

ANALISIS PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Risma Khozinatul Hikmah¹, Rofiah Faya Azzahra², Suraidah Surayya³, Deni Zein Tarsidi⁴
Universitas Sebelas Maret

Email: rkhozinatul@student.uns.ac.id, rofia16@student.uns.ac.id,
suraidahsurayya@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian hal ini penting karena menunjukkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, artikel bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan dan turnamen sebagai upaya meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar PKN. Diharapkan bahwa penerapan model TGT dapat mengoptimalkan pembelajaran PKN dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan kerja sama serta tanggung jawab peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme peserta didik, namun terdapat kendala dalam pengelolaan dinamika kelompok yang mempengaruhi kelancaran turnamen mereka. Penelitian ini merekomendasikan penguatan peran fasilitator oleh guru serta penataan kelompok secara proporsional agar peserta didik dapat berperan secara optimal dalam menyelesaikan berbagai variasi permainan edukatif.

Kata Kunci: Partisipasi aktif, PKN, Pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This research is important because it demonstrates the active participation of students in Civics learning. By implementing a cooperative learning model in the form of Teams Games Tournament (TGT), this article aims to explore the effectiveness of game-based learning strategies and tournaments as an effort to increase student activity, motivation, and involvement in the Civics learning process. It is expected that the implementation of the TGT model can optimize Civics learning and provide a significant positive impact on students' cooperation skills and responsibilities. This research method uses a qualitative research with a case study approach. The techniques used in this data collection are observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that TGT is effective in

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

increasing active participation and enthusiasm of students, but there are obstacles in managing group dynamics that affect the smoothness of their tournament. This study recommends strengthening the role of facilitators by teachers and structuring groups proportionally so that students can play an optimal role in completing various variations of educational games.

Keywords: *Active participation, Civics, Cooperative learning, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses rancangan secara runtut dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta membentuk karakter dari satu generasi ke generasi berikutnya supaya mampu menjadi pewaris bangsa di masa mendatang. Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk memanfaatkan akal dan pikirannya secara tepat¹. Hal ini dipertegas dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 11 Pasal 3, menjelaskan bahwasannya pendidikan nasional berfungsi meningkatkan potensi serta membangun karakter dan peradaban bangsa. Pendidikan bertujuan menciptakan individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sasaran tersebut menjadi pijakan bagi setiap satuan pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran².

Perkembangan dunia pendidikan tidak semata-mata diukur dari hasil akademik saja, tetapi dari mutu sumber daya manusia yang dibangun melalui karakter yang kokoh. Karena itu, pendidikan karakter menjadi elemen yang sangat penting untuk membina peserta didik yang tidak hanya unggul dalam kognitif, tetapi juga memiliki kepribadian baik. Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai sejak usia dini, sehingga anak dapat berkembang secara emosional, spiritual, dan sosial secara seimbang³. Penanaman karakter harus dilakukan secara berkelanjutan, terlebih karena saat ini bangsa Indonesia menghadapi tantangan berupa menurunnya moral serta pudarnya jati diri generasi muda⁴.

Penerapan pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini mempunyai peran yang sangat krusial dalam membentuk pola pikir dan tingkah laku warga negara agar sesuai dengan nilai Pancasila⁵. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga menanamkan serta menumbuhkan moral dan etika yang menjadi pedoman hidup bagi peserta didik⁶. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wahana pembelajarnailnai dan moral yang sangat penting dalam menciptakan karakter generasi muda⁷.

Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan adalah kerjasama. Kerjasama bukan hanya kemampuan bekerja dalam kelompok melainkan juga bertukar ide serta mengembangkan solusi kreatif untuk masalah yang dihadapi⁸. Melalui kegiatan kerja sama, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab atas perannya masing-masing sekaligus mampu bekerja secara mandiri Mereka juga belajar mengelola waktu, membagi tugas, serta berkolaborasi secara aktif guna mencapai tujuan kelompok. Sikap disiplin membuat peserta didik akan terbiasa menjalani kehidupan dengan cara yang lebih baik, mengembangkan karakter positif, dan memberikan manfaat bagi lingkungannya. Dalam pembelajaran PKn, peserta didik diajarkan nilai-nilai Pancasila yang membantu membentuk dan menumbuhkan karakter disiplin⁹.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk membentuk karakter kerjasama peserta didik adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam

kelompok dan memberikan kontribusi secara seimbang. Keterlibatan aktif dan rasa tanggung jawab dalam kelompok membuat peserta didik terbiasa mengatur waktu, menyelesaikan tugas sesuai peran, dan menjaga komitmen demi keberhasilan tim. Konteks pembelajaran PKN, penerapan *Teams Games Tournament* TGT dapat membuat peserta didik belajar melalui aktivitas kolaboratif yang menyerupai situasi kehidupan nyata, di mana mereka dilatih kerja sama sesama kelompok, menjaga sportivitas, serta mematuhi prosedur turnamen. Model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* memiliki beragam manfaat yakni untuk meningkatkan kreativitas, berinteraksi secara positif, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok¹⁰.

