



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Dila Nurmaizura^{✉ 1}, Lalu Sumardi^{✉ 2}, Edy Kurniawansyah^{✉ 3}

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel : Diterima Mei 2025 Revisi Juni 2025 Dipublikasikan Juli 2025	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII-A yang berjumlah 30 siswa di SMPN 1 Keruak tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi aktivitas mengajar guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Adapun indikator keberhasilan tindakan ditandai apabila keaktifan belajar siswa meningkat pada kategori aktif dengan jumlah siswa yang mencapai keaktifan belajar $\geq 75\%$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII-A di SMPN 1 Keruak setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> , baik pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I tingkat keaktifan belajar siswa berada pada kategori kurang aktif atau dikatakan siswa belum mampu mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 50%. Selanjutnya terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa sudah mencapai 83,33% atau dikatakan siswa berada pada kategori aktif dengan bukti mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
Keywords : <i>Learning Engagement, Students, Teams Games Tournaments</i>	
How to Cite : Nurmaizura, D., Sumardi, L., & Kurniawansyah, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila . <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i> , 10(2), pp. 179-187. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp179187	ABSTRACT <i>Implementation of the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournaments Type to Increase the Learning Activity of Class VIII-A Students of SMPN 1 Keruak in the Pancasila Education Subject.</i> This study aims to determine the application of the Teams Games Tournaments cooperative learning model to improve the learning activity of class VIII-A students in the Pancasila Education subject at SMPN 1 Keruak. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) model Kemmis and Mc Taggart. The stages of classroom action research consist of four stages, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation and 4) reflection. The research subjects used were 30 class VIII-A students at SMPN 1 Keruak in the 2024/2025 Academic Year. Data collection techniques used were observation and interviews. The research instruments were student learning activity observation sheets and teacher activity observation sheets. Data analysis techniques used were quantitative and qualitative data analysis. The indicator of the success of the action is marked if student learning activity increases in the active category with the number of students achieving learning activity $\geq 75\%$. The results of the study indicate an increase in Pancasila Education learning engagement among class VIII-A students at SMPN 1 Keruak after implementing the Teams Games Tournaments cooperative learning model in both cycles I and II. In cycle I, student engagement was in the less active category, indicating that students had not yet achieved the success indicator (50%). Subsequently, there was an increase compared to the previous cycle. In cycle II, student engagement reached 83.33%, indicating that students were in the active category, demonstrating their ability to achieve the predetermined success indicator of $\geq 75\%$. Therefore, the Teams Games Tournaments

cooperative learning model is recommended as a learning strategy to increase student engagement.

✉ **Alamat korespondensi:**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram

✉ **E-mail:**

dilanurmaizura@gmail.com, lalusumardi@gmail.com, kurniawansyah@gmail.com

Copyright © 2025 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses mengajarkan manusia yang pada awalnya tidak tahu menjadi tahu, belum bisa menjadi bisa sehingga membuat seseorang berpikir dewasa tentang kedepannya (Kurniawansyah et al., 2023). Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi manusia untuk membuat generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas. Menurut (Sumardi et al., 2024) pendidikan merupakan langkah konkrit dalam upaya mentransformasikan nilai dan ilmu pengetahuan kepada warga negara dalam upaya mewujudkan bangsa Indonesia yang bermartabat dan berperadaban. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran. Menurut (Ruhil Fitri, 2024) dalam proses belajar, guru dan siswa berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan tujuan pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana siswa menjalankan proses pembelajaran yang berkesinambungan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Banyak siswa yang menunjukkan aktivitas keterlibatan yang rendah dalam proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa, karena substansinya

masih menuntut siswa untuk merangkum dan menghafal materi pembelajaran (Mutmainnah et al., 2024). Seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan penugasan yang membuat siswa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa kelas VIII-A masih berada pada kategori sangat kurang aktif. Hal ini dibuktikan bahwa dari 30 siswa hanya terdapat 10 siswa (33,33%) yang aktif pada saat proses pembelajaran, sementara 20 siswa lainnya (66,67%) cenderung lebih memilih mendengarkan apa yang sedang terjadi selama aktivitas pembelajaran. Tingginya persentase siswa yang tidak aktif menunjukkan perlunya perbaikan strategi pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya dibutuhkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya membantu siswa mencapai kompetensi sebagaimana yang diharapkan (Yuliatin et al., 2022). Salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Menurut (Ismail et al., 2019) strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam

