

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP *CIVIC SKILL* PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 MARGA SEKAMPUNG

(Skripsi)

Oleh
Erina Juwita
NPM. 2113032041



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP *CIVIC SKILL* PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 MARGA SEKAMPUNG

Oleh

ERINA JUWITA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Marga Sekampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang tercermin melalui intensitas diskusi dan kolaborasi antarkelompok, sehingga mendorong berkembangnya keterampilan sosial dan intelektual yang esensial dalam konteks kewarganegaraan. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan keterampilan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Maka hasil penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Marga Sekampung dibandingkan dengan model pembelajaran langsung yang diterapkan pada kelas kontrol.

Kata Kunci: Civic Skill, Eksperimen, Kontrol, Model Pembelajaran, Team Games Tournament

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE CIVIC SKILLS OF 8th GRADE STUDENTS AT JUNIOR HIGH SCHOOL 2 MARGA SEKAMPUNG

By

ERINA JUWITA

This research aimed to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the civic skills of eighth-grade students at Junior High School 2 Marga Sekampung. The research employed a quasi-experimental method with a quantitative approach. Data were collected through tests, observations, and documentation. The findings indicate that the implementation of the TGT learning model significantly improved students' active participation in learning activities. This improvement was reflected in the increased intensity of discussions and inter-group collaboration, which fostered the development of essential social and intellectual skills in the context of citizenship. Moreover, the results showed that students who participated in the TGT cooperative learning model exhibited higher learning motivation and better critical thinking skills compared to those who followed the direct learning model. Therefore, the study concluded that the TGT cooperative learning model had a significant positive impact on the civic skills of eighth-grade students at SMPN 2 Marga Sekampung when compared to the direct learning model used in the control group.

***Keywords: Civic Skills, Control, Experiment, Learning Model, Team Games
Tournament***

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP *CIVIC SKILL* PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 MARGA SEKAMPUNG

Oleh

ERINA JUWITA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP *CIVIC SKILL* PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMPN 2 MARGA SEKAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Erina Juwita**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113032041**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

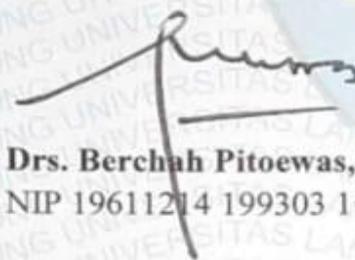
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

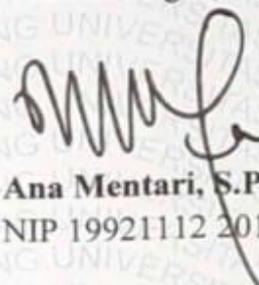
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

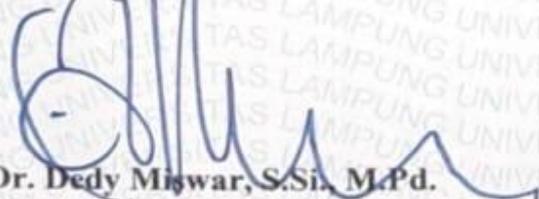
Pembimbing II,



Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

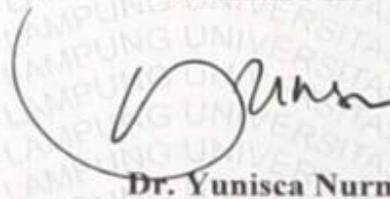
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn



Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Pengujji

Ketua : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**

Sekretaris : **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**

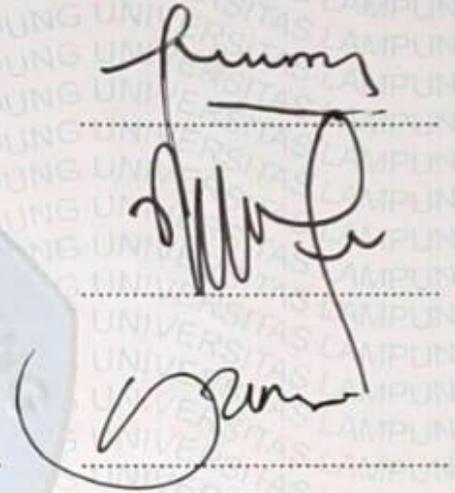
Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**

Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Januari 2025**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Erina Juwita
NPM : 2113032041
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Dusun II, RT/RW 002/002, Desa Bukit Raya,
Kecamatan Marga Sekampung, Kabupaten
Lampung Timur, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 23 Januari 2025



Erina Juwita
NPM 2113032041

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Erina Juwita, dilahirkan di Gunung Sugih Besar pada tanggal 26 September 2003. Penulis merupakan anak kedua dari 3 (tiga) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sutaryanto dan Ibu Marsita.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SDN Bukit Raya yang diselesaikan pada tahun 2015.
2. SMPN 2 Marga Sekampung yang diselesaikan pada tahun 2018.
3. SMAN 1 Bandar Sribhawono yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA), Unit Kegiatan Mahasiswa Penelitian (UKM-P) dan menjadi bagian dari komunitas baca UPT Perpustakaan Universitas Lampung.

Kemudian pada tahun 2024 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Terang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SMPN 3 Kalianda.

MOTTO

“Jadikan sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar.”
(QS. Al-Baqarah : 153)

PERSEMBAHAN



Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

Kedua orang tua hebatku, Bapak Sutaryanto dan Ibu Marsita yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

“Almamaterku tercinta Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung”** adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Plt. Dekan dan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus

- selaku Pembahas I, terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
6. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
 7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
 8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
 9. Bapak, Ibu Dosen dan Staf program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
 10. Bapak Kasim S.H. selaku kepala SMPN 2 Marga Sekampung terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
 11. Bapak Saino, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII. Seluruh Bapak, Ibu guru dan staf SMPN 2 Marga Sekampung yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian di SMPN 2 Marga Sekampung;
 12. Terima kasih banyak untuk KIP Kuliah Universitas Lampung yang telah memberikan begitu banyak bantuan secara finansial, pembiayaan kuliah dan peningkatan kapasitas diri selama berkuliah di Universitas Lampung.
 13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sutaryanto dan Ibu Marsita. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.

14. Teruntuk kakak dan adikku Era Herawati dan Eva Oktaviani terima kasih telah memberikan semangat, dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil.
15. Teruntuk sahabat seperjuanganku semasa kuliah Nisa Anggraini, Ahmad Anwar dan Maria Angelina Hutagalung terimakasih sudah selalu ada untukku, terima kasih untuk suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang kalian berikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
16. Teruntuk sahabat-sahabatku semasa SMA Adinda Ayu Puspita Ningrum, Della Septiana, Jesika Aprilia, Oktaviani, Dwi Rahma Safitri dan Resta Septiya Ningrum terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama ini.
17. Teruntuk teman-teman kontrakan Siti Hardila, Habibah Istifa'iyah, Kiki Amelia, Riana Sagita dan Siti Hasanah terima kasih sudah kebersamai penulis selama ini baik suka maupun duka, terima kasih banyak telah membantu, memotivasi, memberikan saran, dan hal-hal baik lainnya.
18. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
19. Teruntuk kakak dan adik tingkat PPKn angkatan 2018, 2019, 2020, 2022, 2023 dan 2024 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.
20. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Gunung Terang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan M. Aldi Rahman Indra Jaya, Erix Extrada, Mia Ocariza, Putri, Dwi Fitri Septiani, Erna Wati, Al Millatina H, Nina Nailatul M, dan Tsabita Putri Amanda. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.

21. Terima kasih banyak untuk Fordika, UKM Penelitian dan Komunitas Baca UPT Perpustakaan Universitas Lampung untuk pengalaman dan kesempatan berharga selama perkuliahan.
22. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.
23. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for, for never quitting. I wanna thank me for always being a giver. And tryna give more than I recieve I wanna thank me for tryna do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 23 Januari 2025

Penulis,

Erina Juwita

NPM. 2113032041

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Januari 2025

Penulis,

Erina Juwita

NPM. 2113032041

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1. Manfaat Teoritis	8
1.6.2. Manfaat Praktis	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
1.7.1. Ruang Lingkup Ilmu	9
1.7.2. Ruang Lingkup Objek	10
1.7.3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	10
1.7.4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	10

1.7.5.	Ruang Lingkup Waktu Penelitian	10
II.	TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1	Deskripsi Teori	11
2.1.1.	Tinjauan Umum Tentang Belajar	11
2.1.2.	Tinjauan Umum Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	16
2.1.3.	Tinjauan Umum Tentang <i>Civic Skill</i>	28
2.1.4.	Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila	34
2.2	Kajian Penelitian Yang Relevan	42
2.3	Kerangka Pikir	44
2.4	Hipotesis	47
III.	METODOLOGI PENELITIAN.....	48
3.1	Jenis Penelitian	48
3.2	Populasi dan Sampel.....	49
3.3	Variabel Penelitian.....	50
3.3.1.	Variabel Bebas	50
3.3.2.	Varibel Terikat	50
3.4	Definisi Konseptual dan Operasional	50
3.4.1.	Definisi Konseptual.....	50
3.4.2.	Definisi Operasional.....	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.1.	Tes	52
3.5.2.	Observasi.....	53
3.5.3.	Dokumentasi	53
3.6	Instrumen Penelitian	53
3.6.1.	Lembar Tes.....	53
3.6.2.	Lembar Observasi	54
3.6.3.	Lembar Dokumentasi	55
3.7	Uji Instrumen	55
3.7.1.	Uji Validitas	55
3.7.2.	Uji Reliabilitas	56
3.7.3.	Analisis Butir Soal	57

