

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
BERBANTUAN MEDIA KARPANCA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD**

Ramadhana Tsaqif Fallentha¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2}

e-mail: 292022080@student.uksw.edu¹, agustina.hardini@uksw.edu²

Diterima: 22/05/2026; Direvisi: 30/05/2026; Diterbitkan: 15/06/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Situasi ini berdampak pada capaian belajar yang belum optimal karena proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru. Untuk merespons kondisi tersebut, pembelajaran kooperatif melalui model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Karpanca diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 12 Salatiga sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Kajian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart. Proses penelitian berlangsung melalui dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebanyak 20 siswa terlibat sebagai partisipan penelitian. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi yang mendukung pelaksanaan tindakan. Perubahan yang terjadi terlihat secara bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata yang semula berada pada angka 68,6 meningkat menjadi 79,2 setelah tindakan pada siklus I dan kembali naik hingga mencapai 90 pada siklus II. Kualitas pelaksanaan pembelajaran juga mengalami perkembangan, tercermin dari persentase keterlaksanaan yang bergerak dari 77% menjadi 92,5%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media Karpanca mampu memperkuat keterlibatan siswa sekaligus mendorong perbaikan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan capaian tersebut, perbaikan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian dapat diwujudkan secara efektif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Karpanca, Team Games Tournament

ABSTRACT

Learning Civic Education in elementary schools still faces challenges in encouraging active student engagement. This situation has an impact on suboptimal learning outcomes because the learning process tends to be dominated by the teacher. In response to this condition, cooperative learning through the Teams Games Tournament (TGT) model combined with Karpanca media was implemented for fourth-grade students at SD Negeri Kutowinangun 12 Salatiga as an effort to create a more participatory learning experience. This study was conducted in the form of Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart design. The research process took place through two cycles consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. A total of 20 students participated as research subjects. Data were collected through learning achievement tests, classroom activity observations, and documentation supporting the implementation of the action. The changes occurred gradually in each cycle. The average score, which was initially 68.6, increased to 79.2 after the action in Cycle I and further rose to 90 in Cycle II. The quality of learning implementation also improved, as reflected in the implementation rate, which increased from 77% to 92.5%. These improvements indicate that



the use of the TGT model assisted by Karpanca media is able to strengthen student engagement while simultaneously improving Civic Education learning outcomes. With these achievements, the learning improvement targeted in this study was effectively realized.

Keywords: *Learning Outcomes, Karpanca, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Di tengah arus perubahan sosial yang semakin cepat, sekolah tidak lagi hanya berfungsi sebagai ruang transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai arena pembentukan cara berpikir, sikap, dan orientasi nilai peserta didik. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang memungkinkan suatu generasi mewariskan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan kepada generasi berikutnya melalui berbagai aktivitas pembelajaran, pelatihan, maupun penelitian (Abd Rahman et al., 2025). Dalam kerangka yang lebih luas, pendidikan juga dipandang sebagai upaya yang dirancang secara sadar untuk menghadirkan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, maupun keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Syakrani et al., 2026).

Persoalan yang kemudian mengemuka bukan sekadar bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, melainkan bagaimana pendidikan mampu menjaga keberlangsungan nilai-nilai yang menjadi identitas suatu bangsa. Tantangan tersebut semakin terasa ketika globalisasi menghadirkan beragam pengaruh yang membentuk pola pikir dan perilaku generasi muda. Pada situasi demikian, penguatan karakter memperoleh relevansi yang semakin besar karena kemerosotan moral dan melemahnya kesadaran terhadap nilai kebangsaan dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan sosial. Kondisi tersebut menjadi perhatian penting mengingat nilai-nilai Pancasila berhadapan dengan berbagai dinamika yang berpotensi menggeser kedudukannya sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara (Aprilia et al., 2025).

