

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Kelas IVA SD Negeri Argopeni Tahun Ajaran 2025/2026

Fajar Nurudin, Achmad Basari Eko Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

Fajarnurudin28@student.uns.ac.id

Article History

received 8/6/2026

accepted 27/9/2026

published 5/10/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the implementation of TGT applying multimedia, (2) enhance collaboration, and (3) improve cognitive learning outcomes of Pancasila Education. It was a collaborative classroom action research. The subjects were a teacher and students of fourth grade at SD Negeri Argopeni in academic year of 2025/2026. Data collection techniques were observation, interviews, tests, and documents. Data validity used triangulation of source and triangulation of technique. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) the stages of TGT applying multimedia were presentation, team study, games, tournament, and team recognition; (2) students' collaboration skills enhanced in the first to the third cycle such as 73.65%, 84.78%, and 87.79%; and (3) cognitive learning outcomes improved since the percentages were 71.71%, 81.43%, and 87%. It concludes that TGT applying multimedia enhances collaboration skills and cognitive learning outcomes of Pancasila Education.

Keywords: TGT, multimedia, collaboration skills, cognitive learning outcomes, Pancasila Education

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah model TGT berbantuan multimedia; (2) meningkatkan keterampilan kolaborasi; dan (3) meningkatkan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang dilaksanakan dengan subjek guru dan siswa kelas IVA SD Negeri Argopeni tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) langkah penerapan model TGT berbantuan multimedia meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok; (2) persentase keterampilan kolaborasi meningkat dari 73,65% pada siklus I menjadi 84,78% pada siklus II dan 87,79% pada siklus III; serta (3) persentase hasil belajar kognitif meningkat dari 71,71% pada siklus I menjadi 81,43% pada siklus II dan 87% pada siklus III. Simpulan penelitian ini adalah model TGT berbantuan multimedia dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: TGT, multimedia, keterampilan kolaborasi, hasil belajar kognitif, Pendidikan Pancasila



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Özer & Kuloğlu, 2023). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, keterampilan kolaborasi menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan agar peserta didik mampu bekerja sama dan menyelesaikan masalah secara efektif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang mendorong peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, saling menghargai, bertanggung jawab, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik (Lestari & Kurnia, 2022). Selain itu, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Oktaviani dkk., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVA masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Siswa masih kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum mampu bekerja sama secara maksimal dengan teman sekelompoknya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan LKS, sedangkan pemanfaatan multimedia seperti video dan media interaktif belum digunakan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya keterampilan kolaborasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui keterampilan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada materi "Kerja Sama di Lingkunganku". Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih tergolong sangat rendah dengan rata-rata keseluruhan 54,46% sehingga masih perlu ditingkatkan. Sementara itu, berdasarkan hasil ulangan Pendidikan Pancasila, hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata nilai kelas berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dari 21 siswa, hanya 5 siswa (23%) yang mencapai KKTP, sedangkan 16 siswa (76%) belum mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 27.

Model *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok melalui kegiatan permainan akademik dan turnamen. Menurut Rusman (sebagaimana dikutip Purwandari & Wahyuningtyas, 2017), *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok heterogen yang terdiri atas 5–6 anggota dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (sebagaimana dikutip Simbolon dkk., 2025) menyatakan bahwa model *TGT* melibatkan permainan akademik dan kompetisi antarkelompok untuk memperoleh poin tambahan bagi tim. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sakorn dkk. (2025) yang menyatakan bahwa *TGT* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif terstruktur yang mendorong kolaborasi antarteman sebaya, kompetisi akademik, dan tanggung jawab kelompok. Selain itu, model *TGT* memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui permainan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong kerja sama dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok (Soimin, 2024).

Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Huang & Ochoa (2025), keterampilan kolaborasi berkontribusi terhadap keberhasilan akademik, produktivitas kerja, dan pembentukan tanggung jawab sosial. Sejalan dengan itu, Simanjuntak dkk. (2024) menyatakan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran merupakan kerja sama antarpeserta didik untuk saling mendukung dan melengkapi dalam menyelesaikan tugas tertentu agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Nofianti & Suryandari (2018) menambahkan bahwa keterampilan kolaborasi meliputi aspek saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, komunikasi antaranggota, dan saling menghargai. Keterampilan kolaborasi tersebut penting dikembangkan karena dapat membantu siswa bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Multimedia merupakan teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam format digital sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan multimedia dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterampilan kolaborasi melalui aktivitas belajar kelompok yang aktif. Menurut Dewi dkk. (2018), multimedia merupakan kombinasi teks, elemen seni, audio, gambar, animasi, dan video yang disampaikan secara digital dengan kemampuan interaktif bagi pengguna. Selain itu, multimedia juga mampu mendukung active learning karena siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan belajar secara mandiri maupun kelompok (Kongkhen dkk., 2025).

