GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terintegrasi Strategi *Scan, Think, Answer (STA)* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Pelajaran 2026-2027

Restu Silmi Rorandi[1*], Afief Maula Novendra[2], Aam Effendi[3]

[1] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia.
[2] Pendidikan Ekonomi, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia.
[3] Pendidikan Pancasila, SMA Pasundan 1 Bandung, Bandung, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3549

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st2026

Correspondence:

Restu Silmi Rorandi

089630833652

Abstract: This study aims to address the low level of student learning participation in the Pancasila Education subject in class XII-5 of SMA Pasundan 1 Bandung. The solution implemented was the application of the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model integrated with the Scan, Think, Answer (STA) strategy. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles involving 38 students as research subjects. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation studies. The results showed a significant increase in the classical learning participation percentage, rising from 29.51% (Poor category) in the pre-cycle stage to 54.89% (Fair category) in Cycle I. In Cycle II, participation increased sharply to 81.95% (Very Good category). In conclusion, the integration of the TGT learning model with the STA strategy proved to be effective in encouraging students' enthusiasm, focus, problem-solving, and overall learning participation.

Keywords: Learning Participation, TGT, STA, Pancasila Education

Citation: Rorandi, R. S., Novendra, A. M., & Effendi, A. (2026). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terintegrasi Strategi Scan, Think, Answer (STA) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Pelajaran 2026-2027 . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6451–6459. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3549

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran strategis yang berperan langsung dalam membentuk karakter murid pada saat ini, khususnya dimensi penalaran kritis, kolaborasi, dan kewargaan. Selain itu Pendidikan Pancasila dirancang bukan sekedar untuk menyampaikan materi hafalan melainkan memiliki tujuan yang lebih substansial yaitu menanamkan nilai-nilai luhur, prinsip demokrasi, dan pemahaman terkait hak dan kewajiban warga negara (Saputra *et al*., 2025). Melalui pembelajaran ini, murid tidak hanya dituntut menghafal nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga diharapkan mampu menginternalisasi dan mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks kehidupan global yang semakin kompleks (Lickona, 1991; Suprayogi *et al*., 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila idealnya dilaksanakan secara aktif dan partisipatif, sehingga murid tidak sekadar menjadi objek yang menerima informasi, melainkan subjek yang terlibat langsung dalam proses berpikir, berdiskusi, dan me Nailul mecahkan masalah (Susilawati & Sarifuddin, 2021). Partisipasi merupakan komponen esensial proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Erlina & Wahidah, 2024).

Email: restusilmi29@gmail.com

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang belum sepenuhnya sejalan dengan harapan tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan PPL Terbimbing di kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung, ditemukan bahwa partisipasi belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Dari jumlah 38 murid, hanya sekitar 29,5% aktif selama proses pembelajaran. Sebagian besar murid cenderung pasif, hanya mendengarkan, dan enggan terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi ini terlihat dari indikator-indikator seperti rendahnya frekuensi murid mengajukan pertanyaan, minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas maupun menjawab pertanyaan guru.

Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata. Pada kondisi ideal, kelas Pendidikan Pancasila menjadi ruang dialog yang hidup, tempat murid bertanya, menanggapi, dan menguji gagasan satu sama lain. Pada kondisi nyata di kelas XII-5, ruang dialog itu belum terbentuk hanya sebagian kecil murid yang memanfaatkan kesempatan belajar secara aktif, sedangkan sebagian besar lainnya hadir secara fisik tetapi belum terlibat secara mental.

Rendahnya partisipasi belajar tersebut diduga disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan penugasan konvensional yang kurang melibatkan murid secara aktif (Adiputra & Heryadi, 2021). Kedua, materi Pendidikan Pancasila sering dipersepsikan murid sebagai materi yang bersifat hafalan dan kurang relevan dengan kehidupan nyata mereka, terutama pada topik-topik yang berkaitan dengan kehidupan global yang bersifat abstrak (Suprayogi *et al*., 2024). Ketiga, belum optimalnya penggunaan strategi pembelajaran yang mampu memadukan aspek kognitif (berpikir kritis) dengan aspek afektif (motivasi dan keterlibatan emosional) secara bersamaan (Lickona, 1991). Apabila kondisi ini dibiarkan, dikhawatirkan tujuan pembentukan karakter Pancasila pada murid tidak tercapai secara optimal.