Upaya menjaga keterhubungan generasi muda dengan nilai-nilai tersebut salah satunya diwujudkan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya mengenalkan konsep-konsep kewarganegaraan, tetapi juga membangun pemahaman mengenai prinsip-prinsip kehidupan bersama yang menjadi fondasi bangsa Indonesia (Putra, 2024). Melalui pembelajaran yang bermakna, peserta didik diharapkan mampu menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan realitas yang mereka temui dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berkontribusi dalam membentuk generasi yang memiliki karakter kebangsaan yang kuat sekaligus mampu berpartisipasi secara konstruktif dalam kehidupan sosial (Ariyani et al., 2025). Perspektif tersebut sejalan dengan pandangan Ruwadah et al. (2024) yang menempatkan Pendidikan Pancasila sebagai sarana untuk membangun karakter, memperluas wawasan kebangsaan, dan memperkuat kesiapan generasi muda menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Meski demikian, praktik pembelajaran di lapangan tidak selalu memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengalami proses belajar yang aktif dan reflektif. Dalam banyak kasus, pembelajaran masih berlangsung melalui pola komunikasi satu arah yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi. Konsekuensinya, kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan, berdiskusi, maupun mengonstruksi pemahamannya sendiri menjadi terbatas. Fatimah dan Prastitasari (2025) mencatat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dihadapkan pada sejumlah persoalan, mulai dari kurang beragamnya model pembelajaran yang digunakan, belum optimalnya penerapan tugas berbasis Higher Order



Thinking Skills (HOTS), hingga rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Gambaran serupa ditemukan pada kelas IV SD Negeri Kutowinangun 12 Salatiga. Selama proses observasi, aktivitas belajar tampak lebih berpusat pada penyampaian materi oleh guru, sedangkan keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahaman masih relatif terbatas. Interaksi antarsiswa belum berkembang secara optimal karena kegiatan belajar lebih banyak berlangsung dalam format menerima informasi. Situasi tersebut berimplikasi pada rendahnya partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan belum maksimalnya penguasaan materi Pendidikan Pancasila. Dampaknya terlihat pada capaian belajar yang masih berada di bawah harapan, terutama pada aspek pengetahuan.

Kondisi tersebut mengisyaratkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menggeser fokus dari aktivitas mengajar menuju pengalaman belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang menawarkan karakteristik tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif, TGT mengombinasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan akademik dan kompetisi yang terstruktur. Melalui mekanisme tersebut, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berlatih berkomunikasi, berkolaborasi, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Pelaksanaan model ini mencakup penyampaian materi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Rangkaian aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis (Sulistiyono et al., 2025).

Efektivitas suatu model pembelajaran tidak terlepas dari dukungan media yang digunakan. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media yang mampu menghubungkan konsep dengan situasi konkret menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Karpanca atau Kartu Pancasila dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui penyajian materi dalam bentuk kartu yang memuat simbol, nilai, dan contoh penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran selama kegiatan permainan maupun turnamen, sehingga proses memahami konsep tidak berhenti pada hafalan, tetapi berkembang menuju pemaknaan yang lebih kontekstual.

Berbagai kajian sebelumnya telah menunjukkan kontribusi positif model TGT terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Nakhlah dan Rondli (2024) menemukan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menghasilkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 55,25% dan memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan lain disampaikan oleh Paramastuti dan Bua (2024), yang melaporkan peningkatan keaktifan belajar dari 22,2% pada tahap pra-siklus menjadi 77,8% pada siklus II. Pada saat yang sama, ketuntasan hasil belajar meningkat dari 29,6% menjadi 81,4%. Data tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang dibangun melalui interaksi kelompok dan permainan akademik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih produktif bagi peserta didik sekolah dasar.

Menariknya, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan model pembelajaran sebagai fokus utama tanpa mengaitkannya dengan media yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Padahal, integrasi antara strategi pembelajaran kooperatif dan media yang relevan berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sampai saat ini, kajian mengenai penggunaan Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Karpanca pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Berangkat dari ruang kajian tersebut, penelitian ini



diarahkan untuk menelaah bagaimana penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Karpanca dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 12 Salatiga.

METODE PENELITIAN

Upaya perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang mengadopsi alur spiral Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2026/2027 di SD Negeri Kutowinangun 12 Salatiga dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Fokus tindakan diarahkan pada pembelajaran materi makna simbol-simbol Pancasila melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Karpanca (Kartu Pancasila). Pelaksanaan tindakan tidak dilakukan secara tunggal, melainkan melalui dua siklus yang saling berkesinambungan, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel perlakuan dalam penelitian ini adalah model TGT dan media Karpanca, sedangkan perubahan yang diamati difokuskan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Selama proses pembelajaran, tahapan TGT dijalankan melalui penyampaian materi, pembentukan kelompok, kegiatan permainan, turnamen antarpeserta, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan capaian terbaik.