3.8	Teknik Analisis Data	59
3.8.1.	Analisis Statistik Deskriptif	59
3.8.2.	Uji Prasyarat Analisis.....	61
3.8.3.	Uji Hipotesis.....	62
3.8.4.	Uji <i>N-Gain Score</i>	63
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1	Langkah-Langkah Penelitian	64
4.1.1.	Persiapan Pengajuan Judul	64
4.1.2.	Penelitian Pendahuluan	64
4.1.3.	Pengajuan Rencana Penelitian	65
4.1.4.	Penyusunan Alat Pengumpulan Data	65
4.1.5.	Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	66
4.2	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	72
4.2.1.	Profil SMPN 2 Marga Sekampung	72
4.2.2.	Visi dan Misi SMPN 2 Marga Sekampung.....	73
4.2.3.	Tujuan SMPN 2 Marga Sekampung	74
4.2.4.	Prasarana SMPN 2 Marga Sekampung	75
4.2.5.	Keadaan Guru SMPN 2 Marga Sekampung	76
4.3	Deskripsi Data Penelitian.....	77
4.3.1.	Pengumpulan Data	77
4.3.2.	Penyajian Data	82
4.3.3.	Hasil Analisis Data.....	107
4.3.4.	Pembahasan Hasil Penelitian	113
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1	Kesimpulan	129
5.2	Saran	129
	DAFTAR PUSTAKA.....	131
	LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Nilai Rata-rata Tes Formatif Pendidikan Pancasila Kelas VIII	4
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	48
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung TA. 2023/2024	49
Tabel 3. 3 Kualifikasi Persentase Skor Observasi <i>Participatory Skill</i>	54
Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas	57
Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran	58
Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda	59
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran <i>N-Gain Score</i>	63
Tabel 4. 1 Uji Validitas Tes Kepada 10 Responden di Luar Sampel.....	67
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Tes Kepada 10 Responden diluar Sampel.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Uji Taraf Kesukaran	70
Tabel 4. 4 Hasil Uji Daya Beda	71
Tabel 4. 5 Prasarana SMPN 2 Marga Sekampung	75
Tabel 4. 6 Daftar Guru SMPN 2 Marga Sekampung	76
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	83
Tabel 4. 8 Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	84
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	87
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	90
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	91
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	92

Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	93
Tabel 4. 17 Hasil Observasi <i>Participatory Skill</i> pada kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4. 18 Hasil Observasi <i>Participatory Skill</i> Kelas Kontrol.....	96
Tabel 4. 19 Hasil Perbandingan <i>Participatory Skill</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98
Tabel 4. 20 Hasil Observasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen	100
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen	102
Tabel 4. 22 Hasil Observasi Model Pembelajaran Langsung Kelas Kontrol.....	104
Tabel 4. 23 Hasil Analisis Model Pembelajaran Langsung Kelas Kontrol.....	106
Tabel 4. 24 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS versi 27.....	107
Tabel 4. 25 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 27.....	109
Tabel 4. 26 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> menggunakan SPSS versi 27 .	111
Tabel 4. 27 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	112
Tabel 4. 28 Matriks Hasil Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Model Pembelajaran Langsung.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Pikir.....	46

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4. 1 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	83
Grafik 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	86
Grafik 4. 3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	89
Grafik 4. 4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	92
Grafik 4. 5 Distribusi Frekuensi Hasil Observasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen.....	100
Grafik 4. 6 Distribusi Frekuensi Hasil Observasi Model Pembelajaran Langsung Kelas Kontrol.....	104

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan dan dinamis yang diarahkan untuk menumbuhkan potensi manusia secara utuh. Lebih dari sekadar transfer ilmu pengetahuan, pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang menumbuhkan potensi individu, memupuk karakter mulia dan mempersiapkan manusia seutuhnya untuk berkontribusi bagi kemajuan bangsa dan dunia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam kehidupan manusia. Di balik proses belajar mengajar yang penuh dedikasi, terdapat tujuan mulia yang ingin dicapai yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia utuh. Tujuan dari proses pendidikan adalah untuk mempersiapkan

peserta didik agar dapat berfungsi secara efektif dalam menjalankan peran mereka di lingkungan, baik saat ini maupun di masa depan.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah:

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan berpusat pada pembelajaran, di mana pendidik dan peserta didik berinteraksi untuk saling mentransfer ilmu pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Interaksi yang terjadi dapat berupa diskusi, tanya jawab, maupun praktik langsung yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang efektif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menunjukkan adanya perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek (kognitif, afektif, psikomotor) dan perubahan tersebut relatif permanen. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungan dan latihan (Faizah, 2020).

Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik turut aktif dan antusias dalam setiap kegiatan. Mereka diharapkan tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang baik akan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi konsep-konsep baru dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila

yang tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila dan karakter mulia kepada peserta didik. Pendidikan Pancasila merupakan upaya sistematis untuk mengembangkan karakter individu berdasarkan nilai-nilai Pancasila, dengan tujuan membentuk warga negara yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki kesadaran akan kewarganegaraannya

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi muatan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, dan bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan Pancasila membekali peserta didik dengan tiga kompetensi kewarganegaraan esensial, yaitu *civic skill* (keterampilan warga negara), *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (sikap kewarganegaraan). Salah satu elemen penting dalam kompetensi kewarganegaraan adalah keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*). Keterampilan ini merujuk pada kemampuan individu untuk memahami kehidupan berbangsa dan bernegara, serta menyelesaikan permasalahan terkait dengan cara yang demokratis. Keterampilan kewarganegaraan merupakan hasil penerapan pengetahuan kewarganegaraan secara praktis. Terdapat dua indikator utama dalam keterampilan kewarganegaraan, yaitu keterampilan intelektual (*intellectual skill*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skill*) (Branson, 1999).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung, terungkap bahwa keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa indikator, seperti kesulitan peserta didik dalam berpikir kritis (menyusun argumentasi), minimnya tanggapan dan respon terhadap pertanyaan oleh pendidik, serta kesulitan dalam mempresentasikan pembelajaran. Saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung, peserta didik cenderung diam dan hanya

mendengarkan penjelasan pendidik. Ketika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, hanya ada beberapa peserta didik yang aktif berpartisipasi. Terungkapnya nilai rata-rata peserta didik di bawah KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi indikator kuat bahwa terdapat kekurangan dalam pemahaman materi. Situasi ini menunjukkan bahwa *civic skill* yang terdiri dari keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi yang dimiliki peserta didik masih kurang.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-rata Tes Formatif Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung

NO.	KELAS	NILAI RATA-RATA	KKM
1.	VIII A	69	75
2.	VIII B	65	75
3.	VIII C	70	75

Sumber: Dokumen penilaian formatif guru Pendidikan Pancasila semester 2 TA. 2023/2024

Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan masyarakat modern dengan kemampuan individu. Padahal, *civic skill* sangat krusial untuk mengatasi tantangan zaman modern, seperti perubahan iklim, ketidaksetaraan sosial, dan disinformasi. Setiap warga negara, termasuk peserta didik, perlu memiliki *civic skill* yang memadai untuk berperan aktif dalam mencari solusi atas permasalahan-permasalahan tersebut. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) mencakup dua indikator utama, yaitu keterampilan intelektual (*intellectual skill*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skill*). Keterampilan intelektual (*intellectual skill*) mengacu pada kemampuan individu untuk menganalisis informasi, berpikir kritis dan mengambil keputusan yang rasional dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Di samping itu, keterampilan partisipasi (*participatory skill*) berkaitan dengan kemampuan individu untuk terlibat aktif dalam proses demokrasi seperti berdebat, bernegosiasi dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.

Selain dari masalah tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung terbilang kurang inovatif dan cukup monoton karena masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga pembelajaran kurang efektif. Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan 10 (sepuluh) peserta didik, terungkap bahwa para peserta didik merasakan kurangnya keaktifan mereka selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya keaktifan mereka dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman tersebut. Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian antara data nilai rata-rata dan hasil wawancara, yang memperkuat kesimpulan bahwa terdapat kekurangan dalam pemahaman materi Pendidikan Pancasila pada peserta didik. Alasan lain yang mendasari kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif.

Penelitian pendahuluan ini mengungkap permasalahan lain dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu proses pembelajaran yang masih terpusat pada pendidik (*teacher centered*). Observasi di kelas menunjukkan bahwa guru hanya berfokus pada buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sumber utama belajar. Proses belajar mengajar di kelas berlangsung dengan cara konvensional, di mana guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi dari buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terlebih dahulu. Kemudian, guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas dan peserta didik diminta untuk menyimak. Pola pembelajaran ini menciptakan situasi yang tidak proporsional, di mana pendidik aktif sedangkan peserta didik pasif. Kondisi ini tentu mengkhawatirkan karena pembelajaran yang terpusat pada guru dapat menghambat proses belajar peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang monoton dan pasif ini dapat membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sehubungan dengan masalah tersebut, sangat penting meningkatkan partisipasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang mendorong diskusi terbuka, kolaborasi dan refleksi. Dengan cara ini, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) mereka dan memahami bagaimana konsep-konsep kewarganegaraan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dalam pengambilan keputusan yang relevan bagi masyarakat. Model pembelajaran adalah struktur konseptual yang sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi & Kadarwati, 2017).