Persoalan partisipasi yang rendah tidak dapat dipandang sebagai persoalan teknis semata. Murid yang pasif cenderung kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kritis karena tidak pernah diminta merumuskan, mempertahankan, atau merevisi pendapatnya. Di sisi lain, guru juga kehilangan umpan balik yang diperlukan untuk mengetahui sejauh mana murid memahami materi, sebab kepasifan membuat pemahaman murid tidak tampak. Dalam jangka panjang, pola belajar yang hanya menerima informasi dapat memperkuat anggapan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran hafalan, sebuah persoalan yang sejalan dengan pembahasan Suprayogi *et al* (Suprayogi et al., 2024) mengenai problematika internalisasi nilai Pancasila dalam pembelajaran. Karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran yang secara sengaja mengubah struktur kelas, dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada aktivitas murid.

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran akan lebih terencana dan sangat membantu proses pembelajaran (Parhusip & Kristanto, 2023). Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin (1995) dalam bukunya yang berjudul *Cooperative Learning*: Theory, Research, and Practice, model ini memadukan unsur kerja sama tim, kompetensi akademik yang sehat, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan partisipasi murid secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja sama dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT*) karakter kerjasama siswa juga dapat dikembangkan (Ulfia & Irwandani, 2019). Melalui berbagai tahapan dalam pembelajaran TGT memberikan ruang bagi setiap murid untuk berkontribusi sesuai kemampuannya, sehingga partisipasi tidak hanya didominasi oleh murid tertentu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah *et al* (2020) dengan judul "Model Team *Game*s Tournaments (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa" yang menyatakan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang.

Menurut Slavin (Slavin, 1995) dalam bukunya yang berjudul *Cooperative Learning*: Theory, Research, and Practice, TGT terdiri atas beberapa komponen yang saling melengkapi, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*game*), turnamen, dan penghargaan tim. Presentasi kelas memperkenalkan materi pokok kepada murid. Tim yang anggotanya beragam dalam kemampuan dan latar belakang kemudian belajar bersama untuk memastikan setiap anggota menguasai materi. Pada

tahap permainan dan turnamen, wakil setiap tim bertanding dengan wakil tim lain, dan skor yang mereka peroleh disumbangkan kepada tim asal. Terakhir, tim dengan capaian terbaik diberi penghargaan. Rancangan ini membuat keberhasilan tim bergantung pada sumbangan setiap anggota, sehingga murid terdorong untuk saling membantu sekaligus bertanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri.

Untuk memperkuat efektivitas model TGT, peneliti mengintegrasikan strategi *Scan, Think, Answer (STA)* sebagai inovasi pembelajaran yang dikembangkan peneliti sendiri. Strategi STA dirancang untuk menstrukturkan proses berpikir murid sebelum memasuki sesi permainan TGT, yaitu tahap *Scan* (memindai soal), *Think* (menganalisis soal secara kritis), dan *Answer* (merumuskan dan menyampaikan jawaban atau argumen). Karena pada dasarnya melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru perlu untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurhikmawati & Utami, 2024; Zulfikar & Budiana, 2019). Dengan integrasi ini, diharapkan murid tidak hanya terdorong untuk aktif secara sosial dalam kompetisi kelompok, tetapi juga terlatih untuk berpikir sistematis sebelum merespons, sehingga partisipasi yang terbentuk bersifat bermakna, bukan sekadar keterlibatan permukaan.

Strategi STA disusun berdasarkan kebutuhan murid akan langkah berpikir yang eksplisit ketika menghadapi soal dalam waktu terbatas. Pada tahap *Scan*, murid memindai soal untuk mengenali pokok persoalan, kata kunci, dan informasi yang tersedia. Pada tahap *Think*, murid bersama anggota kelompoknya menganalisis soal secara kritis, mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila, dan menimbang kemungkinan jawaban. Pada tahap *Answer*, murid merumuskan jawaban atau argumen secara runtut dan menyampaikannya sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Dengan tiga langkah tersebut, murid tidak langsung menjawab secara spontan, tetapi diarahkan untuk memahami, menalar, dan baru kemudian merespons.