Perkembangan selama tindakan berlangsung diidentifikasi melalui kombinasi teknik tes dan non-tes. Setiap akhir siklus, siswa mengikuti evaluasi untuk mengukur capaian belajar setelah pembelajaran, sementara dinamika proses dicatat melalui observasi dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa untuk menggambarkan tingkat keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan mencakup tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang menyertainya. Seluruh data yang terkumpul dianalisis sesuai karakteristiknya, di mana hasil belajar diolah secara kuantitatif melalui persentase ketuntasan belajar, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran. Keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan ketercapaian minimal 80% siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga keputusan untuk melanjutkan atau mengakhiri tindakan didasarkan pada refleksi yang bersumber dari gabungan data proses dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Karpanca menghasilkan perubahan yang dapat diamati secara bertahap selama pelaksanaan tindakan. Perubahan tersebut tidak hanya tampak pada capaian akhir peserta didik, tetapi juga pada perkembangan setiap aspek kompetensi yang menjadi fokus pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengamatan dilakukan sejak kondisi awal hingga berakhirnya siklus II sehingga pola perkembangan yang terjadi dapat ditelusuri secara lebih utuh. Lima indikator digunakan untuk memotret pemahaman siswa, mulai dari penguasaan konsep dasar hingga kemampuan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Indikator Hasil Belajar Siswa	Skor		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Memahami makna dan bunyi sila-sila Pancasila	67	78	89
2	Menjelaskan lambang setiap sila Pancasila	68	75	87
3	Mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	69	72	87
4	Mencontohkan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	70	84	91
5	Membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai nilai Pancasila	68,5	87	96
Rata-rata		68,6	79,2	90
Kriteria		Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik

Peningkatan terjadi secara merata pada seluruh indikator yang diamati pada Tabel 1. Kemampuan memahami makna dan bunyi sila-sila Pancasila meningkat dari skor 67 pada kondisi awal menjadi 78 pada siklus I, lalu mencapai 89 pada siklus II. Pola serupa juga terlihat pada kemampuan menjelaskan lambang setiap sila yang berkembang dari 68 menjadi 75, kemudian meningkat lagi hingga 87. Sementara itu, kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai dalam Pancasila turut menunjukkan penguatan bertahap dari 69 menjadi 72 dan akhirnya mencapai 87 pada akhir tindakan. Perkembangan ini memperlihatkan bahwa penguasaan konsep dasar Pancasila mengalami peningkatan yang konsisten sepanjang siklus tindakan.

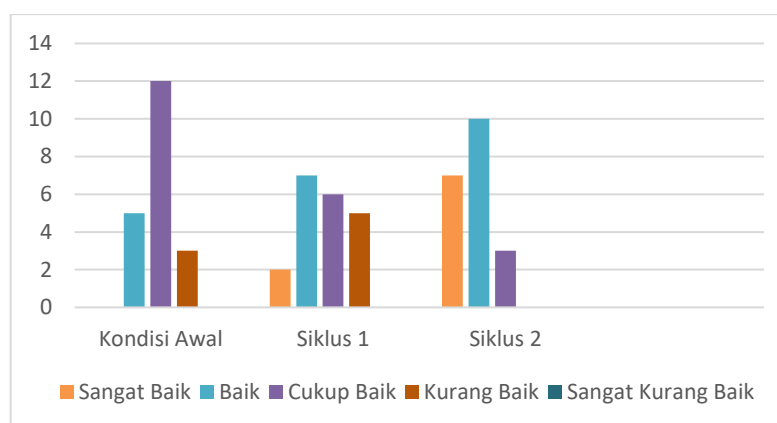
Perkembangan yang lebih menonjol tampak pada aspek penerapan dan penilaian perilaku. Kemampuan memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari meningkat dari 70 menjadi 84, dan terus naik hingga 91 pada siklus II. Pada saat yang sama, kemampuan membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila menunjukkan peningkatan paling signifikan, yaitu dari 68,5 menjadi 87 dan kemudian mencapai 96. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan interaksi kelompok, permainan, dan diskusi tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga membantu siswa menghubungkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Perbandingan Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II Siswa Kelas 4 SDN Kutowinangun 12

Rentang Nilai Hasil Belajar	Kriteria	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)