Penelitian literatur ini penting karena menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PPKn tergolong rendah. Kondisi ini seringkali disebabkan karena penerapan strategi pembelajaran di dalam kelas yang kurang melibatkan siswa secara langsung, sehingga mereka tidak terdorong untuk berinteraksi, bekerja sama, atau berkontribusi secara optimal selama proses belajar. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana struktur kerja kelompok, permainan edukatif, dan sistem turnamen dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Diharapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan partisipasi aktif sekaligus membangun karakter positif pada diri peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Assyakurrohim et al. (2023), menjelaskan bahwa studi kasus merupakan kajian mendalam terhadap suatu fenomena atau konteks tertentu yang dibatasi oleh ruang dan waktu, serta dilakukan melalui pengumpulan data secara rinci serta melibatkan beragam sumber informasi yang relevan dalam situasi yang spesifik. Secara sederhana, studi kasus ialah jenis penelitian di mana peneliti menelusuri suatu peristiwa atau kondisi tertentu dalam rentang waktu yang ditetapkan, serta mengumpulkan informasi secara komprehensif melalui berbagai metode pengalihan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian studi kasus ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran selama penelitian berlangsung, termasuk kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, serta kesiapan perangkat pembelajaran. Selain itu, observasi juga dimanfaatkan untuk menilai bagaimana sikap dan perilaku peserta didik dalam mengelola waktu selama kegiatan belajar. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari subjek atau partisipan penelitian. Melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui lebih jauh bagaimana pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan klarifikasi serta gambaran personal dari responden yang tidak dapat diperoleh hanya melalui observasi. Dokumentasi dipakai untuk mencatat data secara teratur dan memastikan ketepatan informasi yang dikumpulkan. Dokumen berupa catatan tertulis, foto, maupun rekaman audio berfungsi sebagai bukti pendukung yang memperkuat temuan observasi dan wawancara. Selain itu, data penelitian juga berasal dari berbagai sumber literatur seperti buku, makalah, dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari beberapa temuan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap partisipasi aktif peserta didik khususnya dalam pembelajaran PPKn. Melalui rangkaian aktivitas diskusi kelompok, turnamen akademik, dan permainan edukatif, peserta didik

menunjukkan peningkatan interaksi sosial, motivasi, serta keaktifan yang lebih baik. Pembahasan berikut menjelaskan hasil temuan penelitian berdasarkan empat aspek utama yaitu:

1. Permasalahan Partisipasi Aktif Peserta Didik

Partisipasi aktif sering kali belum muncul secara optimal karena peserta didik 'mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan pembelajaran yang diberikan. Ketika peserta didik tidak memahami inti permasalahan, mereka cenderung ragu untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok maupun kegiatan kelas. Hal ini berdampak pada rendahnya inisiatif bertanya, kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, serta minimnya kolaborasi dalam kelompok.