Perpaduan TGT dan STA bersifat saling menguatkan. TGT menyediakan struktur sosial dan motivasi berupa kerja sama tim, permainan, dan penghargaan, sedangkan STA menyediakan struktur kognitif berupa urutan langkah berpikir. TGT tanpa struktur berpikir berisiko menghasilkan partisipasi yang ramai tetapi dangkal, sementara struktur berpikir tanpa motivasi sosial berisiko menjadi latihan individual yang kurang menarik. Integrasi keduanya juga sejalan dengan pandangan Lickona (1991) dalam bukunya yang berjudul *Educating ducating for Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility* yang menyatakan bahwa pembelajaran karakter perlu melibatkan pengetahuan, perasaan, dan tindakan secara bersamaan, sehingga diharapkan partisipasi yang terbentuk tidak hanya sering, tetapi juga bermutu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terintegrasi Strategi *Scan, Think, Answer (STA)* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung". Penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT yang terintegrasi dengan strategi STA dalam meningkatkan partisipasi belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT yang terintegrasi dengan strategi STA serta mengetahui peningkatan partisipasi belajar murid pada setiap tahap penelitian, mulai dari pra-siklus hingga Siklus II. Dengan harapan dapat memberikan solusi konkret atas rendahnya partisipasi belajar murid sekaligus menjadi kontribusi inovasi pembelajaran dalam bidang Pendidikan Pancasila.

Method

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah 38 murid yang dipilih karena partisipasi belajarnya rendah pada observasi awal. Objek penelitian adalah peningkatan partisipasi belajar melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diintegrasikan dengan strategi *Scan, Think, Answer (STA)* pada setiap tahap pembelajaran.

PTK dipilih karena bersifat reflektif dan berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran secara langsung di kelas tempat masalah ditemukan. Berbeda dengan penelitian yang bertujuan menguji hipotesis, PTK memberi kesempatan kepada guru untuk merencanakan tindakan, melaksanakannya, mengamati dampaknya, dan memperbaikinya pada siklus berikutnya. Karena permasalahan yang diteliti bersumber dari pengalaman nyata peneliti selama PPL Terbimbing, PTK dipandang paling sesuai untuk menjawab kebutuhan perbaikan

pembelajaran di kelas XII-5. Seluruh 38 murid dalam kelas tersebut dilibatkan sebagai subjek, sehingga setiap murid memperoleh perlakuan yang sama dan data yang dihasilkan mencerminkan kondisi kelas secara klasikal.

Setiap siklus terdiri atas empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, lembar kerja murid (LKM), kartu soal berkode QR, aturan permainan dan sistem skor tim, serta lembar observasi partisipasi belajar. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan dengan alur TGT, yaitu pembentukan kelompok heterogen, diskusi LKM, turnamen, dan akumulasi skor tim, dengan alur STA diterapkan setiap kali murid menghadapi soal. Pada tahap pengamatan, peneliti mencatat kemunculan setiap aspek partisipasi pada setiap murid selama diskusi dan turnamen berlangsung. Pada tahap refleksi, hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kekurangan tindakan, yang kemudian menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Pra-siklus ditempatkan sebagai pertemuan tersendiri agar peneliti memiliki data awal yang dapat dibandingkan dengan data siklus berikutnya. Tanpa data awal, peningkatan partisipasi tidak dapat dinyatakan secara terukur. Dua pertemuan pada setiap siklus memberi kesempatan kepada murid untuk mengenal alur TGT dan STA pada pertemuan pertama dan memantapkannya pada pertemuan kedua. Durasi 2 JP (80 menit) per pertemuan dipertahankan sama pada seluruh tahap sehingga perbedaan hasil tidak dipengaruhi oleh perbedaan alokasi waktu.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap keaktifan diskusi, pengerjaan lembar kerja murid (LKM), dan turnamen, wawancara semi-terstruktur dengan guru pamong dan murid, serta studi dokumentasi. Observasi partisipasi belajar menggunakan lembar observasi yang memuat tiga indikator menurut Knowles (dalam Mulyasa, 2003) dengan 14 aspek pengamatan, yaitu (1) keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental, (2) keterlibatan dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan (3) kegiatan belajar yang menguntungkan. Setiap aspek dicatat muncul atau tidak muncul pada setiap murid. Murid yang tidak hadir saat pengamatan dicatat tidak menunjukkan aspek partisipasi (0%).