90 – 100	Sangat Baik	–	–	2	10%	7	35%
80 - 89	Baik	5%	20%	7	35%	10	50%
70 - 79	Cukup Baik	12%	48%	6	30%	3	15%
60 - 69	Kurang Baik	3%	32%	5	25%	-	-
< 59	Sangat kurang	-	-	-	-	-	-
Jumlah			20	100%	20	100%	100%

Pada tahap awal pada Tabel 2, komposisi kelas masih didominasi oleh siswa pada kategori cukup baik dan kurang baik, dengan belum adanya peserta didik yang mencapai kategori sangat baik, serta kategori baik hanya ditempati oleh sebagian kecil siswa. Setelah pelaksanaan siklus I, distribusi mulai menunjukkan pergeseran ke arah yang lebih positif, ditandai dengan munculnya dua siswa pada kategori sangat baik dan bertambahnya jumlah siswa pada kategori baik, yang mengindikasikan adanya peningkatan pada berbagai tingkat kemampuan. Perubahan ini semakin jelas pada siklus II, ketika kategori baik menjadi kelompok terbesar dengan 10 siswa (50%), diikuti kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (35%), sementara kategori cukup baik menurun menjadi 3 siswa (15%), dan tidak ditemukan lagi siswa pada kategori kurang baik maupun sangat kurang baik. Pola ini menunjukkan bahwa peningkatan capaian belajar tidak hanya tercermin pada kenaikan nilai rata-rata, tetapi juga pada pergeseran distribusi mayoritas siswa menuju kategori pencapaian yang lebih tinggi, sehingga kecenderungan tersebut selanjutnya dapat dilihat secara visual melalui diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II Siswa Kelas 4 SDN Kutowinangun 12

Selain menelaah perkembangan capaian belajar, perhatian juga diberikan pada kualitas pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dengan mengacu pada tahapan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Setiap bagian kegiatan, mulai dari pembukaan, pelaksanaan sintaks TGT, hingga penutupan, diamati untuk memastikan kesesuaian antara rancangan dan praktik di kelas.

Informasi tersebut menjadi bagian penting dalam proses refleksi karena membantu menjelaskan mengapa perubahan hasil belajar dapat terjadi.

Tabel 3. Analisis Perbandingan Pelaksanaan TGT

No	Sintak/kegiatan	Siklus I	Siklus II
1	Kegiatan Awal	6	7
2	Kegiatan Inti		
	Fase I Class Presentation	3	4
	Fase II Team	2	3
	Fase III <i>Games Tournament</i>	2	4
	Fase IV Appreciation	4	2
3	Kegiatan Penutup	3	4
Total		20	24
Presentase		77%	92,5%

Seiring berjalannya tindakan, kualitas implementasi pembelajaran menunjukkan peningkatan yang konsisten yang terlihat pada Tabel 3. Pada siklus I, 20 indikator terlaksana dengan tingkat ketercapaian sebesar 77%, kemudian setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, jumlah indikator meningkat menjadi 24 pada siklus II sehingga persentasenya mencapai 92,5%. Peningkatan ini terlihat pada seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, fase class presentation, fase team, fase games tournament, hingga kegiatan penutup yang berlangsung lebih optimal dibandingkan sebelumnya. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu menjalankan sintaks model TGT sesuai rancangan yang telah disusun, sementara penyesuaian yang dilakukan setelah siklus pertama turut memperlancar proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa berjalan seiring dengan semakin baiknya kualitas pelaksanaan tindakan di kelas, yang menegaskan bahwa konsistensi dalam menjalankan tahapan pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar.

Pembahasan

Perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan memperlihatkan bahwa peningkatan capaian belajar tidak dapat dipahami hanya sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu model pembelajaran tertentu. Lebih dari itu, perubahan tersebut tampak berkaitan dengan bergesernya pengalaman belajar yang dialami siswa di dalam kelas. Pada kondisi awal, pembelajaran cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, sehingga kesempatan untuk membangun pemahaman melalui interaksi, diskusi, maupun eksplorasi gagasan masih terbatas. Ketika ruang belajar mulai diisi oleh aktivitas kolaboratif, permainan akademik, dan pertukaran ide antarsiswa, proses belajar mengalami transformasi dari sekadar menerima pengetahuan menjadi aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung. Dalam konteks tersebut, kenaikan rata-rata nilai dari 68,6 pada kondisi awal menjadi 79,2 pada siklus I dan kemudian mencapai 90 pada siklus II dapat dipandang sebagai refleksi dari perubahan kualitas pengalaman belajar yang terjadi selama penelitian berlangsung.