Berbagai kendala yang dihadapi peserta didik menuntut guru untuk senantiasa berinovasi dalam merancang model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam pembelajaran, sekaligus memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai tujuan dalam pengembangan *civic skill* adalah melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif di mana komponen pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang melibatkan kelompok-kelompok peserta didik dalam melakukan turnamen akademik atau kuis (Hakim & Syofyan, 2017).

Penerapan TGT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan dan memperkuat *civic skill* pada peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT),

peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga aktif berdiskusi, bertukar pikiran, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Elemen permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan yang sangat penting dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan fakta bahwa di SMPN 2 Marga Sekampung belum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Menanggapi permasalahan di atas, maka peneliti merasa penting untuk meneliti **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP *CIVIC SKILL* PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 MARGA SEKAMPUNG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan.
2. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional dan monoton, seperti ceramah, menyebabkan kurangnya keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Pembelajaran masih bersifat *Teacher Center Learning*.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk memperoleh fokus penelitian ini maka akan dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung, dalam masalah ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan.
2. Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka perumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan model pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung

perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang perbedaan yang didapatkan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *civic skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi pendidik untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran agar dapat meningkatkan *civic skill* peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

c) Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan informasi bahwa *civic skill* yang mencakup *intellectual skill* dan *participatory skill* sangatlah penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai cara mengatasi kesulitan peserta didik untuk mengembangkan *civic skill* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn. Karena menjelaskan mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai bagaimana *civic skill* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.7.2. Ruang Lingkup Objek

Penelitian Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

1.7.3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

1.7.4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Marga Sekampung yang beralamat di Jl. Melati, Desa Bukit Raya, Kec. Marga Sekampung, Kab. Lampung Timur, Lampung 34183.

1.7.5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 04 Juli 2024 dengan nomor surat 5656/UN26.13/PN.01.00/2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 18 September 2024 dengan nomor surat 8885/UN26.13/PN.01.00/2024 dan penelitian ini dinyatakan selesai sejak dikeluarkannya surat keterangan selesai penelitian oleh SMPN 2 Marga Sekampung pada tanggal 09 Oktober 2024 dengan nomor surat 420/55/11.SK.03/SMP/2024.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1. Tinjauan Umum Tentang Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang dialami setiap individu untuk membentuk pribadi yang lebih baik. Dengan kata lain, proses ini akan mengarah pada perubahan perilaku yang diakui sebagai hasil dari belajar.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000 ; Asfar et al., 2019). Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja (Gagne, 1985 ; Warsita, 2018). Belajar adalah suatu hal yang sering didengar, diamati, serta dianalisis proses dan hasilnya (Muliani & Arusman, 2022).

Belajar juga dapat diartikan sebagai aktivitas atau kegiatan yang menghasilkan perubahan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya (Pane & Dasopang, 2017). Perubahan perilaku sebagai hasil belajar ini bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi sesuai dengan penjelasan para ahli pendidikan dan psikologi.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan multifaset yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses ini diakui sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, bersifat berkelanjutan dan terarah, serta membawa manfaat bagi individu. Belajar tidak hanya terbatas pada pengumpulan pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan mental yang terjadi dalam diri seseorang.

2.1.1.2 Teori Belajar

Teori belajar bagaikan peta yang menuntun kita memahami proses belajar individu. Dengan peta ini, guru dapat merancang pembelajaran yang baik, efektif dan efisien. Pemahaman mendalam tentang teori belajar memungkinkan guru untuk mengorganisir proses belajar mengajar dengan lebih optimal, sehingga membantu peserta didik belajar secara maksimal. Dengan demikian, teori belajar sering digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam membantu peserta didik mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Teori belajar adalah kumpulan prinsip yang saling terkait dan penjelasan atas berbagai fakta serta temuan yang berhubungan dengan proses belajar (Irwan, 2015). Penggunaan teori belajar dengan langkah-langkah pengembangan yang tepat dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Beberapa teori belajar yang telah banyak dipelajari adalah teori behavioristik, konstruktivistik, humanistik, dan kognitivistik.

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik mengemukakan bahwa perilaku belajar seseorang atau individu hanya berkaitan dengan kejadian atau fenomena yang terlihat secara fisik atau kasat mata dan mengabaikan aspek-aspek mental (Soesilo, 2015). Teori belajar behavioristik memandang perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh individu (Thobroni, 2015). Menurut teori ini, belajar adalah proses perubahan yang terjadi karena

adanya kondisi tertentu yang memicu respons. Penganut teori ini berpendapat bahwa semua tingkah laku manusia adalah hasil dari conditioning, yaitu hasil dari latihan atau kebiasaan dalam merespons kondisi atau rangsangan tertentu yang dialami dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik menekankan pembelajaran perilaku manusia melalui interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Proses belajar dalam perspektif behavioristik terjadi karena adanya perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi tersebut.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada proses belajar daripada hasilnya (Nugroho, 2015). Tidak hanya berfokus pada hubungan antara stimulus dan respons seperti dalam teori behaviorisme, belajar dalam teori kognitivisme juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori belajar kognitivisme adalah konsep yang menyatakan bahwa perubahan pengetahuan atau perilaku terjadi sebagai hasil dari interaksi mental individu dengan lingkungannya (Nurhadi, 2020). Dalam pembelajaran menurut teori ini, disarankan menggunakan media konkret karena anak-anak belum dapat berpikir secara abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme menekankan pentingnya proses belajar daripada hasilnya dan tidak hanya fokus pada hubungan antara stimulus dan respons seperti dalam teori behaviorisme.

c. Teori Belajar Humanistik

Definisi umum dari teori belajar humanistik adalah aktivitas yang mencakup aspek fisik dan mental untuk memperluas proses perkembangan. Secara spesifik, pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk menguasai pengetahuan dengan tujuan pembentukan kepribadian secara menyeluruh (Sumantri & Ahmad, 2019).

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia (Perni, 2019). Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, peserta didik telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal. Teori humanistik cenderung bersifat eklektik, maksudnya teori ini dapat memanfaatkan teori apa saja asal tujuannya tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan humanistik menekankan pada aspek kemanusiaan, otonomi individu dan penghargaan terhadap keunikan setiap individu dalam proses pembelajaran dan pengembangan pribadi.

d. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman dalam proses pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang memberikan kebebasan kepada individu untuk belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhan tersebut dengan bantuan orang lain (Nurfatimah, 2019). Teori konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi sosial peserta didik dapat menginterpretasikan terhadap informasi yang diterimanya (Vygotsky, 1968 ; Nasution et al., 2024).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan teori konstruktivisme dalam konteks pembelajaran adalah teori konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif, dimana individu membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan budaya, serta bantuan dari lingkungan untuk memenuhi kebutuhan belajar secara mandiri.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu yang artinya teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu pendidik untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien.

Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menjadi landasan utama dalam memahami pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas seperti permainan, diskusi kelompok dan turnamen yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkolaborasi dan berinteraksi secara aktif. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan praktik. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif dan mendukung perkembangan keterampilan berwarganegara peserta didik. Peserta didik tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami dan menerapkan pengetahuan dalam konteks sosial yang bermakna.

2.1.2. Tinjauan Umum Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kehidupan sehari-hari, istilah “model” merujuk pada pola atau bentuk yang digunakan sebagai pedoman. Dalam konteks pendidikan, maknanya serupa, yaitu sebagai kerangka konseptual yang berisi langkah-langkah teknis dalam strategi untuk menciptakan situasi pendidikan yang berbeda dari yang biasanya, dengan tujuan memfasilitasi perilaku belajar dan mengajar yang efektif. Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran merujuk pada strategi pengajaran yang direkomendasikan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain (Joyce et al., 2009). Model pembelajaran adalah prosedur langkah demi langkah yang mengarah pada hasil pembelajaran tertentu (Estes et al., 2015).

Istilah model pembelajaran dipilih karena dua alasan utama. Pertama, istilah “model” mencakup berbagai konsep yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model berfungsi sebagai alat komunikasi penting, baik dalam diskusi tentang pengajaran di kelas maupun dalam praktik mengawasi anak-anak (Dhesita, 2023). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rencana kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat berjalan dengan efektif, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model-model ini disediakan bagi pendidik sebagai pilihan alternatif pengajaran yang sesuai, dengan tujuan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai panduan

bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi & Kadarwati, 2017).

Dari berbagai pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan atau kerangka konseptual yang digunakan untuk mengatur dan menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran memberikan arahan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang membedakannya dengan strategi, metode atau prosedur (Kardi & Nur, 2001 ; Ngalimun et al., 2018).

Karakteristik dari model pembelajaran tersebut mencakup:

- a) Model pembelajaran merupakan penalaran teoretis logis yang disusun oleh pencipta atau pengembang.
- b) Berupa pembenaran tentang apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana (memiliki pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai).
- c) Perilaku belajar yang diperlukan agar model dapat diterapkan dengan sukses; dan lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa ahli berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran meliputi:

- 1) Berdasarkan beberapa teori pedagogis dan teori belajar
Model pembelajaran didasarkan pada teori-teori pedagogis dan teori belajar yang telah teruji dan diakui secara ilmiah. Hal ini memastikan bahwa model pembelajaran tersebut memiliki landasan yang kuat dan efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan belajar mereka.

- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu
Setiap model pembelajaran memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu yang ingin dicapai. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang suatu topik, mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, mendorong kolaborasi dan kerja sama antar peserta didik dan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri
- 3) Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas
Model pembelajaran memberikan panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Panduan ini mencakup langkah-langkah pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian pembelajaran.
- 4) Memiliki perangkat ruang model
Perangkat ruang model adalah seperangkat alat dan bahan yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran di kelas. Perangkat ini dapat berupa lembar kerja, bahan ajar dan media pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, secara langsung maupun tidak langsung
Penerapan model pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak langsung dapat berupa peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan motivasi belajar peserta didik, pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan peningkatan kemampuan kolaborasi dan kerja sama antar peserta didik. Sementara itu, dampak tidak langsung dapat berupa peningkatan rasa percaya diri peserta didik, peningkatan minat belajar peserta didik, pengembangan karakter peserta didik, serta persiapan peserta didik untuk menghadapi kehidupan di masa depan (Hamayah & Jauhar, 2014).

Berdasarkan analisis dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah model pembelajaran dapat dikenali dari beberapa ciri khasnya. Salah satunya adalah keberadaan dasar teoritik yang kuat sebagai landasan, dilengkapi dengan aktivitas pembelajaran yang terstruktur, serta lingkungan belajar yang kondusif yang secara bersama-sama bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.3 Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran merujuk pada elemen-elemen yang menyusun suatu model pembelajaran menjadi suatu kesatuan yang terintegrasi. Sebagai contoh, dalam suatu model pembelajaran, komponen sintaksis menjadi landasan bagi serangkaian langkah yang harus diikuti untuk menerapkan desain model pembelajaran tersebut. Komponen-komponen model pembelajaran meliputi:

a) **Syntak**

Syntak adalah langkah-langkah yang menggambarkan cara model pembelajaran dilaksanakan. Setiap model memiliki syntaknya sendiri yang mengatur urutan langkah-langkah pembelajaran dan tidak dapat diubah. Syntak mencerminkan prinsip dasar model tersebut.

b) **Sistem Sosial**

Sistem sosial mencakup aturan dan norma yang mengatur interaksi antara peserta didik, pendidik dan sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi ini penting dan sistem sosial dapat dibagi menjadi tiga kategori: berpusat pada pendidik, berpusat pada peserta didik dan seimbang antara keduanya.

c) **Prinsip Reaksi**

Prinsip reaksi merujuk pada bagaimana pendidik merespons perilaku peserta didik selama pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki aturan tentang bagaimana memberikan respons terhadap perilaku peserta didik, fokus pada kegiatan yang memerlukan respons dari pendidik.

d) Sistem Pendukung

Sistem pendukung mencakup semua sumber daya yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan model tertentu. Ini termasuk sumber daya fisik seperti media pembelajaran dan buku, serta sumber daya non-fisik seperti kemampuan pendidik dalam menggunakan model ilmiah.

e) Dampak (Efek)

Dampak/efek mengacu pada hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan model tertentu. Setiap model memiliki tujuan khusus dan dampak pembelajaran mencerminkan pencapaian tujuan tersebut. Dampak dapat dibagi menjadi dampak instruksional (berkaitan dengan tujuan utama) dan dampak ikutan (timbul dari tujuan yang tidak direncanakan sebelumnya) (Joyce et al., 2009).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait dan membentuk kesatuan yang terintegrasi. Komponen-komponen ini meliputi sintaks yang menentukan langkah-langkah pelaksanaan, sistem sosial yang mengatur interaksi antara pendidik dan peserta didik, prinsip reaksi yang mengarahkan bagaimana pendidik merespons perilaku peserta didik, sistem pendukung yang menyediakan sumber daya yang dibutuhkan, serta dampak yang merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran tersebut.

2.1.2.4 Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berarti bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Istilah "pembelajaran kooperatif" berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam kamus Inggris-Indonesia, "*cooperative*" berarti kerja sama dan "*learning*" berarti pengetahuan atau pelajaran. Karena istilah ini berkaitan dengan proses belajar mengajar, maka "*Cooperative Learning*" diartikan sebagai pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan positif dalam

kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme (Slavin, 1983). Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik, membantu peserta didik menerima berbagai keragaman dari teman-temannya dan mengembangkan keterampilan sosial (Surur & Nadhirin, 2020).

Pembelajaran kooperatif merupakan sekumpulan strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja sama secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama (Eggen & Kauchak, 2012 ; Al-Tabany, 2014).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran kooperatif berlandaskan teori konstruktivis, yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berdiskusi dengan teman-temannya (Harefa et al., 2022). Peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Oleh karena itu, aspek sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi elemen utama dalam pembelajaran kooperatif. Artinya, dalam pembelajaran kooperatif peserta didik dibentuk dalam diskusi kelompok dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sarumaha et al., 2022).

Dari beberapa definisi model pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif dan efisien, yang bertujuan untuk mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu, sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran diantaranya *Jigsaw*, *Think Pair Share*, *Group Investigation*, *STAD (Student Team Achievement Divisions)*, *TGT (Team Games Tournaments)*, *CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)*, *Learning Together*, *Numbered Heads Together*, *Think Pair Square* dan *TAI (Team Assisted Individualization)*.

2.1.2.5 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang mengatur kembali kelas ke dalam kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik. Di mana masing-masing kelompok punya anggota dari semua tingkat prestasi (DeVries, 1980). model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2015). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik dalam tim beranggotakan empat hingga enam peserta didik dengan berbagai latar belakang kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan dan materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi serta turnamen antar kelompok dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengandung komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (Hakim & Syofyan, 2018). Di dalamnya, terdapat kelompok-kelompok peserta didik yang berpartisipasi dalam turnamen akademik maupun kuis. Pembelajaran TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status, serta melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya. Model ini mengandung unsur permainan dan

penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan lebih rileks, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* adalah salah satu bentuk belajar kelompok yang dapat dijadikan alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik, karena permainan yang dilakukan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi serta bertukar pikiran dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif di mana kegiatan belajar peserta didik dimulai dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), dilanjutkan dengan belajar kelompok (*team*), memainkan permainan (*games*), mengikuti turnamen akademik (*tournament*) dan diakhiri dengan pengakuan tim (rekognisi tim).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengelompokkan peserta didik dalam tim heterogen beranggotakan empat hingga enam orang, mencakup berbagai latar belakang kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan dan materi, dilanjutkan dengan diskusi, permainan dan turnamen antar kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan. Model ini mengandung unsur permainan dan penguatan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status dan mendorong peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan belajar yang lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan

keterlibatan aktif, serta dapat dijadikan alternatif untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan dapat meningkatkan *civic skill* peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini memberikan fokus pada peserta didik, menciptakan suasana belajar yang interaktif. Model pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir dan menggali potensi mereka dalam proses pembelajaran.

2.1.2.6 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT):

a) Langkah 1: Presentasi Kelas

Langkah pertama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah presentasi kelas, di mana guru memimpin dan menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh peserta didik. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga peserta didik memahami apa yang diharapkan dari mereka setelah kegiatan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi secara jelas dan terstruktur. Teknik penyampaian bisa berupa ceramah, demonstrasi, atau penggunaan media pembelajaran seperti slide presentasi, video, atau alat bantu visual lainnya. Penting bahwa materi disampaikan secara menarik dan interaktif untuk menjaga perhatian peserta didik. Setelah penyampaian materi, guru membuka sesi tanya jawab untuk memastikan bahwa peserta didik memahami konsep-konsep yang telah dijelaskan. Peserta didik didorong untuk bertanya dan berpartisipasi aktif dalam diskusi.

b) Langkah 2: Kerja Kelompok (*Team*)

Setelah presentasi kelas, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, biasanya terdiri dari 4-6 orang, untuk bekerja sama

dalam memahami dan mendalami materi. Lalu, guru membentuk kelompok berdasarkan kriteria heterogenitas, memastikan setiap kelompok memiliki variasi kemampuan, latar belakang dan jenis kelamin. Selanjutnya setiap kelompok diberikan tugas atau latihan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Tugas ini dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik dan mendorong diskusi kelompok. Kemudian peserta didik dalam kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan tugas. Diskusi ini memungkinkan peserta didik untuk saling membantu, bertukar ide dan menjelaskan konsep satu sama lain. Peran sebagai tutor teman sebaya sangat penting di sini.

c) Langkah 3: Permainan (*Games*)

Langkah selanjutnya adalah permainan, di mana peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas yang bersifat kompetitif tetapi edukatif. Guru menyelenggarakan permainan yang relevan dengan materi pelajaran. Permainan ini bisa berupa kuis, teka-teki, atau aktivitas lain yang menarik dan menantang. Selama permainan, kinerja setiap kelompok dinilai dan skor dicatat. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pengetahuan tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, permainan teka-teki silang dipilih sebagai media pembelajaran. Peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan soal-soal teka-teki silang dalam waktu yang ditentukan.

d) Langkah 4: Pertandingan (*Tournament*)

Setelah permainan, diadakan turnamen akademik di mana kelompok-kelompok bersaing satu sama lain dalam menyelesaikan soal atau tugas yang lebih kompleks. Turnamen diselenggarakan dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Guru menyiapkan pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Lalu kinerja kelompok dalam turnamen dinilai dan skor diberikan berdasarkan jawaban atau

penyelesaian tugas yang benar. Kelompok dengan performa terbaik akan mendapatkan skor tertinggi.

e) Langkah 5: Pengakuan Tim (*Team Recognition*)

Langkah terakhir dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah pengakuan tim, di mana penghargaan diberikan kepada kelompok yang berhasil menunjukkan kinerja terbaik. Kelompok dengan skor tertinggi diumumkan sebagai pemenang. Penghargaan bisa berupa sertifikat, hadiah kecil, atau bentuk penghargaan lainnya. Selanjutnya guru memberikan penguatan positif kepada seluruh peserta didik, mengapresiasi usaha dan kerja keras mereka. Ini membantu meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik. Pada tahap terakhir, peserta didik diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka serta mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut di masa depan (Slavin, 2015).