Ketiga teknik pengumpulan data dipilih agar saling melengkapi. Observasi menghasilkan data tentang apa yang dilakukan murid secara nyata; wawancara semi-terstruktur menggali alasan, perasaan, dan kesulitan yang tidak selalu tampak dari perilaku; sedangkan studi dokumentasi, seperti LKM dan skor turnamen, memberikan bukti tertulis tentang kualitas kerja kelompok. Penggunaan beberapa sumber data ini sekaligus berfungsi sebagai triangulasi untuk mengurangi kemungkinan bias, mengingat peneliti berperan ganda sebagai guru dan pengamat. Format lembar observasi yang mencatat aspek muncul atau tidak muncul dipilih agar pengamatan sederhana, konsisten, dan dapat dijumlahkan menjadi persentase. Ketentuan bahwa murid yang tidak hadir dicatat 0% membuat angka klasikal tetap dihitung dari seluruh 38 murid, sehingga tidak ada murid yang hilang dari perhitungan.

Data kualitatif dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman (1994) dalam *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook,* yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data observasi juga dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\ \%$$

Keterangan:

P = Persentase partisipasi belajar
f = jumlah kemunculan aspek partisipasi
n = jumlah kemunculan maksimal (38 murid × 14 aspek = 532).

Persentase ditafsirkan dengan kategori Arikunto *et al* (2006) Kurang (0–39,9%), Cukup (40–59,9%), Baik (60–79,9%), dan Sangat Baik (≥ 80%). Persentase dihitung secara klasikal, per indikator, per aspek, dan per murid untuk melihat peningkatan antar tahap.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila partisipasi belajar murid meningkat secara nyata dalam proses pembelajaran. Secara spesifik, indikator keberhasilan tercapai apabila partisipasi klasikal mencapai kategori Baik (≥ 60%) dan mayoritas murid bergeser dari kategori Kurang/Cukup pada pra-siklus menjadi kategori Baik atau Sangat Baik pada akhir siklus, yang didukung oleh catatan observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Partisipasi belajar murid kelas XII-5 (38 murid) pada kondisi awal tergolong rendah. Persentase partisipasi klasikal hanya 29,51% (kategori Kurang), dan 29 murid (76,3%) berada pada kategori Kurang. Partisipasi terkonsentrasi pada aspek formal dan individual, seperti bergerak

sesuai kegiatan (84,2%) dan ketertarikan serta motivasi mengikuti pembelajaran selanjutnya (76,3%). Sebaliknya, aspek yang menuntut keterlibatan mental dan tanggung jawab hampir tidak muncul, seperti fokus dan berpikir kritis (5,3%) serta menyampaikan pendapat (10,5%), sedangkan keinginan bertanya saat belum paham, tanggung jawab dan disiplin, dan menghubungkan materi dengan pengalaman (masing-masing 0%).

Hal tersebut menunjukkan 32 dari 38 murid tampak bergerak sesuai kegiatan dan 29 murid tertarik serta termotivasi mengikuti pembelajaran selanjutnya, sedangkan hanya 4 murid yang menyampaikan pendapat, 2 murid yang menunjukkan fokus dan berpikir kritis serta 1 murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Pola ini memperlihatkan bahwa keaktifan murid pada kondisi awal lebih bersifat prosedural, yaitu mengikuti arahan dan kegiatan yang disiapkan guru, daripada bersifat intelektual. Tidak satu pun murid yang menunjukkan keinginan bertanya saat belum paham, bertanggung jawab dan disiplin, atau menghubungkan materi dengan pengalaman. Ketiadaan ketiga aspek ini penting karena ketiganya mencerminkan kemandirian belajar.

Pada tingkat indikator, keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental berada pada 41,4% (kategori Cukup), keterlibatan dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada 12,6% (kategori Kurang), dan kegiatan belajar yang menguntungkan pada 36,8% (kategori Kurang). Sebaran kategori murid juga menunjukkan bahwa tidak ada murid pada kategori Baik atau Sangat Baik; 29 murid berada pada kategori Kurang dan 9 murid pada kategori Cukup. Kondisi inilah yang menjadi titik tolak penelitian.

Siklus I

Pada Siklus I, total kemunculan aspek partisipasi sebanyak 292 dari 532 kemunculan maksimal, sehingga partisipasi klasikal mencapai 54,89% (kategori Cukup) (Arikunto *et al*., 2006). Angka ini naik 25,38 poin persentase dari pra-siklus, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan (kategori Baik, ≥ 60%). Per indikator, keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental mencapai 70,4% (Baik), kontribusi terhadap tujuan pembelajaran 43,2% (Cukup), dan kegiatan belajar yang menguntungkan 54,2% (Cukup). Sebanyak 18 murid (47,4%) berada pada kategori Baik atau Sangat Baik, 13 murid (34,2%) pada kategori Cukup, dan 7 murid (18,4%) pada kategori Kurang. Empat dari tujuh murid tersebut tidak menunjukkan satu pun aspek partisipasi karena tidak hadir saat pengamatan.