Menariknya, peningkatan yang muncul tidak terkonsentrasi pada satu aspek tertentu, melainkan menjangkau seluruh indikator yang diukur. Fenomena ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan tidak hanya membantu siswa mengingat informasi mengenai



simbol atau bunyi sila-sila Pancasila, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami hubungan antarkonsep dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemahaman yang mendalam sering kali menjadi tantangan karena materi tidak berhenti pada penguasaan fakta, melainkan menuntut kemampuan menafsirkan makna serta menghubungkan nilai dengan perilaku nyata. Oleh sebab itu, peningkatan yang terjadi pada indikator penerapan nilai dan kemampuan membedakan perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai Pancasila menjadi temuan yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung pada level kognitif dasar, tetapi mulai menyentuh proses internalisasi nilai yang menjadi tujuan utama Pendidikan Pancasila.

Dinamika tersebut tampaknya berkaitan erat dengan karakteristik Teams Games Tournament (TGT) yang menggeser fokus pembelajaran dari aktivitas individual menuju interaksi sosial. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mereka tidak hanya berhadapan dengan materi pelajaran, tetapi juga dengan beragam pandangan dan pemahaman teman sebayanya. Situasi seperti ini menciptakan peluang terjadinya negosiasi makna yang sering kali tidak muncul dalam pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada guru. Selama kegiatan permainan dan turnamen berlangsung, siswa terdorong untuk aktif bertanya, menjelaskan, menyampaikan pendapat, dan memberikan bantuan kepada anggota kelompok lain. Aktivitas tersebut secara tidak langsung memperkuat proses konstruksi pengetahuan karena pemahaman tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun melalui interaksi yang berkelanjutan. Temuan ini selaras dengan pandangan Sani et al. (2025) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar kooperatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Perspektif yang sama juga dikemukakan oleh Li et al. (2024), yang menempatkan partisipasi siswa sebagai salah satu faktor penting dalam pembentukan pemahaman konseptual yang lebih kuat.

Di sisi lain, suasana kompetitif yang dihadirkan melalui turnamen tampaknya berperan sebagai pemicu motivasi belajar. Kompetisi dalam model TGT tidak diarahkan untuk menciptakan persaingan yang bersifat individualistik, melainkan menjadi sarana bagi siswa untuk menunjukkan kontribusinya terhadap kelompok. Kondisi ini berbeda dengan pola pembelajaran konvensional yang sering kali hanya menempatkan siswa sebagai peserta evaluasi pada akhir pembelajaran. Melalui turnamen, proses evaluasi justru menjadi bagian yang menyatu dengan aktivitas belajar itu sendiri. Akibatnya, siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Fenomena tersebut dapat menjelaskan mengapa jumlah siswa yang berada pada kategori baik dan sangat baik terus meningkat dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Aspek lain yang tidak dapat dilepaskan dari temuan penelitian ini adalah peran media Karpanca dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pendidikan Pancasila sering kali berhadapan dengan persoalan abstraksi konsep. Simbol, nilai, dan makna yang terkandung dalam setiap sila tidak selalu mudah dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Dalam kondisi demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep abstrak dengan representasi yang lebih konkret. Karpanca menghadirkan simbol, ilustrasi, pertanyaan, dan contoh penerapan nilai Pancasila dalam format yang lebih dekat dengan dunia belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, materi yang sebelumnya bersifat konseptual menjadi lebih mudah diakses dan dipahami.

Lebih jauh, keberadaan kartu dalam aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya melihat atau mendengar informasi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar tersebut. Ketika sebuah kartu digunakan dalam diskusi kelompok atau kompetisi akademik, informasi yang terkandung di dalamnya diproses melalui berbagai aktivitas mental



seperti mengingat, membandingkan, menghubungkan, dan menjelaskan. Situasi ini memungkinkan terjadinya penguatan pemahaman yang lebih mendalam. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan pandangan Saputri et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media yang interaktif mampu meningkatkan motivasi sekaligus keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Senada dengan itu, Ningrum dan Dharin (2025) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar berkontribusi terhadap peningkatan capaian akademik.