Berdasarkan kajian terhadap artikel Tuti Suryani (2022)¹¹ dan Akhmad Fauzi (2024)¹², terdapat beberapa permasalahan utama terkait rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PKn sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT). Permasalahan yang pertama adalah peserta didik pasif dan kurang berani terlibat, permasalahan ini ditemukan dalam artikel Tuti Suryani (2022)¹¹, dalam artikel menunjukkan bahwa pada kondisi awal pembelajaran, partisipasi siswa hanya mencapai 66,67%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik tidak berani bertanya kepada guru, jarang memberikan pendapat, kurang berinisiatif dalam mengikuti diskusi dan menunggu instruksi tanpa berusaha memahami materi secara mandiri. Rendahnya keberanian dan minimnya interaksi siswa ini menyebabkan proses pembelajaran hanya berjalan satu arah saja dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Permasalahan kedua juga masih ditemukan pada artikel milik Titik Suryanim (2022)¹¹ pada artikel juga ditemukan bahwa kegiatan belajar cenderung monoton karena dominasi metode ceramah. Peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak termotivasi untuk berpartisipasi. Ketika pembelajaran tidak memberikan pengalaman yang menyenangkan, peserta didik lebih mudah jenuh dan lambat merespons pertanyaan atau arahan guru. Permasalahan ketiga ditemukan pada artikel¹², yaitu rendahnya partisipasi aktif juga dipengaruhi oleh ketidakseimbangan kontribusi antar peserta didik dalam kelompok. Masalah ini terlihat dari adanya siswa yang dominan dan mengambil alih tugas, sebagian siswa hanya mengikuti tanpa berpendapat, kurangnya koordinasi sehingga diskusi tidak berjalan efektif, peserta didik dengan kemampuan rendah cenderung diam dan tidak percaya diri. Kondisi ini menyebabkan tujuan pembelajaran kooperatif tidak tercapai karena tidak semua siswa ikut terlibat secara optimal. Permasalahan terakhir yaitu minimnya rasa tanggung jawab dan keterlibatan dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam artikel (Fauzi et al. 2024)¹². Pada artikelnya ditemukan bahwa peserta didik cenderung tidak merasa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, menganggap pembelajaran PKn sebagai materi hafalan, dan tidak berinisiatif menyelesaikan tugas tanpa dorongan dari guru. Kurangnya rasa tanggung jawab ini berdampak pada rendahnya kualitas diskusi, rendahnya interaksi, dan sedikitnya ide yang muncul dari peserta didik.

2. Peningkatan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui Model *Teams Games Tournament*

Penerapan model TGT ini memberikan perubahan yang sangat relevan terhadap keaktifan peserta didik. Pada keadaan awal sebelum penerapan TGT, Sebagian peserta didik terlihat pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan kurang berani bertanya atau berpendapat, tetapi setelah diterapkan model TGT, suasana di kelas saat pembelajaran berlangsung berubah menjadi lebih dinamis. Peserta didik mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menunjukkan antusiasme saat mengikuti games, serta berusaha keras untuk memperoleh skor terbaik dalam turnamen di kelas. Peningkatan ini terjadi karena TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai dengan pendapat Ahmadi

(2021)¹³ bahwa aktivitas belajar yang atraktif meningkatkan keterlibatan mental dan emosional siswa. Struktur kelompok heterogen dalam TGT juga memungkinkan terjadinya saling membantu antar siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Johnson & Johnson ⁶, bahwa kerja kelompok dengan komposisi beragam mendukung interaksi positif dan pemerataan peran.

Berdasarkan artikel Tuti Suryani (2022)¹¹ ditemukan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik secara signifikan. Aktivitas siswa yang pada awalnya hanya mencapai 66,67% meningkat menjadi 85,86% setelah penerapan TGT. Peningkatan ini terlihat pada keberanian siswa bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, ketekunan dalam mengerjakan soal permainan, serta semangat mengikuti turnamen. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan dan kompetisi akademik dalam TGT mampu membangkitkan keterlibatan siswa yang sebelumnya pasif.

Berdasarkan artikel (Fauzi et al. 2024)¹², ditemukan bahwa penerapan TGT juga meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran melalui interaksi kelompok, diskusi, dan kegiatan turnamen. Siswa terlihat semakin antusias karena merasa tertantang untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya. Artikel ini menegaskan bahwa penghargaan tim menjadi faktor penting yang mendorong siswa terlibat secara aktif. Kegiatan turnamen yang terstruktur memicu rasa tanggung jawab siswa sehingga mereka lebih fokus dan mau berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan TGT terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena menggabungkan elemen permainan, interaksi tim, dan kompetisi akademik yang membuat PKn lebih menarik dan bermakna. Penerapan model TGT ini memberikan perubahan yang sangat relevan terhadap keaktifan peserta didik. Pada keadaan awal sebelum penerapan TGT, Sebagian peserta didik terlihat pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan kurang berani bertanya atau berpendapat, tetapi setelah diterapkan model TGT, suasana di kelas saat pembelajaran berlangsung berubah menjadi lebih dinamis. Peserta didik mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menunjukkan antusiasme saat mengikuti games, serta berusaha keras untuk memperoleh skor terbaik dalam turnamen dikelas.