Langkah penyajian kelas dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan kombinasi antara presentasi materi oleh guru, kerja kelompok, permainan edukatif, turnamen akademik dan pengakuan tim. Setiap langkah dirancang untuk memastikan partisipasi aktif, kolaborasi dan kompetisi sehat di antara peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

2.1.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis peserta

didik dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meliputi: (1) meningkatkan alokasi waktu untuk tugas; (2) mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu; (3) memerlukan waktu yang sedikit untuk menguasai materi secara mendalam; (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik; (5) meningkatkan motivasi belajar; (6) melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain; (7) menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik; dan (8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Sudarti, 2015).

Selain itu kelebihan lain terletak pada tahap penyajian kelas, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat melatih peserta didik untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Tahap belajar kelompok, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melatih keberanian mengungkapkan pendapat dan menjadikan pembelajaran lebih rileks. Pada tahap *games* dan turnamen, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melatih peserta didik untuk mematuhi peraturan dan menambah semangat serta antusias dalam pembelajaran. Pada tahap penghargaan kelompok, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat melatih peserta didik untuk menghargai usaha orang lain dan menerima keputusan.

b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kekurangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan *games tournament* dan ruang kelas menjadi sangat ramai sehingga dapat mengganggu ruang kelas yang lain

(Fauziyah & Anugraheni, 2020). Adapun kelemahan lainnya adalah: (1) bagi guru, sulitnya mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademis yang heterogen, yang bisa diatasi dengan guru yang teliti dalam menentukan pembagian kelompok, serta waktu yang dihabiskan untuk diskusi sering kali melebihi batas yang ditentukan; (2) bagi peserta didik, peserta didik dengan kemampuan tinggi terkadang kurang terbiasa dan kesulitan memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

2.1.3. Tinjauan Umum Tentang *Civic Skill*

2.1.3.1 Pengertian *Civic Skill*

Keterampilan Kewarganegaraan (*civic skill*) adalah salah satu dari tiga kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam upaya membentuk warga negara yang baik, Pendidikan Kewarganegaraan mencakup tiga kompetensi utama yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*). Ada tiga komponen utama yang penting untuk dipelajari dalam pembelajaran PPKn, yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) (Branson, 1999; Winatapura & Budimansyah, 2007).

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) itu sendiri merupakan kecakapan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara (Setiawati, 2016). *Civic skill* atau keterampilan kewarganegaraan merujuk pada kemampuan individu untuk berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam kehidupan masyarakat dan demokrasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk memahami sistem politik, membuat keputusan yang didasarkan pada informasi, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan

orang lain, memengaruhi kebijakan publik, serta menyelesaikan konflik dan masalah sosial.

Civic skill meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skill*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skill*). Ada 7 indikator dalam keterampilan intelektual dan 3 indikator dalam keterampilan partisipasi (Kosasih, 2017). *Civic skill* atau keterampilan kewarganegaraan merupakan keahlian yang sangat esensial dalam konteks kehidupan sosial dan politik masyarakat. Seseorang yang memiliki keterampilan ini mampu memainkan peran yang aktif dan konstruktif dalam membangun serta menjaga stabilitas masyarakat, terutama dalam hal partisipasi publik, kepemimpinan dan advokasi. Pengembangan keterampilan kewarganegaraan bertujuan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi bermanfaat secara nyata, terutama dalam menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) merupakan hasil pengembangan dari pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) (Setiawan, 2015). Tujuan pengembangan keterampilan ini adalah agar pengetahuan yang diperoleh memiliki nilai yang signifikan, karena dapat digunakan dalam menghadapi tantangan dan masalah yang timbul dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) didapat secara tidak langsung setelah mempelajari materi Pendidikan Pancasila sehingga pembelajaran tersebut memiliki relevansi yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan beragam masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Raharja et al., 2017).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) adalah kemampuan dan keterampilan yang berasal dari pemahaman tentang kewarganegaraan memungkinkan individu untuk menangani tantangan sosial dan politik dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

2.1.3.2 Komponen-Komponen *Civic Skill*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) kesimpulannya adalah bahwa keterampilan ini merupakan hasil perkembangan dari pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*). Tujuannya adalah agar pengetahuan yang diperoleh memiliki signifikansi yang lebih mendalam, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. *Civic skill* terbagi menjadi keterampilan intelektual (*intellectual skill*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skill*) (Branson, 1999 ; Comber, 2005).

a) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*)

Komponen *Intellectual Skill* mencakup identifikasi (menandai/menunjukkan), deskripsi (memberikan uraian/ilustrasi), penjelasan (mengklarifikasi/menafsirkan), analisis, evaluasi terhadap pendapat/posisi, mengambil pendapat/posisi, serta mempertahankan pendapat/posisi (Branson, 1999 ; Comber, 2005). Keterampilan intelektual (*intellectual skill*) adalah kemampuan berpikir ilmiah yang pada dasarnya merupakan perkembangan dari kemampuan berpikir secara umum, tetapi fokusnya lebih pada kegiatan yang bersifat ilmiah dan ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif terkait dengan berbagai masalah kewarganegaraan (Fatarina et al., 2014). Keterampilan intelektual mencakup kemampuan berpikir secara kritis, mengenali masalah, memberikan deskripsi tentang situasi yang dihadapi dan

mengadopsi pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi (Wijaya et al., 2020).

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) adalah kemampuan individu untuk menerapkan pengetahuan kewarganegaraan mereka. Dalam upaya membentuk warga negara yang baik, aspek-aspek *civic skill* menjadi kunci yang harus dikembangkan oleh setiap warga negara. Warga negara yang baik adalah mereka yang peduli terhadap sesama warga negara, memiliki keterampilan dalam berinteraksi sosial, mampu menyampaikan gagasan secara kritis, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang baik. Keterampilan kewarganegaraan, yang juga dikenal sebagai *civic skill*, melibatkan kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif, bertanggung jawab dan ilmiah dalam proses legislatif dan masyarakat sipil. Ini ditekankan melalui keterampilan kewarganegaraan, yang mencakup: 1) kemampuan penyelidikan, 2) kemampuan berkomunikasi dan 3) keterlibatan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Redhana, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan intelektual adalah hal yang sangat penting bagi seorang warga negara yang memiliki pengetahuan yang luas, efektif dan bertanggung jawab, yang kemudian dikenal sebagai kemampuan berpikir kritis.

b) Keterampilan Partisipasi (*Participatory Skill*)

Keterampilan partisipasi merupakan penerapan dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Individu yang memiliki keterampilan partisipasi akan dengan sukarela terlibat dalam proses penyelesaian masalah. Keterampilan partisipasi dikelompokkan sebagai berikut:

- *Interaksi (Interacting)*
Ini melibatkan kemampuan individu untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain, termasuk berinteraksi dengan sesama warga negara, menunjukkan responsif terhadap mereka, serta terlibat dalam kegiatan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan sopan, membentuk koalisi dan menangani konflik secara damai dan jujur.
- *Memonitor (Monitoring)*
Memonitor adalah tindakan pengawasan. Sebagai anggota masyarakat, pengawasan ini dapat dilakukan dengan terlibat dalam pemantauan sistem politik dan pemerintahan, menunjukkan bahwa individu memiliki kapasitas untuk berpartisipasi dalam proses politik dan pemerintahan.
- *Memengaruhi (Influencing)*
Keterampilan memengaruhi terkait dengan kapasitas individu untuk mempengaruhi proses-proses sosial baik secara resmi maupun tidak resmi, yang mencakup kemampuan untuk memberikan pengaruh atau sinyal terhadap beragam aspek kehidupan masyarakat (Branson, 1999 ; Winatapura & Budimansyah, 2007).

Ada beberapa tanda atau petunjuk keterampilan warga negara. Petunjuk tersebut mencakup berinteraksi dengan sesama untuk kepentingan umum, melakukan tindakan untuk mengubah sistem politik, mengamati peristiwa dan masalah sosial dalam masyarakat, menjalankan keputusan politik yang terkait dengan masalah yang muncul di masyarakat, serta berunding, mengambil keputusan, memengaruhi politisi dan memengaruhi masyarakat dalam menangani masalah sosial (Kosasih, 2017).

Partisipasi peserta didik dapat diwujudkan melalui berbagai hal, termasuk:

- Keaktifan peserta didik di dalam kelas
Contohnya, peserta didik aktif mengikuti pelajaran dengan memberikan perhatian penuh, memahami penjelasan dari guru, berani bertanya ketika ada hal yang belum dipahami, serta mampu menjawab dan mempresentasikan suatu pembelajaran.
- Kepatuhan terhadap norma belajar
Misalnya, peserta didik menunjukkan kepatuhan dengan mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, datang ke sekolah tepat waktu, mematuhi peraturan mengenai pakaian sekolah dan sejalan dengan norma-norma belajar lainnya yang telah ditetapkan.