Peningkatan terbesar terjadi pada antusiasme (21,1% menjadi 71,1%), penyelesaian tugas dengan sungguh-sungguh (34,2% menjadi 78,9%), pengambilan bagian dalam tugas kelompok (15,8% menjadi 52,6%), serta kerja sama dan komunikasi (36,8% menjadi 71,1%). Sejumlah aspek masih rendah sepeti fokus dan berpikir kritis (36,8%), mengikuti pembelajaran secara aktif (31,6%), menyampaikan pendapat (31,6%), keinginan bertanya (21,1%), tanggung jawab dan disiplin (18,4%), serta menghubungkan materi dengan pengalaman (5,3%). Catatan observasi menunjukkan bahwa antusiasme murid meningkat melalui kartu soal berkode QR dan sistem skor tim, serta murid semakin mahir menjalankan alur *Scan, Think, Answer (STA)* pada pertemuan kedua. Namun, sebagian murid masih ragu pada tahap *Think* dan *Answer*, dan anggota kelompok yang menunggu perwakilannya bertanding cenderung pasif. Keraguan ini sejalan dengan hasil wawancara bersama perwakilan murid yang mengungkapkan bahwa mereka masih canggung dan bingung merumuskan argumen dalam waktu yang dibatasi. Selain itu, berdasarkan studi dokumentasi terhadap Lembar Kerja Murid (LKM), jawaban yang dituliskan kelompok pada tahap ini rata-rata masih bersifat superfisial dan belum menunjukkan kedalaman analisis.

Refleksi Siklus I

Refleksi siklus I mengidentifikasi lima kekurangan, keraguan pada tahap *Think* dan *Answer*; jumlah soal terbatas (5 dan 10 kartu) dengan bentuk dan bobot seragam, kepasifan murid di meja asal, pengelolaan kartu yang belum tertib, dan rendahnya beberapa aspek partisipasi. Perbaikan pada Siklus II adalah: (1) soal dibagi menjadi tiga tingkat kesulitan (10, 20, dan 30 poin); (2) soal dalam kartu QR disajikan dalam bentuk teks, poster, dan video; (3) kartu dilengkapi tempat pengumpulan per kelompok; dan (4) setiap kelompok diberi kartu identitas agar hanya satu perwakilan yang mengambil kartu soal.

Kelima kekurangan pada Siklus I dapat dipahami sebagai persoalan yang saling berkaitan. Keraguan pada tahap *Think* dan *Answer* berkaitan dengan soal yang seragam dalam bentuk dan bobot, sebab murid tidak memiliki pilihan tantangan yang sesuai dengan kemampuan kelompoknya. Kepasifan murid di meja asal berkaitan dengan struktur turnamen yang bertumpu pada perwakilan, sedangkan pengelolaan kartu yang belum tertib berpotensi mengganggu ketertiban dan

keadilan permainan. Rendahnya sejumlah aspek partisipasi merupakan akibat dari ketiga hal tersebut. Karena itu, keempat perbaikan pada Siklus II dirancang bukan sebagai perubahan yang terpisah, melainkan sebagai satu paket yang saling mendukung: soal bertingkat dan beragam memperkuat tahap *Scan* dan *Think*, tempat pengumpulan kartu dan kartu identitas kelompok memperbaiki ketertiban, dan keduanya bersama-sama diharapkan menarik anggota kelompok yang pasif agar terlibat.

Siklus II

Setelah perbaikan diterapkan, total kemunculan aspek partisipasi meningkat menjadi 436 dari 532, atau 81,95% (kategori Sangat Baik). Angka ini naik 27,06 poin dari Siklus I dan 52,44 poin dari pra-siklus. Ketiga indikator mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik, yaitu 90,1%, 74,2%, dan 83,2%. Sebanyak 34 murid (89,5%) berada pada kategori Baik (12 murid) atau Sangat Baik (22 murid), 3 murid pada kategori Cukup, dan 1 murid pada kategori Kurang karena tidak hadir saat pengamatan. Delapan aspek mencapai kategori Sangat Baik, dan tujuh di antaranya ditunjukkan oleh sedikitnya 94,7% murid. Aspek yang sebelumnya rendah meningkat tajam, seperti menyampaikan pendapat (31,6% menjadi 84,2%) dan menghubungkan materi dengan pengalaman (5,3% menjadi 57,9%). Aspek keinginan bertanya (44,7%) dan menghubungkan materi dengan pengalaman (57,9%) tetap menjadi yang terendah.