menciptakan suasana belajar yang berpusat pada peserta didik dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang baik harus memberikan panduan strategis dan penggunaan sumber belajar yang tepat agar pembelajaran berjalan optimal. Oleh karena itu, dapat diberikan solusi untuk memecahkan masalah tentang rendahnya keaktifan belajar siswa dengan menawarkan beberapa model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together*, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* yaitu model pembelajaran ini terdiri dari tim belajar heterogen yang beranggotakan 4-6 siswa. Setiap siswa harus berdiskusi untuk mencari jawaban pertanyaan yang diajukan oleh guru, kemudian perwakilan kelompok dipilih secara acak untuk menjawab soal tersebut. Selanjutnya, model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk mencari pasangan antara kartu dan mereka harus mencocokkan kartu mereka dengan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Kemudian, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara permainan dan turnamen untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model ini menekankan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dari beberapa alternatif solusi model pembelajaran di atas, model pembelajaran yang tepat untuk memecahkan masalah terhadap rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, karena model pembelajaran ini mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan melalui *game* atau permainan sehingga diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal yang menarik dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah penggabungan kegiatan antara belajar dan bermain, karena model pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi antusias dalam belajar. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Sundari & Setyabudi, 2024) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan dapat membantu siswa menjadi bersemangat dalam memahami, menemukan dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih bebas berinteraksi dan menggunakan pendapatnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan saat proses pembelajaran. Dengan demikian, secara khusus penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Risipawati & Herianto, 2019) penelitian

tindakan kelas merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Prosedur atau rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan kelas yang diperkenalkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2020:105) terdiri dari beberapa siklus yang dilakukan berulang-ulang sampai mencapai target yang ingin dicapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observing*) dan (4) Refleksi (*Reflection*). Rencana penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklusnya terdapat 1 kali pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Data kualitatif berupa data informasi dalam bentuk kalimat yang bertujuan untuk menggambarkan suatu aktivitas kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan dan dianalisis secara deskriptif sehingga dapat diketahui aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Hasil keaktifan belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa. Adapun

indikator keberhasilan tindakan ditandai dengan $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah mencapai persentase 75%. Untuk melihat tingkat keaktifan belajar siswa berikut tabel pengakategorian keaktifan belajar siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Tingkat Keaktifan Siswa

Persentase Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	Pencapaian Indikator	Kategori
76%-100%	7-8	Aktif
51%-75%	5-6	Cukup Aktif
26%-50%	3-4	Kurang Aktif
0%-25%	0-2	Sangat Kurang Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Hasil analisis pengamatan penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan peneliti belum berjalan dengan baik. Demikian pula hasil pengamatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran tidak optimal atau belum mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Untuk lebih jelasnya, hasil pengamatan dari observer penelitian terhadap aktivitas belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut :

Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Hasil analisis pengamat penelitian tentang keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Jumlah dan Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I

Indikator	Jumlah Siswa Yang Sudah Mencapai Indikator	Rata-Rata Persentase (%)	Ket.
1	30	100	Aktif
2	25	83,33	Aktif
3	20	66,67	Cukup Aktif
4	20	66,67	Cukup Aktif
5	20	66,67	Cukup Aktif
6	15	50	Kurang Aktif
7	25	83,33	Aktif
8	15	50%	Kurang Aktif
Jumlah Siswa	30		

Berdasarkan data dari tabel di atas, terdapat 5 indikator keaktifan belajar siswa yang masih belum mencapai indikator minimal 75% yaitu pada indikator nomor 3, 4, 5, 6 dan 8. Pada indikator tersebut, masih banyak siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaktifan belajar siswa pada siklus I masih rendah. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini harus diteruskan sampai dengan mencapai indikator yang sudah ditentukan yaitu sebanyak 75% atau 23 dari 30 jumlah siswa sudah dapat meraih keaktifan dalam belajar.

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, dimana sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan oleh guru yaitu sebagai berikut

: 1) Penyajian Kelas; 2) Belajar Dalam Kelompok; 3) Permainan; 4) Turnamen dan 5) Penghargaan Kelompok

Dari lima sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di atas, guru telah menerapkan empat sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-A, artinya guru belum mencapai keberhasilan proses pengajaran pada siklus I.

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan perbaikan yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, baik dalam kegiatan mengajar guru maupun kegiatan belajar siswa yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Keberhasilan penelitian tindakan kelas pada siklus II dilakukan berdasarkan peningkatan dari hasil analisis refleksi pada siklus I. Untuk lebih jelasnya, hasil pengamatan dari pengamat peneliti terhadap kegiatan belajar siswa sudah kegiatan mengajar guru dapat diuraikan sebagai berikut :

Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Data observasi ini diperoleh melalui lembar observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Hasil aktivitas belajar

siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Jumlah dan Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II

Indikator	Jumlah Siswa Yang Sudah Mencapai Indikator	Rata-Rata Persentase (%)	Ket.
1	30	100%	Aktif
2	30	100%	Aktif
3	27	90%	Aktif
4	25	83,33%	Aktif
5	30	100%	Aktif
6	30	100%	Aktif
7	30	100%	Aktif
8	26	86,67%	Aktif
Jumlah Siswa	30		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II terlihat bahwa 8 indikator keaktifan belajar siswa yang ada telah mencapai seluruh indikator minimal 75%. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 75% atau 23 dari 30 keseluruhan jumlah siswa telah mencapai kategori aktif dalam siklus II ini sehingga penelitian tindakan kelas ini dihentikan dan cukup sampai dengan siklus II.