Hasil belajar kognitif merupakan pencapaian pengetahuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Jarre & Bachtiar (2017), hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nurpratiwiningsih dkk. (2019) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi sebagai dasar penguasaan konsep. Selain itu, hasil belajar kognitif juga mencerminkan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan pengetahuan baru dalam pembelajaran (Qorimah & Utama, 2022). Dengan demikian, hasil belajar kognitif menjadi indikator penting untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan multimedia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan penggunaan *PowerPoint* interaktif dan permainan *Blooket* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kognitif secara bersamaan. Penelitian ini juga mengkaji keterampilan kolaborasi berdasarkan empat aspek, yaitu saling ketergantungan positif, komunikasi antaranggota, saling menghargai, dan tanggung jawab perorangan pada materi "Kerja Sama di Lingkunganku" di kelas IVA SD Negeri Argopeni.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. (2) Meningkatkan keterampilan kolaborasi melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia. (3) Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan yang mengimplementasikan tindakan kelas sesuai aturan metodologi

penelitian yang dilaksanakan dalam beberapa siklus (Annury, 2018). Subjek penelitian yaitu guru dan seluruh siswa kelas IVA SD Negeri Argopeni tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 siswa. Sumber data penelitian meliputi guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Sugiyono, 2017). Indikator kinerja penelitian mencakup penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia, peningkatan keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan target ketuntasan 85%.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto dkk., 2017). Langkah model *TGT* meliputi: (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok sebagaimana dikemukakan oleh Indraswari & Airlanda (2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *TGT* berbantuan Multimedia

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia dalam pembelajaran yang terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok (Indraswari & Airlanda, 2024). Berikut hasil observasi penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia terhadap guru dan siswa.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Multimedia terhadap Guru dan Siswa Siklus I-III

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1.	Penyajian kelas berbantuan multimedia	79,16	77,77	82,63	85,41	88,88	90,27
2.	Belajar dalam kelompok berbantuan multimedia	77,04	76,04	84,37	84,37	91,66	93,75
3.	Permainan berbantuan multimedia	78,12	80,20	84,37	82,29	87,50	87,50
4.	Pertandingan	76,38	75,00	81,94	84,72	86,11	88,88
5.	Penghargaan kelompok	79,16	79,16	84,72	87,50	91,66	91,66
Rata-rata		78,61	77,63	83,61	84,86	89,16	90,41

Berdasarkan tabel di atas dapat diperhatikan bahwa dari siklus I sampai siklus III penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase penerapan terhadap guru sebesar 78,61%, kemudian meningkat menjadi 83,61% pada siklus II, dan pada siklus III mencapai 89,16%. Selain itu, rata-rata persentase penerapan terhadap siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 77,63% menjadi 84,86% pada siklus II, dan pada siklus III mencapai 90,41%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia dalam pembelajaran berlangsung semakin baik pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil observasi penerapan model *Teams Games Tournament* (*TGT*) berbantuan multimedia terhadap guru dan siswa, berikut merupakan uraian lebih rinci dari langkah-langkah model *TGT* berbantuan multimedia.

- a. Penyajian kelas berbantuan multimedia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menyampaikan materi “Kerja Sama di Lingkunganku” menggunakan multimedia berupa gambar, dan animasi untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik agar siswa aktif dalam pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Dewi, dkk. (2018: 114) yang menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan video yang dapat meningkatkan interaksi serta menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Pembentukan kelompok berbantuan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri atas siswa dengan kemampuan berbeda. Setiap kelompok diberikan LKPD untuk didiskusikan bersama. Guru mengarahkan siswa agar bekerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Marlita, dkk. (2023: 1648) yang menyatakan bahwa model *TGT* menekankan interaksi antar siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas secara kolektif.
- c. Pelaksanaan permainan berbantuan multimedia. Guru memberikan permainan edukatif berbasis multimedia yang berisi pertanyaan atau kuis terkait materi pembelajaran. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Kegiatan ini membuat siswa lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Thalita, dkk. (2019: 149) bahwa unsur permainan dalam model *TGT* mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
- d. Pelaksanaan turnamen. Guru mengadakan turnamen akademik dengan mempertemukan setiap kelompok untuk bersaing secara sehat dalam menjawab pertanyaan. Guru memantau jalannya turnamen serta memberikan arahan kepada siswa agar tetap sportif dan saling menghargai. Hal ini sesuai dengan pendapat Sakorn, dkk. (2025: 350) yang menyatakan bahwa *TGT* merupakan pembelajaran kooperatif terstruktur yang mendorong kolaborasi dan kompetisi akademik antarsiswa.
- e. Pemberian penghargaan kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan perolehan poin tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Penghargaan tersebut dapat berupa pujian, sertifikat, maupun hadiah sederhana yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini mendukung pendapat Ummah (2021: 840) bahwa pemberian penghargaan dalam model *TGT* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam kelompok.

2. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Pengukuran keterampilan kolaborasi dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup indikator saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, komunikasi antaranggota, dan saling menghargai (Nofianti & Suryandari, 2018).

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-Rata
1. Saling ketergantungan positif	74,55	83,03	88,09	81,39
2. Komunikasi antaranggota	73,50	84,52	87,20	81,74
3. Saling menghargai	73,66	85,11	87,50	82,09
4. Tanggung jawab perorangan	72,91	85,71	88,39	82,33
Rata-rata	73,65	84,78	87,79	81,88

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase keterampilan kolaborasi siswa pada siklus I sebesar 73,65%, meningkat menjadi 84,78% pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 87,79% pada siklus III. Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa terjadi karena adanya perbaikan strategi pembelajaran pada setiap siklus melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia, sehingga mampu meningkatkan aspek saling ketergantungan positif, komunikasi antaranggota, saling menghargai, dan tanggung jawab perorangan secara lebih optimal pada siklus III. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai indikator keterampilan kolaborasi secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, siswa tersebut cenderung kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, masih bergantung pada teman yang lebih aktif saat diskusi, serta belum konsisten menjalankan tanggung jawab sesuai peran yang diberikan dalam kelompok. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif, membagi peran setiap anggota kelompok secara lebih jelas, memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan pendapat saat diskusi maupun *tournament*, serta memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan perbaikan tersebut, keterampilan kolaborasi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, meskipun perkembangan kemampuan setiap siswa tidak berlangsung dengan kecepatan yang sama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Berdasarkan rata-rata persentase nilai keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kognitif yang diperoleh dari siklus I hingga siklus III, terlihat adanya peningkatan melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia. Dengan demikian, penerapan model *TGT* berbantuan multimedia dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama secara aktif, saling bertukar pendapat, serta meningkatkan pemahaman materi melalui kegiatan permainan dan turnamen yang menarik. Sejalan dengan pendapat Ihwanto (2022: 191) bahwa model pembelajaran *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas kerja sama kelompok, partisipasi aktif, dan diskusi yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa diperoleh dari tes evaluasi yang dikerjakan pada akhir pembelajaran di setiap siklus. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia. Berikut perbandingan antarsiklus hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Tabel 3. Perbandingan Hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila dari Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	&	%	%
88-100	0	0	4,76	33,33	47,61
75-87	42,86	61,90	71,43	47,62	42,61
62-74	23,81	38,10	23,81	19,05	9,54
<61	33,33	0	0	0	0
Jumlah	21	21	21	21	21
Nilai Tertinggi	86	86	90	90	100
Nilai Terendah	36	63	59	68	72
Rata-rata	69,67	73,76	79,22	83,87	87
Siswa Tuntas	9	11	15	17	19
Siswa Belum Tuntas	12	10	6	4	2
Rata-rata siklus	71,71		81,43		87

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa telah mencapai indikator keberhasilan penelitian sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu sebesar 71,71% pada siklus I, meningkat menjadi 81,43% pada siklus II, dan mencapai 87% pada siklus III. Meskipun demikian, pada siklus I dan siklus II masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa yang belum tuntas pada siklus I umumnya mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan sekitar karena masih belum mampu membedakan bentuk kerja sama dan belum memahami manfaat kerja sama secara tepat. Pada siklus II, jumlah siswa yang belum tuntas berkurang, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada tujuan pembelajaran menganalisis penerapan gotong royong di lingkungan sekolah dan masyarakat, terutama dalam memberikan contoh penerapan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui pemberian bimbingan yang lebih intensif, penguatan materi, remedial, serta penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia secara lebih optimal, sebagian besar siswa mampu mencapai ketuntasan pada siklus III. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, secara klasikal ketuntasan hasil belajar telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil evaluasi dari siklus I sampai siklus III dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Kerja Sama di Lingkunganku" mengalami peningkatan melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ihwanto (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kerja sama kelompok, partisipasi aktif, dan diskusi dalam pembelajaran. Selain itu, Astindari, dkk. (2024) menyatakan bahwa multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan melalui langkah: penyajian kelas berbantuan multimedia, belajar