3. Peningkatan Hasil Belajar Akibat Partisipasi Aktif

Berdasarkan artikel milik suryani (2020) ditemukan bahwasanya peningkatan keaktifan peserta didik melalui TGT dapat berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Terlihat pada ketuntasan belajar yang awalnya hanya mencapai 33,33% meningkat hingga 87,88% pada akhir siklus. Peserta didik menjadi lebih memahami materi karena mereka aktif berdiskusi dan terlibat dalam permainan akademik yang menuntut penguasaan konsep. Hal ini membuktikan bahwa semakin tinggi partisipasi aktif peserta didik maka semakin baik pencapaian hasil belajarnya.

Berdasarkan milik (Fauzi et al. 2024)¹², peserta didik ditemukan bahwa didalam kelas eksperimen yang menggunakan TGT memperoleh rata-rata nilai 77,4, jauh di atas kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata nilai 57,6. Uji statistik menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelas. Peningkatan ini disebabkan oleh meningkatnya interaksi siswa dalam proses belajar, tanggung jawab terhadap skor kelompok, dan keseriusan dalam mempersiapkan diri menghadapi turnamen atau game akademik.

Dengan demikian, kedua artikel tersebut menyimpulkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan sebagai konsekuensi dari peningkatan partisipasi aktif tersebut.

4. Pembentukan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui TGT

Penerapan model TGT dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa diawali dengan pembentukan kelompok heterogen, yaitu tim yang terdiri dari siswa dengan latar belakang akademik yang beragam sehingga tercipta lingkungan belajar yang saling mendukung. Fauziah 2020¹⁴, menyatakan bahwa TGT dirancang untuk meningkatkan partisipasi melalui perpaduan aktivitas permainan tim dan kompetisi akademik, di mana setiap kelompok bekerja secara kolaboratif untuk mempersiapkan diri dan mengikuti perlombaan berbasis akademik. Selain itu, penelitian (Mutmainnah n.d.)¹⁵, mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jenis TGT memberikan kontribusi terhadap meningkatnya kompetensi bekerja sama peserta didik pada mata pelajaran IPA. Dalam konteks pembelajaran PKn, pembentukan tim tersebut menjadi langkah dasar yang penting untuk menumbuhkan tanggung jawab dalam kelompok serta mengasah keterampilan kolaborasi yang diperlukan dalam membangun karakter kewarganegaraan.

Pembelajaran dengan model TGT dilaksanakan dengan membentuk kelompok siswa yang bekerja sama menyiapkan diri sekaligus mengikuti kompetisi akademik. Cara ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka karena proses belajar terasa lebih menantang dan menyenangkan. Menurut (Salsabila et al. 2025)¹⁶, penggunaan model TGT mampu membuat siswa jauh lebih aktif karena adanya unsur permainan yang bersifat kompetitif, sehingga mereka merasa lebih bersemangat dan terlibat selama pembelajaran. Selain itu, model ini juga memberikan dukungan bagi siswa agar mampu membangun dan memperkuat berbagai kompetensi yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, seperti kemampuan berkomunikasi lewat diskusi dan presentasi, bekerja sama dalam kelompok, berpikir kritis saat sesi tanya jawab, serta menyampaikan hasil diskusi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Melalui diskusi kelompok yang berlangsung secara aktif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman PKn yang lebih mendalam, tetapi juga belajar menghargai pandangan teman, bernegosiasi, serta membuat keputusan secara bersama. Nilai-nilai ini menjadi dasar penting dalam menjalankan prinsip-prinsip demokrasi.

Menurut penelitian Fauziah (2020)¹⁴, lebih dari 60% siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Mereka menunjukkan semangat yang tinggi, aktif terlibat dalam diskusi dan presentasi kelompok, serta ikut berkontribusi menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan bekerja sama, menghargai perbedaan, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Cara belajar ini juga turut mendukung pembentukan karakter positif sekaligus peningkatan prestasi akademik mereka. Turnamen akademik dalam TGT menciptakan kompetisi sehat yang memicu motivasi intrinsik peserta didik untuk memberikan kontribusi terbaik bagi timnya, sehingga masing-masing anggota kelompok merasa mempunyai peran penting & bertanggung jawab atas keberhasilan kolektif. Hal ini sejalan dengan prinsip PKn menekankan partisipasi aktif warga negara dalam kehidupan bermasyarakat.