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, dimana sintaks model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan oleh guru yaitu sebagai berikut : 1) Penyajian Kelas; 2) Belajar Dalam Kelompok; 3) Permainan 4) Turnamen dan 5) Penghargaan Kelompok

Dari lima sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di atas, guru telah menerapkan seluruh sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-A SMPN 1 Keruak, artinya guru telah mencapai indikator keberhasilan proses pengajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga penelitian tindakan kelas ini dihentikan dan cukup sampai dengan siklus II.

Siklus I

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang telah dilakukan, maka diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam kegiatan yang diamati pada guru terdapat satu sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* yang tidak dilaksanakan yaitu pada tahap dua (belajar dalam kelompok) ditemukan bahwa guru tidak memberikan materi ajar yang akan dipelajari oleh setiap kelompok untuk melakukan diskusi. Sedangkan, pada aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 8 indikator keaktifan belajar siswa hanya terdapat 5 indikator yang belum mencapai

indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu pada indikator nomor 3, 4, 5, 6 dan 8. Artinya, masih banyak siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan pada kegiatan belajar siswa yang disebabkan oleh guru tidak memberikan materi ajar yang akan dipelajari oleh setiap kelompok untuk melakukan diskusi, sehingga siswa menjadi pasif dalam diskusi kelompok karena materi yang menjadi fokus pembahasan tidak tersedia. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, peneliti akan melakukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu guru akan memberikan materi ajar untuk dipelajari oleh setiap kelompok dalam melakukan diskusi. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, baik dalam kegiatan mengajar guru maupun kegiatan belajar siswa, sehingga indikator keaktifan belajar siswa belum terpenuhi. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II.

Siklus II

Berdasarkan perbaikan yang dilakukan pada siklus sebelumnya, terjadi peningkatan yang signifikan, baik dalam kegiatan mengajar guru maupun kegiatan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena semua indikator keaktifan belajar siswa telah mencapai setidaknya $\geq 75\%$ dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dengan demikian, variabel tindakan yang ditentukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A di SMPN 1 Keruak pada

siklus II. Keberhasilan penelitian tindakan kelas pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I yang menjadi acuan untuk dilanjutkan pada siklus II yang merupakan perbaikan dari hasil analisis refleksi pada siklus I. Perbaikan atau tindak lanjut yang dilakukan selama pelaksanaan siklus II yaitu peneliti mencari solusi untuk mengatasi hambatan yang dihadapi pada siklus I. Solusi penyelesaiannya sesuai dengan refleksi pada siklus I yaitu guru memberikan materi ajar yang akan dipelajari oleh setiap kelompok dalam melakukan diskusi, sehingga siswa dapat aktif dalam diskusi kelompok karena materi dan fokus pembahasan sudah tersedia dalam materi ajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* oleh guru selama proses pembelajaran pada siklus II berdampak positif terhadap pencapaian aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-A SMPN 1 Keruak. Dapat diamati dari analisis keaktifan belajar siswa pada siklus II, dimana sebanyak 25 siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 83,33% dari keseluruhan jumlah siswa dan melebihi indikator keberhasilan yaitu 75%, artinya siswa termasuk dalam kategori aktif. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu seluruh siswa diharapkan mencapai indikator keberhasilan minimal 75%. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila telah mencapai target yang ditentukan sebelumnya. Rencana untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang telah disusun mengalami kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan persentase keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I persentase keaktifan belajar siswa masih termasuk kategori kurang aktif dengan persentase 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 83,33% yang termasuk pada kategori aktif, sehingga dapat dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan melalui permainan (*game*) sehingga siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam belajar, membangun kepercayaan diri serta mampu memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam. Peningkatan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Adellina, F., Yuliatin, Y., Sawaludin, S., & Herianto, E. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Number Head Together* Berbantuan Media Video

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 1 Aikmel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1409–1414. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1474>

Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

Ismail, M., Zubair, M., Rispawati, Herianto, E., & Alqadri, B. (2019). Pelatihan Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Pada Guru-Guru Ma / M . Ts Pondok Pesantren Al Raisyiah Sekarbela Mataram. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram*, 11–12.

Kristiana, T. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(2), 52–56. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i2.56850>

Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Mustari, M. (2023). Peran Guru PPKn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1175–1179. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1454>

Mutmainnah, Herianto, E., Fauzan, A., & Ismail, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Media Vidio dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2211–2220. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13037/6172>

Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A.

- (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD*, 7(2), 109–120.
- Rispawati, R., & Herianto, E. (2019). Meningkatkan Profesionalisme Guru Madrasah Melalui Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jppm.v2i1.1032>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Ruhil Fitri, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Numbere Head Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Belajaran PPKn Kelas VIII-A SMPN 6 Mataram. *Jurnal P41*, 4(2), 2797–9432.
- Sumardi, L., Zubair, M., Alqadri, B., & Hudori, A. (2024). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Saintifik di Pondok Pesantren Al- Rusydiny Kecamatan Jeromaru Kabupaten Lombok Timur.
- Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournamen* (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1842–1855.
- Yuliatin, Y., Zubair, M., & Alqadri, B. (2022). *Lesson Study* Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran PPKn di MAN 2 Model Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 9(1), 17–25. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v9i1.301>