dalam kelompok, pelaksanaan permainan berbantuan multimedia, pelaksanaan pertandingan, dan pemberian penghargaan kelompok. Hasil observasi penerapan model TGT terhadap guru meningkat dari siklus I = 78,61%, siklus II = 83,61%, dan siklus III = 89,16%. Observasi terhadap siswa juga meningkat dari siklus I = 77,63%, siklus II = 84,86%, dan siklus III = 90,41%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model TGT berbantuan multimedia semakin baik dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (2) Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia juga meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dengan persentase rata-rata siklus I = 73,65%, siklus II = 84,78%, dan siklus III = 87,79%. (3) Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan multimedia meningkatkan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila siswa dari siklus I = 71,71%, siklus II = 81,43%, dan siklus III = 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. (2024). Meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa kelas VII melalui proyek pengembangan multimedia dalam pelajaran informatika di Ponpes Al-Ma'arif Bukittinggi. 928–933.
- Arikunto, S., Suharjo, & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, H. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran inovatif berbasis game Blooket tingkat SD/MI. 3(2), 64–72.
- Dewanty, A., Wahyudi, W., & Suryandari, K. C. (2025). Implementasi model Group Investigation dengan media online dalam pembelajaran IPAS untuk menumbuhkan kerja sama dan hasil belajar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 273–279. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.89930>
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil keterampilan kolaborasi mahasiswa pada rumpun pendidikan MIPA. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 57–72.
- Fathurrohman. (2015). *Model-model pembelajaran yang disampaikan dalam acara pelatihan guru post traumatik PKO Muhammadiyah dosen PPSD FIP UNY*.
- Huang, X., & Ochoa, X. (2025). Charting the development of collaboration skills through collaborative learning analytics systems. 12(1), 338–366.
- Ihwanto, N. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Teams Games Tournament. 12, 191–205.
- Indraswari, A., & Airlanda, G. S. (2024). Peningkatan keterampilan kolaborasi dengan model Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas V. 10, 530–538.
- Jarre, A. R., & Bachtiar, S. (2017). Aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa meningkat melalui penerapan model Jigsaw. 4(1), 26–33.
- Kongkhen, P., Hinon, K., & Wannapiroon, P. (2025). Project-based learning with demonstration through the metaverse to promote media production skills and multimedia innovations. 15(4), 367–376. <https://doi.org/10.5539/hes.v15n4p367>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage Publications.

- Nofianti, D. S., & Suryandari, K. C. (2018). Analysis of the application of cooperation and improvement of storytelling skills in learning elementary school students. 1, 110–116.
- Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., Pendidikan, P., Sekolah, G., Muhadi, U., & Brebes, S. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar. 1(1), 1–6.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di SMK Negeri 1 Tonjong. 1(1), 1–6.
- Özer, M., & Kuloğlu, A. (2023). The relationship between primary school teachers' perceptions of 21st century skills and digital literacy level. 11(3), 173–183.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi literatur: Media augmented reality (AR) terhadap hasil belajar kognitif. 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Sakorn, W., Srikrum, J., Sarnkong, R., & Khamhong, N. (2025). Multimedia computer-based lessons on programming with Scratch in technology integrated with the TGT cooperative learning technique to enhance learning achievement and teamwork ability of Thai grade 7 students. 15(2), 349–355. <https://doi.org/10.5539/hes.v15n2p349>
- Shofiyah, N., Wulandari, F. E., & Mauliana, M. I. (2022). Collaboration skills: Its relationship with cognitive learning outcomes in STEM learning. 1231–1236.
- Simanjuntak, P., Juandi, D., & Nurlaelah, E. (2024). Pengaruh model Project Based Learning terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi peserta didik SMP. *Sigma Didaktika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 21–30.
- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). 1(1), 22–31.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ummah, I. W. (2021). The effect of the TGT (Teams Games Tournament) learning model on the collaborative skills of class VI students on the theme of unity in difference. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 4(6), 837–842.
- Wahyudi, & Aditya, U. B. (2024). Implementation of Teams Games Tournament to improve primary school students' collaboration skills. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97.