Jika dicermati lebih lanjut, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini berjalan beriringan dengan semakin optimalnya pelaksanaan tindakan. Persentase keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari 77% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi yang dilakukan setelah setiap siklus memberikan kontribusi penting dalam perbaikan pembelajaran. Perbaikan tersebut tidak hanya menyentuh aspek teknis, tetapi juga mencakup pengelolaan interaksi kelas, pengaturan waktu, serta optimalisasi setiap tahapan dalam model TGT, sehingga keberhasilan yang dicapai tidak terjadi secara instan melainkan melalui proses penyempurnaan yang bertahap. Kondisi ini memperlihatkan adanya keterkaitan erat antara kualitas implementasi pembelajaran dan capaian hasil belajar, sebagaimana juga didukung oleh temuan Guo dan Wang (2025) yang menekankan bahwa konsistensi pelaksanaan pembelajaran sesuai desain berhubungan positif dengan peningkatan keterlibatan siswa, serta Žakelj et al. (2024) yang menegaskan bahwa partisipasi aktif memberi ruang lebih besar bagi siswa dalam membangun pemahaman konseptual, sehingga kedua pandangan tersebut memperkuat relevansi temuan penelitian ini bahwa peningkatan hasil belajar sejalan dengan semakin optimalnya pelaksanaan sintaks pembelajaran pada setiap siklus.

Temuan penelitian ini memperluas berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas model Teams Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, seperti yang dilaporkan Desryl dan Rahmatina (2025) yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70,00 menjadi 83,08, serta Ulhaq et al. (2025) yang mencatat kenaikan ketuntasan belajar dari 41% menjadi 85% melalui TGT berbantuan media Wordwall; sejalan dengan itu, penelitian Nakhlah dan Rondli (2024) serta Mu'ayanah, Kurnia, dan Wahyuni (2025) juga menegaskan bahwa aktivitas kolaboratif dalam TGT berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sehingga memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada desain pengalaman belajar. Namun demikian, penelitian ini menghadirkan perspektif yang sedikit berbeda karena tidak hanya menekankan efektivitas TGT atau media permainan secara terpisah, melainkan mengintegrasikan keduanya secara spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; meskipun terdapat kesamaan dengan penelitian Nisaak et al. (2023) dalam penggunaan media berbasis kartu yang dipadukan dengan TGT, Karpanca dalam studi ini dirancang secara lebih kontekstual untuk menyesuaikan karakteristik materi Pancasila, sehingga tidak sekadar berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai instrumen yang membantu siswa menghubungkan simbol, makna, nilai, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif yang lebih luas, temuan ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih bermakna ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami, mendiskusikan, dan mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari, bukan sekadar menghafalnya. Kombinasi antara aktivitas kooperatif dan media yang kontekstual menghadirkan lingkungan belajar yang memungkinkan proses tersebut terjadi secara lebih alami. Dengan demikian, keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini bukan hanya berkaitan



dengan meningkatnya skor akademik, melainkan juga menunjukkan bagaimana desain pembelajaran yang tepat dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi, teman sebaya, dan proses belajar itu sendiri.

KESIMPULAN

Di akhir rangkaian tindakan yang dilakukan di kelas, perubahan yang terjadi tidak hanya tercermin pada capaian angka, tetapi juga pada cara siswa menjalani proses pembelajaran. Aktivitas yang sebelumnya cenderung pasif perlahan bergeser menjadi lebih aktif dan terlibat, ditandai dengan interaksi yang lebih hidup melalui kerja kelompok, permainan akademik, serta dinamika turnamen. Dalam situasi tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi terbatas pada penguasaan materi, melainkan juga memberi ruang bagi siswa untuk mengalami nilai-nilai yang dipelajari secara lebih konkret melalui pengalaman belajar di kelas.