Catatan observasi menunjukkan murid sangat antusias terhadap soal yang beragam, keterlibatan anggota kelompok lebih merata, dan turnamen berjalan lebih tertib karena kartu identitas kelompok mencegah kecurangan. Peningkatan ini juga terkonfirmasi dari studi dokumentasi kelengkapan dan ketajaman analisis pada LKM murid di Siklus II dinilai jauh lebih komprehensif dibandingkan Siklus I. Hasil wawancara pasca-siklus dengan guru pamong dan murid juga menunjukkan respons positif, penggunaan variasi media dan soal bertingkat membuat murid merasa lebih tertantang dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Karena indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dihentikan pada Siklus II.

Rekapitulasi

Perkembangan partisipasi belajar pada setiap tahap disajikan pada Tabel 1 sampai Tabel 4.

Tabel 1 Persentase Partisipasi Belajar Klasikal

Tahap	f	n	P (%)	Kategori	Peningkatan
Pra-Siklus	157	532	29,51	Kurang	–
Siklus I	292	532	54,89	Cukup	+25,38 poin
Siklus II	436	532	81,95	Sangat Baik	+27,06 poin
Total					**+52,44 poin**

Sumber: data observasi penelitian (diolah). P = f/n × 100%.

Tabel 2 Rata-rata Persentase Partisipasi Belajar Berdasarkan Indikator

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental	41,4% (Cukup)	70,4% (Baik)	90,1% (Sangat Baik)
Keterlibatan dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran	12,6% (Kurang)	43,2% (Cukup)	74,2% (Baik)
Kegiatan belajar yang menguntungkan	36,8% (Kurang)	54,2% (Cukup)	83,2% (Sangat Baik)

Sumber: data observasi penelitian (diolah), 38 murid.

Tabel 3 Persentase Murid yang Menunjukkan Setiap Aspek Partisipasi

Aspek yang diamati	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Aktif bergerak sesuai kegiatan	84,2	89,5	97,4
Membawa alat belajar dan menggunakan media dengan baik	55,3	84,2	97,4
Menunjukkan antusias dalam pembelajaran	21,1	71,1	94,7
Fokus, berpikir kritis, serta menjawab/bertanya	5,3	36,8	71,1
Aktif menyampaikan pendapat, ide, atau solusi	10,5	31,6	84,2
Menyelesaikan tugas individu dan kelompok dengan sungguh-sungguh	34,2	78,9	97,4
Mengambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok	15,8	52,6	78,9
Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif	2,6	31,6	65,8
Ingin belajar dan bertanya saat belum paham	0,0	21,1	44,7
Materi lebih mudah dipahami melalui metode yang digunakan	71,1	86,8	97,4
Bekerja sama,	36,8	71,1	97,4

berkomunikasi, dan membangun relasi			
Tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran selanjutnya	76,3	89,5	97,4
Bertanggung jawab, bekerja sama, dan disiplin	0,0	18,4	65,8
Menghubungkan materi dengan pengalaman	0,0	5,3	57,9

Sumber: data observasi penelitian (diolah), 38 murid.

Tabel 4 Sebaran Kategori Partisipasi Belajar Murid

Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Kurang (0–39,9%)	29 murid (76,3%)	7 murid (18,4%)	1 murid (2,6%)
Cukup (40–59,9%)	9 murid (23,7%)	13 murid (34,2%)	3 murid (7,9%)
Baik (60–79,9%)	0 murid (0%)	15 murid (39,5%)	12 murid (31,6%)
Sangat Baik (≥ 80%)	0 murid (0%)	3 murid (7,9%)	22 murid (57,9%)

Sumber: data observasi penelitian (diolah). Kategori Kurang mencakup murid yang tidak menunjukkan satu pun aspek (pra-siklus 4 murid, Siklus I 4 murid, Siklus II 1 murid).