Terdapat beberapa indikator dalam keterampilan partisipasi dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: memberikan pendapat, memberikan tanggapan, mengerjakan tugas, menyimpulkan dan mempresentasikan (Khodijah et al., 2016). Keterampilan partisipasi adalah keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk aktif terlibat dan berkontribusi dalam suatu proses atau kegiatan tertentu. Keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk dalam pembelajaran yang meliputi berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dengan orang lain, menyampaikan pendapat, memberikan kontribusi, serta mendukung dan menjalankan tugas atau tujuan bersama.

Indikator keterampilan partisipasi dalam belajar:

- Mematuhi peraturan sekolah.
- Menyelesaikan tugas rumah atau PR.
- Berpartisipasi dalam diskusi pelajaran/berpendapat.
- Melakukan pekerjaan secara sukarela.

- Menunjukkan minat pada pelajaran.
- Menolong orang lain dengan senang.
- Menjawab pertanyaan, membantu sesama, mendiskusikan materi pelajaran, memberi salam, memberikan bantuan kepada teman, menyelenggarakan kegiatan, mengikuti pelatihan, membaca, menceritakan, memilih solusi dan menampilkan hasil karya atau presentasi (Hayati, 2012).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan partisipasi merupakan hasil langsung dari pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh, kemudian diterapkan dalam bentuk sikap atau perilaku, yang mencakup kemampuan dalam berinteraksi, memantau dan memengaruhi jalannya proses pemerintahan.

2.1.4. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Ini dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Secara sederhana, pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar secara efektif (Djamaluddin & Wardana, 2019). Proses pembelajaran adalah proses komunikasi di mana pesan-pesan tertentu disampaikan dari sumber belajar, seperti guru, instruktur, atau media pembelajaran, kepada penerima, seperti peserta belajar atau peserta didik. Tujuan dari proses ini adalah agar pesan-pesan, yang berupa topik-topik dalam mata pelajaran tertentu, dapat diterima dan dimiliki oleh peserta didik.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Ini merupakan upaya pendidikan untuk memfasilitasi proses perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah cara untuk mendukung peserta didik agar belajar dengan efektif. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hidup individu dan dapat terjadi di berbagai tempat dan waktu. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Ini adalah usaha pendidikan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

2.1.4.2 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pancasila adalah pilar ideologis negara Indonesia. Nama ini terdiri atas dua kata dari Sanskerta yaitu "*panca*" yang berarti lima dan "*sila*" yang berarti prinsip atau asas. Menurut filsafat, Pancasila adalah hasil pemikiran yang mendalam dan murni dari bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sebagai kebenaran tertinggi yang paling sesuai untuk mencapai kehidupan yang baik, adil, dan bijaksana bagi seluruh rakyat Indonesia. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia juga menegaskan bahwa Pancasila merupakan dasar atau fondasi negara kesatuan Republik Indonesia. Artinya, semua aspek kehidupan bernegara, mulai dari hukum hingga pemerintahan, harus bersandar pada nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila.

Pancasila merupakan sistem ideologi bangsa Indonesia, dasar negara dan bangsa, dan sumber dari semua aturan keberadaan bangsa Indonesia. Pancasila adalah cita-cita, dasar, pandangan, dan pemahaman bangsa. Sebagai ideologi negara, Pancasila merupakan

tujuan bersama yang dicapai oleh negara Indonesia dalam pembangunan negara, yaitu membangun masyarakat adil dan makmur dengan pemerataan materi dan jiwa (Oktari & Dewi, 2021). Pancasila mempunyai fungsi konstitutif dan regulatif. Pancasila memiliki fungsi konstitutif, yaitu Pancasila dapat menentukan makna dan makna dasar suatu sistem hukum, dan fungsi regulasi merupakan kriteria untuk memeriksa benar atau tidaknya suatu undang-undang. Dengan ditetapkannya Pancasila sebagai *philosophische grondslag (grundnorm)* meka pembentukan hukum, penetapan hukum dan pelaksanaannya tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Prasetyo, 2014).

Relevansi Pancasila tidak pernah pudar, justru semakin dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat yang semakin kompleks. Pendidikan Pancasila menjadi kunci untuk memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila pada hakikatnya ialah program pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila yang secara yuridis formal tertuang di dalam konstitusi Negara, yaitu UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan Pancasila diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran untuk membentuk warga negara yang baik dengan memiliki tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizens*) (Saputri et al., 2019). Pendidikan Pancasila tidak hanya transformasi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian peserta didik yang sesuai dengan nilai pancasila, oleh karena itu disetiap pembelajarannya selalu disisipkan

pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik (Nurgiansah, 2021).

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, benalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Suryatna et al., 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting guna untuk meningkatkan harkat dan martabat seseorang bertujuan sehingga mampu mencapai status kehidupan yang baik. Dengan begitu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif tapi melainkan mencakup juga yaitu pembentukan atau penguatan sikap, perilaku, dan nilai moral yang berguna bagi masyarakat untuk menjadi warga negara yang baik (Bagus et al., 2023). Esensi pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih dari sekedar memahami materi yang disampaikan, tetapi juga seharusnya dapat merumuskan kebiasaan berdasarkan contoh langsung kepada peserta didik, sehingga terwujud kepedulian, kesadaran, dan pemahaman yang tinggi dalam penerapan kehidupan sehari-hari (Santoso & Adha, 2019).

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, bergotong royong, dan cinta tanah air. Disadari bahwa nilai-nilai Pancasila tetap relevan dalam kehidupan modern. Melalui pendidikan ini, peserta

didik diharapkan dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4.3 Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan strategis dalam membina sumber daya manusia Indonesia menjadi individu yang memiliki kesadaran nasional yang tinggi, berpegang teguh pada nilai-nilai moral dan etika, serta memiliki kapasitas untuk menjaga keutuhan dan integritas Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila.

Secara khusus tujuan pendidikan Pancasila terkandung dalam tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan manusia yang berkualitas, beriman dan taqwa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani serta menumbuhkan jiwa patriotik, mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran pada sejarah bangsa, sikap menghargai jasa para pahlawan dan berorientasi ke masa depan (Setyadi, 2024).

Setelah mempelajari Pendidikan Pancasila, peserta didik mampu:

- Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang maha esa melalui sikap mencintai sesama manusia, lingkungan dan bernegara untuk mewujudkan persatuan, demokrasi dan keadilan sosial dengan menanamkan penyadaran, keteladanan dan pembiasaan.
- Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi negara serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan bernegara.

- Mematuhi konstitusi dan norma yang berlaku serta menyelaraskan perwujudan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di masyarakat global.
- Memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka dan berupaya untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai bhinneka tunggal Ika, serta bersikap adil dan menghargai perbedaan SARA, status sosial ekonomi, jenis kelamin dan penyandang disabilitas.
- Mempertahankan keutuhan Negara kesatuan Republik Indonesia dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.

Dari pernyataan mengenai tujuan Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ini bertujuan untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter mulia, berjiwa nasionalis, dan mampu berkontribusi bagi bangsa dan negara.

2.1.4.4 Landasan Pendidikan Pancasila

Adapun empat landasan Pendidikan Pancasila, diantaranya yaitu:

a) Landasan Historis

Secara historis bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila sebelum dirumuskan dan disahkan menjadi dasar negara Indonesia secara objektif historis telah dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri. Sehingga asal nilai-nilai Pancasila tersebut adalah dari bangsa Indonesia sendiri, atau dapat dikatakan bahwa bangsa Indonesia adalah *causa materialis* Pancasila. Sehingga berdasarkan fakta objektif historis kehidupan bangsa Indonesia tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai Pancasila.

b) Landasan Kultural

Bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila bukanlah hanya merupakan hasil konsep seseorang saja melainkan merupakan suatu hasil karya besar bangsa Indonesia sendiri, yang

diangkat dari nilai-nilai kultural yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri melalui proses refleksi filosofis para pendiri bangsa.

c) Landasan Yuridis

- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat pendidikan agama pendidikan kewarganegaraan, pendidikan Pancasila dan bahasa.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 30 Tahun 1990 menetapkan status pendidikan Pancasila dalam kurikulum pendidikan tinggi sebagai mata kuliah wajib untuk setiap program studi dan bersifat nasional.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa Pancasila wajib diajarkan di perguruan tinggi.
- Keputusan Dirjen Dikti No.265/DIKTI/KEP/2000 tentang Penyempurnaan Kurikulum Inti Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Pendidikan Pancasila pada Perguruan Tinggi di Indonesia.
- Keputusan Mendiknas No.232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Nomor 45/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi telah menetapkan pendidikan agama, Pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan menjadi kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian yang wajib diberikan dalam kurikulum setiap program studi.
- Pelaksanaannya sesuai dengan SK Dirjen Dikti NO.38/DIKTI/KEP/2002 tentang Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) di Perguruan Tinggi.

- Keputusan Dirjen Dikti Depdiknas RI NO.43/DIKTI/KEP/2006 tentang Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Di Perguruan Tinggi.

d) Landasan Filosofis

Bahwa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara nilai-nilai Pancasila merupakan dasar filsafat negara. Konsekuensinya adalah setiap aspek penyelenggaraan negara harus bersumber pada nilai-nilai Pancasila termasuk sistem perundang-undangan di Indonesia, sehingga dalam realisasi kenegaraan termasuk juga dalam proses reformasi menjadi suatu keharusan bahwa Pancasila merupakan sumber nilai dalam pelaksanaan kenegaraan, baik dalam pembangunan nasional, ekonomi, politik, hukum, sosial budaya maupun pertahanan dan keamanan (Setyadi, 2024).