Perjalanan dua siklus menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang memberi ruang partisipasi dan pengalaman langsung mampu mendorong ketercapaian hasil belajar hingga melampaui target yang direncanakan. Kehadiran media Karpanca turut memberikan kontribusi dalam membantu siswa menjembatani konsep yang abstrak menjadi lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari. Perpaduan keduanya memperlihatkan bahwa proses belajar menjadi lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang mengajak mereka berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan secara kolaboratif. Lebih jauh, temuan ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran berbasis kooperatif dengan dukungan media kontekstual dapat menjadi salah satu arah pengembangan praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter, sekaligus membuka ruang bagi guru untuk membangun keterlibatan siswa secara lebih utuh dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Ani, N. K., Pontoh, A. M. S., Zulfuraini, & Nashrullah. (2025). Improving Students' Learning Interest Using Cooperative Learning: The TGT Model In Fourth Grade IPAS. *Journal Of Educational Sciences*, 9(4), 2254–2263.
<https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/jes/article/view/544>
- Aprilia, T., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. 9, 3656–3663. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26189>
- Ariyani, E. Z., Lasmawan, I. W., & Sujana, I. P. W. M. (2025). Peran Guru dalam Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 468-472.
<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/818>
- Chen, F.-Z., Chen, L.-A., Tseng, C.-C., Pai, C. H., Tsai, K.-E., Liang, E.-C., Chen, Y.-F., Chen, T.-L., Liu, S.-Y., & Lee, P.-C. (2025). Enhancing Student Engagement And Learning



- Outcomes In Life Sciences: Implementing Interactive Learning Environments And Flipped Classroom Models. *Discover Education*, 4, Article 102.
<https://doi.org/10.1007/s44217-025-00501-x>
- Desryl, B., & Rahmatina, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21766–21775. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30370>
- Fatihah, D. A., & Prastitasari, H. (2025). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas VI SDN Tamban Raya Baru Dengan Menggunakan Model MOUNTAIN Dan Permainan Ular Tangga. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 433–448. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.31578>
- Guo, P., & Wang, Z. (2025). Implementation Fidelity Of Universal Design For Learning And Effects On Student Achievement, Engagement And Belonging. *Scientific Reports*, 15, Article 45430. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-30079-1>
- Li, B., Yu, J., Sun, L., & Yang, H. (2024). Impact Of Active Learning Instruction In Blended Learning On Students' Anxiety Levels And Performance. *Frontiers In Education*, 9, 1332778. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1332778>
- Mu'ayanah, N. R., Kurnia, R., & Wahyuni, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62420>
- Nakhlah, R. M., & Rondli, W. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29333–29341. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17603>
- Ningrum, C. C., & Dharin, A. (2025). The Effect Of Instructional Media Use On Elementary Students' Learning Interest And Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Innovative Teaching And Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.64420/ijitl.v3i1.340>
- Nisaak, L. A., Rondli, W. S., & Fardani, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas V: Penelitian Tindakan Kelas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>
- Novianti, I. A., & Nastiti, D. (2025). Active Learning Strategy To Improve Students' Science Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 13(1). <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i1.1795>
- Paramastuti, A., & Bua, M. T. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19993>



- Putra, A., Damayanti, P. S., Srirahmawati, I., & Rahmawati, N. (2026). Kajian Konseptual Implementasi Pembelajaran Pancasila Dalam Membentuk Karakter Positif Siswa Di Sekolah Dasar. *Walada: Journal Of Primary Education*, 5(1), 869-876. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.547>
- Ruwaidah, A. I. S., Salsabil, A. M., Safitri, A., Hanapiah, F. N., Khotimah, H. H., Aulia, N. F., Noviyanti, N. S., Azzahra, S. F., & Furnamasari, Y. F. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Berkarakter Dan Berwawasan Kebangsaan. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(3), 2696–2704. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1129>
- Saputri, R. P., Yulastri, A., Ganefri, Giatman, M., Irfan, D., & Effendi, H. (2025). Impact Of Interactive Media Utilization On Enhancing Learning Outcomes: Meta-Analysis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 40–49. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10438>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2). <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736>
- Sulistyo, N. S. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Ma Muslimat Nu Palangka Raya. *Pendimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 166-175. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v4i2.3146>
- Syakrani, A. W., Rahmah, A., & Aminah, S. (2025). Makna Dan Hakikat Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(7), 565-573. <https://jutepe-joln.net/index.php/jurperu/article/view/218>
- Dhiya‘Ulhaq, J., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439-1451. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/jipdas/article/view/2871>
- Žakelj, A., Cotič, M., & Doz, D. (2024). Evaluating The Impact Of Active And Experiential Learning In Mathematics: An Experimental Study On Eighth-Grade Student Outcomes. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186x.2024.2436698>