Tabel 1 menunjukkan peningkatan bertahap dari kategori Kurang ke Cukup, lalu ke Sangat Baik. Tabel 2 menunjukkan seluruh indikator meningkat, dengan kenaikan terbesar pada indikator kontribusi (61,6 poin), diikuti indikator keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental (48,7 poin) dan kegiatan belajar yang menguntungkan (46,4 poin). Tabel 4 menunjukkan pergeseran kategori murid, dari tidak ada murid pada kategori Baik atau Sangat Baik pada pra-siklus menjadi 34 murid (89,5%) pada Siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diintegrasikan dengan strategi *Scan, Think, Answer (STA)* meningkatkan partisipasi belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Partisipasi klasikal naik dari 29,51% menjadi 54,89%, lalu 81,95%, dan indikator keberhasilan (mayoritas murid bergeser ke kategori Baik) tercapai pada Siklus II.

Peningkatan dari Pra-Siklus ke Siklus I

Penerapan TGT mengubah struktur tersebut, kelompok heterogen, diskusi LKM, dan turnamen dengan akumulasi skor tim menciptakan saling ketergantungan positif sekaligus tanggung jawab individu, karena skor tim bergantung pada kontribusi setiap anggota (Slavin, 1995). Unsur permainan dan penghargaan tim membuat kompetisi akademik berlangsung sehat, terlihat dari naiknya antusiasme, penyelesaian tugas, dan kerja sama. Strategi STA melengkapinya dengan langkah berpikir yang jelas sebelum murid menjawab. Namun, hasil Siklus I belum optimal, aspek fokus dan berpikir kritis serta keinginan bertanya masih rendah, yang menunjukkan bahwa keterampilan menganalisis dan berargumen belum terbiasa dilakukan. Pernyataan ini diperkuat oleh pengakuan murid dalam sesi wawancara yang merasa kesulitan saat diminta membedah soal pada tahap *Think*. Selain itu, dokumentasi skor turnamen dan LKM pada siklus ini juga menunjukkan sebaran perolehan nilai yang belum merata antar kelompok. Sebanyak 20 murid (52,6%) juga masih berada pada kategori Cukup atau Kurang, sejalan dengan temuan bahwa anggota kelompok di meja asal cenderung pasif.

Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II

Peningkatan pada Siklus II sejalan dengan empat perbaikan hasil refleksi. Pertama, soal bertingkat yaitu 10, 20, dan 30 poin menuntut kelompok berdiskusi menimbang kemampuannya sebelum memilih soal, sehingga mendorong berpikir kritis dan menumbuhkan tantangan. Kedua, soal berbentuk teks, poster, dan video membuat tahap *Scan* dan *Think* lebih menarik, mengakomodasi cara belajar yang berbeda, dan membantu murid mengaitkan materi dengan situasi nyata. Ketiga, media kartu dan tempat pengumpulannya membuat turnamen lebih tertib dan melibatkan seluruh anggota kelompok. Keempat, kartu identitas kelompok menjaga keadilan kompetisi sehingga skor tim mencerminkan hasil kerja kelompok dan menumbuhkan tanggung jawab serta disiplin. Keakraban murid dengan alur TGT dan STA juga membuat waktu pembelajaran lebih efektif. Peningkatan Siklus II (27,06 poin) sedikit lebih besar daripada Siklus I (25,38 poin), yang menunjukkan bahwa tindakan perbaikan efektif menjangkau aspek yang belum tersentuh tindakan awal.

Peningkatan Berdasarkan Indikator

Indikator keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental naik dari 41,4% menjadi 90,1%, terutama karena peningkatan antusiasme (21,1% menjadi 94,7%), fokus dan berpikir kritis (5,3% menjadi 71,1%), serta penggunaan media (55,3% menjadi 97,4%). Media kode QR, gawai, permainan, dan soal beragam berperan penting, sedangkan alur STA melatih murid berpikir sebelum menjawab. Indikator kontribusi naik dari 12,6% menjadi 74,2%. Kelompok kecil memberi ruang bagi setiap murid untuk berpendapat, dan

tahap *Answer* menuntut murid mempertanggungjawabkan jawabannya, sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila agar murid terlibat langsung dalam berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah (Susilawati & Sarifuddin, 2021). Indikator ini merupakan yang terendah pada Siklus II karena keinginan bertanya (44,7%) dan keaktifan mengikuti pembelajaran (65,8%) belum optimal. Indikator kegiatan belajar yang menguntungkan naik dari 36,8% menjadi 83,2%, dengan lonjakan terbesar (29,0 poin) pada Siklus II.