Berdasarkan keempat landasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahwa Pendidikan Pancasila adalah suatu keharusan bagi setiap warga negara Indonesia. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya sebatas mata pelajaran atau mata kuliah, tetapi merupakan upaya untuk membentuk generasi muda yang berkarakter, berwawasan luas, dan mampu menghadapi tantangan zaman.

2.1.4.5 Karakteristik Pendidikan Pancasila

- a) Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
- b) Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara

Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

- c) Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhineka Tunggal Ika.
- d) Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- e) Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila berperan sentral dalam membentuk generasi muda Indonesia yang memiliki karakter yang kuat, berwawasan luas, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah pada tahun 2024 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Dalam penelitian ini, Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan eksperimen semu. Dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, diperoleh data yang merupakan skor *pre-test* dan skor *post-test*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui hasil analisis deskriptif dimana nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 62,2. Sementara itu, nilai rata-rata di kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 46,4. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah fokusnya pada

hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada *civic skill* peserta didik. Sementara itu, persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model penelitian kuantitatif, yaitu jenis penelitian quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Penelitian jurnal yang dilakukan Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni pada tahun 2020 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Pre-eksperimental* dengan tipe *One- group Pre-test-Post-test Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 63,27. Kemudian rata-rata nilai *post-test* peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi 74,12.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian yang dilakukan oleh Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni fokusnya pada kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada *civic skill* peserta didik. Sementara itu, persamaan penelitian oleh Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3. Penelitian jurnal yang dilakukan Msy Hikmah, Yenny Anwar dan Riyanto pada tahun 2018 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimental dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

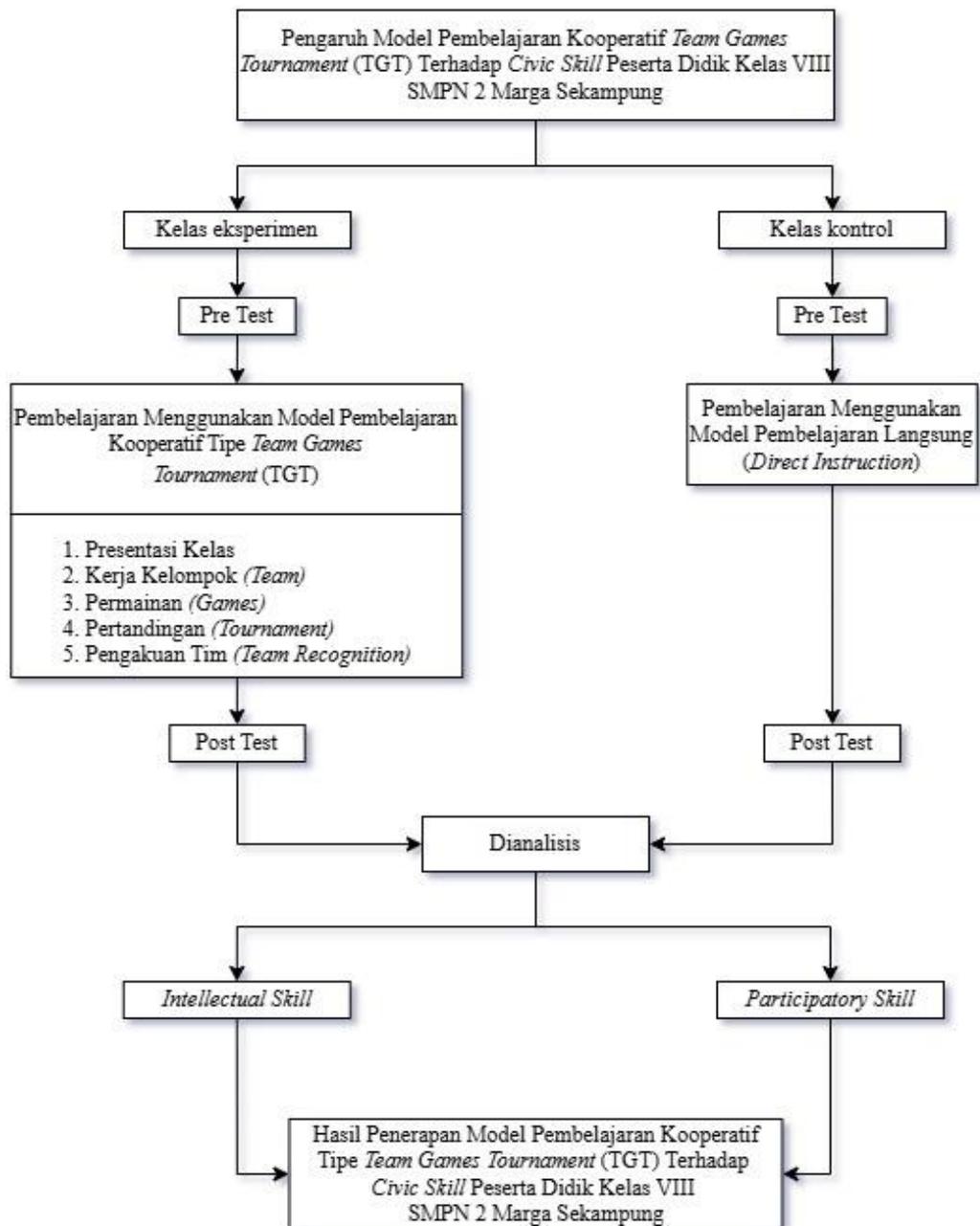
Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian yang dilakukan oleh Msy Hikmah, Yenny Anwar dan Riyanto fokusnya pada motivasi dan hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada *civic skill* peserta didik. Sementara itu, persamaan penelitian oleh Msy Hikmah, Yenny Anwar dan Riyanto dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan menggunakan metode *Quasi Eksperimental*.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi dan kajian kepustakaan yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Unaradjan, 2019). Di dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian dijelaskan dengan lebih mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dengan demikian, kerangka pemikiran tersebut dapat dijadikan dasar untuk menjawab masalah. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung adalah kurangnya keterampilan kewarganegaraan peserta didik karena penggunaan metode pengajaran konvensional oleh pendidik. Pemilihan model pembelajaran ini berpengaruh pada tingkat pemikiran tersebut karena melalui model pembelajaran tersebut, konsep-konsep abstrak

dapat dijelaskan secara konkret dan materi yang kompleks dapat disederhanakan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dianggap sesuai untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, di mana model ini menekankan pada kolaborasi, komunikasi, strategi tim, serta kemampuan untuk bekerja sama dan mengatasi tantangan bersama-sama yang terlihat dalam praktiknya. Harapannya, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan. Pendekatan pengajaran yang kurang bervariasi oleh pendidik dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila membuat peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan merasa bosan karena menganggap materi tersebut monoton. Salah satu cara untuk memperoleh minat peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, bukan pada pendidik. Di antara berbagai model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan yang dapat diterapkan. Peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak pada keterampilan kewarganegaraan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada nya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

H_a : Ada nya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

III.METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki (Arikunto, 2019). Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Dalam penelitian ini, peserta didik dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

O₁	X	O₂
O₃		O₄

(Sugiyono, 2017)

Keterangan:

- O_1 dan O_3 : *Civic Skill* peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- O_2 : *Civic Skill* peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- O_4 : *Civic Skill* peserta didik yang tidak diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Maka populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung dengan jumlah 85.

Sementara itu, sampel sebagai bagian terpilih dari populasi yang diseleksi melalui metode sampling dalam sebuah penelitian (Swarjana, 2022). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII A sebagai kelas kontrol. Hal tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung TA. 2023/2024

No.	Kelas	Total	Perlakuan
1.	VIII A	29	Kontrol
2.	VIII C	27	Eksperimen

Sumber: Absensi peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung TA. 2023/2024

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

3.3.1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3.3.2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah *Civic Skill* peserta didik.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

3.4.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut:

a) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur, kompetitif, dan kolaboratif. Model ini menekankan pada interaksi sosial, kerja sama tim, dan persaingan sehat dalam konteks akademik. Tujuan utama dari model ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterampilan sosial peserta didik, seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah.

b) *Civic Skill*

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) adalah hasil dari perluasan pengetahuan kewarganegaraan yang memungkinkan pengetahuan tersebut digunakan untuk menangani masalah konkret dalam kehidupan bersama di negara. Melalui pengembangan ini, individu tidak hanya memahami hak, kewajiban dan nilai-nilai demokrasi, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan tersebut secara praktis dalam menghadapi tantangan nyata yang terkait dengan pembangunan masyarakat, partisipasi politik, perlindungan hak asasi manusia, serta isu-isu sosial lainnya. Dengan menggabungkan pengetahuan dan keterampilan tindakan, kemampuan kewarganegaraan memberikan warga negara alat yang efektif untuk berkontribusi aktif dalam upaya membangun masyarakat yang lebih baik dan adil.