Tarika dan Sahusiwa 2020¹⁷, menjelaskan bahwa bertanggung jawab dan kemampuan bekerja sama. dikembangkan pelaksanaan kegiatan belajar sehari-hari, keteladanan dari guru, serta kebiasaan yang konsisten dilakukan. Dalam metode TGT, pemberian hadiah kepada kelompok setelah turnamen berakhir menjadi motivasi tambahan bagi siswa agar lebih bersemangat mengikuti kegiatan. Selain pembagian tugas, siswa juga didorong untuk saling membantu, misalnya teman yang sudah memahami materi membimbing teman yang

mengalami kesulitan. Melalui rangkaian kegiatan seperti diskusi kelompok, permainan yang menyenangkan namun edukatif, hingga turnamen, siswa secara bertahap mempelajari nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Dengan pendekatan ini, siswa lebih aktif secara alami dan karakter positif yang dibangun akan bertahan lama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa model Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PKn. Sebelum metode ini diterapkan, banyak peserta didik terlihat pasif dan kurang terlibat selama proses pembelajaran. Setelah TGT mulai digunakan, suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Peserta didik tampak lebih berani mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dengan kelompoknya, serta antusias mengikuti turnamen yang disediakan. Peningkatan keaktifan ini juga berdampak pada hasil belajar, dibuktikan dengan naiknya tingkat ketuntasan secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang lebih tinggi berpengaruh besar terhadap pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain dari segi akademis, TGT juga memberikan kontribusi penting dalam pembentukan karakter siswa. Melalui aktivitas kelompok dan turnamen, siswa belajar nilai-nilai Contohnya sikap kooperatif, bertanggung jawab, dan menghormati opini orang lain sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti dominasi anggota tertentu dalam kelompok atau kurang kompaknya kerja sama, peran guru sangat krusial dalam mengawasi dan membimbing agar proses belajar berjalan lancar. Dengan pengelolaan kelas yang baik dan pembentukan kelompok yang seimbang, model TGT dapat menjadi pilihan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rochimudin, Hadi MHP, Asroni A. *Pendidikan Pancasila Kelas X.*; 2023.
2. Ilmiah J, Fkip P, Mandiri U, Cetak I, Online I. No Title. 2024;10.
3. Pentianasari S, Amalia FD, Martati B, Guru P, Dasar S, Muhammadiyah U. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 2022;8(1).
4. Yudianto A. Optimalisasi Pembelajaran Bahasa di SD: Peran RPP dan Modul Ajar dalam Pembelajaran Sastra. *Param J Pendidik Univ Negeri Jakarta*. 2024;36(2):166-185. doi:10.21009/parameter.362.05
5. Muhammadiyah SD, Kunci K. Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR Mahasiswa , Universitas Muhammadiyah Surabaya Dosen , Universitas Muhammadiyah Surabaya Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 2023;7(2):539-551. doi:10.35931/am.v7i2.1862
6. Sulianti A, Efendi Y. JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. 2020;5(1). doi:10.24269/jpk.v5.n1.2020
7. Keguruan F, Yogyakarta UP. PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK T Heru Nurgiansah Open Access at : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>. 2021;9(1):33-41.
8. Hariandi A, Yulianti W, Hukmah N, Juniza P, Arianda FT. Analisis Pentingnya Pengelolaan Pendidikan Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. 2023;6:10674-10679.
9. Amelia F, Hariyadi A. Peranan Pembelajaran PPKn dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sitiaji. 2020;1(3):82-88.
10. Lestari KP, Fu L, Kurniawan NA. Implementation of Teams Games Tournament Cooperative

- Learning to Develop Cooperative Skills. 2024;18(2):169-180.
11. Daring T. No Title. 2022;20(1):68-81.
 12. Fauzi A, Masrupah S, Kh U, Chalim A. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2024;2:11-20.
 13. Article H. " DOYAN NADA " Keywords : 2021;2(1):115-122.
 14. Pendidikan J, Pengetahuan I. SOCIUS : MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT)
Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter
Tanggung Jawab dan Kerja Sama Dalam Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Di SD Negeri 2
Berkoh. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.410>
 15. Mutmainnah N. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games
Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri
Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. :1-16.
 16. Salsabila NA, Selma A, Karamy A, Rohmah S, Nurhasanah A. Penerapan Model Pembelajaran
Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi
Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). Published
online 2025.
 17. Takaria J, Sahusiwa Y. Pengaruh Metode Drill Dan Practice (D&P) Terhadap Peningkatan
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis.
J PGSD J Ilm Pendidik Guru Sekol Dasar. 2020;13(1):18-29. doi:10.33369/pgsd.13.1.18-29