Studi kasus kontekstual seperti perundungan, intoleransi, dan kerja bakti membantu murid mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan nyata, sehingga materi tidak dipersepsikan sebagai hafalan semata (Suprayogi *et al*., 2024). Perpaduan aspek kognitif (alur STA) dan afektif (kerja sama tim dan penghargaan) juga sejalan dengan pandangan Lickona (1991) dalam bukunya yang berjudul Educating ducating for Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility yang menyatakan bahwa pembelajaran karakter perlu melibatkan pengetahuan, perasaan, dan tindakan secara bersamaan. Meski demikian, kemampuan menghubungkan materi dengan pengalaman baru mencapai 57,9%, sehingga perlu diperkuat, misalnya melalui pertanyaan pemantik yang meminta murid menceritakan pengalamannya.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Faktor pendukung meliputi media kartu berkode QR dan pemanfaatan gawai, sistem skor dan penghargaan tim ("Tim Tergesit" dan "Tim Terakurat"), kelompok heterogen yang memungkinkan murid saling membantu, scaffolding dari peneliti, alur STA yang jelas, serta soal bertingkat dan beragam dengan kartu identitas kelompok pada Siklus II. Kendala yang dihadapi adalah keraguan murid pada tahap *Think* dan *Answer* di awal penerapan, kepasifan murid yang menunggu giliran, alokasi waktu 80 menit yang padat untuk kegiatan diskusi LKM, turnamen, pre-test, dan post-test, rendahnya keberanian bertanya dan kemampuan mengaitkan materi dengan pengalaman hingga Siklus II, murid yang tidak hadir saat pengamatan, serta peran ganda peneliti sebagai guru sekaligus pengamat. Sebagian kendala diatasi pada Siklus II melalui soal bertingkat dan beragam, media kartu beserta tempat pengumpulannya, dan kartu identitas kelompok.

Penelitian dilakukan pada satu kelas yang memiliki jumlah 38 murid dalam waktu singkat, dengan analisis deskriptif tanpa uji statistik inferensial. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus menjadi guru sehingga berpotensi subjektif, dan murid yang tidak hadir saat pengamatan memengaruhi persentase klasikal. Untuk mengurangi bias, data observasi diperkuat dengan wawancara, hasil LKM, skor turnamen, dan dokumentasi. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan observer independen serta jumlah siklus atau kelas yang lebih banyak.

Kesimpulan

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang terintegrasi dengan strategi *Scan, Think, Answer (STA)* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XII-5 SMA Pasundan 1 Bandung. Keberhasilan ini dibuktikan dengan lonjakan persentase partisipasi belajar klasikal secara bertahap, mulai dari 29,51% (kategori Kurang) pada tahap pra-siklus, naik menjadi 54,89% (kategori Cukup) pada Siklus I, dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 81,95% (kategori Sangat Baik) pada akhir Siklus II. Penggunaan inovasi berupa soal bertingkat dengan variasi media teks, poster, dan video, dipadukan dengan penghargaan tim serta alur berpikir sistematis (STA) mampu mendorong antusiasme, fokus, dan kerja sama murid secara merata. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi pendidik maupun peneliti selanjutnya untuk mengimplementasikan serta mengembangkan perpaduan model TGT dan strategi STA dengan modifikasi media pembelajaran yang lebih beragam pada materi lain agar keterlibatan murid dapat dimaksimalkan secara konsisten.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah berkontribusi, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, *5*(2), 104–111. https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.

Erlina, A., & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model

Pembelajaran FGD (Focus Group Discussion) Berbantuan Poster Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(4), 2428–2435. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2834

Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, H. Al. (2020). Model Team Games Tournaments (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, *9*(2), 144–154.

Lickona, T. (1991). *Educating ducating for Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. A. Bantam Book.

Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis An expanded Sourcebook 2nd Edition (Matthew B. Miles, Michael Huberman) (Z-Library).pdf* (2nd ed.). Sage Publications.

Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. PT Remaja Rosdakarya.

Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada MAsyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 222–232.

Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *11*(2), 293–306. https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816

Saputra, A., Syamsuri, Utami, T., Bistari, & Purnama, S. (2025). *Pengaruh Motivasi Belajar Intrinsik Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII SMP Negeri 29 Pontianak*. *5*(4), 1409–1420.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.

Suprayogi, Rahmawati, E., Rafi'uddin, H., & Wiratomo, G. H. (2024). Problematika antara Internalisasi dan Indoktrinasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, *9*(1), 98–106. https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10347

Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal TEKNODIK*, *25*(2), 155–168. https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897

Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *2*(2), 86–91. https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080