3.4.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada variabel yang dapat diamati melalui pengoperasionalan variabel menggunakan metode pengukuran yang akurat. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengelompokkan peserta didik dalam tim heterogen beranggotakan empat hingga enam orang, mencakup berbagai latar belakang kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a) Presentasi Kelas (*Class Precentation*)
- b) Kerja Kelompok (*Team*)
- c) Permainan (*Games*)
- d) Pertandingan (*Tournament*)
- e) Pengakuan Tim (*Team Recognition*) (Slavin, 2015).

b) *Civic Skill*

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) merupakan hasil pengembangan dari pengetahuan kewarganegaraan, yang bertujuan untuk meningkatkan signifikansi dan aplikasinya dalam menangani masalah-masalah dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Penting untuk ditekankan bahwa keterampilan kewarganegaraan terdiri dari dua jenis utama, yaitu:

1. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*)

Keterampilan intelektual terkait dengan kemampuan berpikir kritis dan mengidentifikasi persoalan dengan cermat.

2. Keterampilan Partisipasi (*Participatory Skill*)

Keterampilan partisipasi berfokus pada kemampuan mengeluarkan pendapat dan keterampilan presentasi (Branson, 1999).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperoleh pencatatan dalam segala informasi berupa fakta dan angka atau hal-hal sebagian atau ukuran keseluruhan mengenai suatu variabel atau seluruh populasi secara lengkap sehingga harapannya dapat menjadi pendukung keberhasilan dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

3.5.1. Tes

Tes merupakan suatu perangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada responden penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung untuk melihat tingkat intelektual peserta didik tersebut. Tes ini dirancang untuk mendapatkan informasi tentang pemahaman peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung mengenai *civic skill* dalam hal ini *intellectual skill* sebagaimana indikator yang telah dijelaskan oleh peneliti di kerangka pikir. Penyusunan instrumen tes melalui beberapa tahapan diantaranya validasi instrumen, reliabilitas instrumen dan tipe soal untuk memastikan kualitas instrumen. Tes akan diberikan di awal (*pre-test*) dan akhir pembelajaran (*post-test*). Dalam penelitian ini variabel (X) yang

akan diukur adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan variabel (Y) *Civic Skill* peserta didik.

3.5.2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah pengamatan dan pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku subjek yang diteliti (Terimajaya et al., 2024). Observasi pada penelitian ini yaitu observasi peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung di mana dilakukan dengan mengamati *civic skill* dalam hal ini *participatory skill* peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan variabel (Y) *Civic Skill* peserta didik.

3.5.3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data penelitian yang bersumber pada tulisan yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel terikat yang sedang diteliti yaitu *civic skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung. Dokumentasi dimulai sejak tahap persiapan penelitian dan berlanjut hingga penelitian dinyatakan selesai.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Amalia et al., 2023). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1. Lembar Tes

Lembar tes merupakan bundel yang berisi berbagai jenis tes. Tes dapat didefinisikan sebagai rangkaian pemberian tugas kepada peserta didik

dalam bentuk soal atau perintah yang nantinya dikerjakan peserta didik (Rahmawati & Huda, 2022). Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk masing-masing *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui keterampilan intelektual atau *Intellectual Skill* peserta didik.

3.6.2. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) tidak berpartisipasi; (2) kurang berpartisipasi; (3) cukup berpartisipasi; (4) berpartisipasi dan (5) sangat berpartisipasi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti hanya membubuhkan tanda ceklist terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh individu-individu yang diamati dengan menggunakan pedoman observasi. Untuk menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran *participatory skill* peserta didik:

$$\frac{\text{Skor Tiap Peserta Didik}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Pedoman penskoran *participatory skill* peserta didik:

$$\frac{\text{Skor Keseluruhan Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Tabel 3. 3 Kualifikasi Persentase Skor Observasi *Participatory Skill*

Interval Presentase	Kriteria
>80	Sangat aktif
60-80	Aktif
40-60	Sedang
20-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak Aktif

Sumber: Kartika (2001)

3.6.3. Lembar Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan lembar dokumentasi. Lembar dokumentasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data dan arsip dokumentasi maupun buku kepustakaan yang berkaitan dengan variabel.

3.7 Uji Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya (Darma, 2021). Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*. Rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{x1} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} : Koefisien korelasi

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

n : Banyak responden

Uji validitas instrumen soal tes pilihan ganda menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

- 1) Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada dasarnya merefleksikan ketetapan suatu pengukuran, sejauh mana skor yang dihasilkan oleh suatu alat yang menggambarkan karakteristik atribut yang sebenarnya yang dimiliki oleh sekelompok individu atau objek yang diukur (Busnawir, 2023). Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS versi 27. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid (Chalimi, 2021). Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

α : koefisien reliabilitas

k : banyaknya butir yang valid

s_t^2 : varian skor total

s_i^2 : varian skor butir

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0.20	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Cukup
0.60-0.799	Tinggi
0.80-1.00	Sangat Tinggi

Sumber: Chalimi (2021)

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r_{tabel} menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu:

1. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ df maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ df maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel.

3.7.3. Analisis Butir Soal

a) Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran yang dicari

R : Jumlah yang menjawab item itu dengan benar

T : Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar.

Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran

Rentang Nilai P	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2019)

b) Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut. Hal ini bertujuan untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Formula indeks pembeda dapat ditampilkan seperti berikut:

$$IP = \frac{RU - RI}{0,5 T}$$

Keterangan:

IP = Indeks pembeda

RU = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup atas

RI = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup bawah

T = Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda

Rentang Nilai P	Kriteria
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0, 29	Cukup
-1,00 – 0,19	Jelek

Sumber: Lumbanraja & Daulay (2018)

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.8.1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah *civic skill* peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam kelas eksperimen yaitu kelas VIII C maupun hasil penggunaan model pembelajaran langsung dalam kelas kontrol yaitu kelas VIII A.

3.8.1.1 Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) dan *Civic Skill*. Analisis distribusi frekuensi

dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *Civic Skill* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Marga Sekampung.

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Kemudian, untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi pada klasifikasi atau kategori variabel yang bersangkutan

N = Jumlah Frekuensi dari seluruh klasifikasi kategori variabel

Untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

70% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

3.8.2. Uji Prasyarat Analisis

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Rumus *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut:

$$KD : 1,36 \frac{n1 + n2}{n1 n2}$$

Keterangan:

KD = Jumlah *Kolmogorov Smirnov* yang dicari

n1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS versi 27. Rumus uji F adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2 \text{ terbesar}}{S^2 \text{ terkecil}}$$

Keterangan:

$S^2 \text{ terbesar}$ = varian terbesar

$S^2 \text{ terkecil}$ = varian terkecil

3.8.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (X) sebagai variabel bebas dengan *Civic Skill* (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 27. Untuk memperkuat hasil uji hipotesis dilakukan uji *Independent Sample t-Test* supaya diketahui apakah ada perbedaan hasil *civic skill* antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data *post-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas kontrol. Rumus uji t-test adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{SD}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan:

T= Nilai t empirik

\bar{X} = Rerata empirik

μ_0 = Rerata populasi/ penelitian terdahulu

SD = Simpangan baku

N = Banyaknya sampel

Rumus uji *Mann Whitney* yaitu sebagai berikut:

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1 \cdot n_2 \cdot (n_1 + n_2 + 1)}{12}}}$$

Keterangan:

U = Penguji

n = Banyaknya sampel

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
2. Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.

3.8.4. Uji N-Gain Score

Kemudian untuk mengetahui besaran efektifitas penggunaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap *civic skill* peserta didik dilakukan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS versi 27 dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan N-Gain Score dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain Score menurut Hake, R.R. (1999) dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran N-Gain Score

Nilai N Gain	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R (1999)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek *civic skill* pada peserta didik. Hal ini tercermin dari penekanan model tersebut pada interaksi sosial dan optimalisasi peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Melalui aktivitas kelompok, diskusi, dan kompetisi dalam pembelajaran TGT, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar serta interaksi antar kelompok. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *civic skill* peserta didik. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung.

Melalui interaksi aktif, motivasi belajar yang tinggi, dan pembelajaran sebaya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan keterampilan intelektual tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan partisipasi. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan intelektual yang esensial untuk kewarganegaraan. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan *civic skill* peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Marga Sekampung.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.2.1. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah diharapkan tetap selalu dapat memberikan fasilitas terhadap peserta didik dan pendidik agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif dan aktif seperti terus mendukung penggunaan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung.

5.2.2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat terus mengoptimalkan pemanfaatan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan *civic skill* peserta didik, agar peserta didik dapat terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki daya saing tinggi.

5.2.3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memaksimalkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan *civic skill*.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Prenadamedia Group.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. 2023. *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan Contoh Instrumen Penelitian*.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. 2019. Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). *Researchgate, September*, 1–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Bagus, S., Mona, M., & Mentari, A. 2023. Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Ilmu Kewarganegaraan Dalam Menguatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 43–51.
- Branson, M. S. 1999. *Belajar Civic Education dari Amerika*. LKIS.
- Busnawir. 2023. *Kestabilan Koefisien Reliabilitas Berdasarkan Model Pencekoran Dan Variasi Usia Responden: Kasus Pengukuran Skala Sikap*. Adanu Abimata.
- Chalimi, A. N. F. 2021. *Aptikom Statistik Berbasis SPSS*. Lembaga Chakra Brahmada Lentera.
- Comber, M. K. 2005. Civic Skills and Civic Education: An Empirical Assessment. *Journal of Education*, 1–20.
- Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.
- DeVries, D. L. 1980. *Teams-Games-Tournament: The Team Learning Approach*. Educational Technology.
- Dhesita, S. J. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Lok-R Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 5(1), 210–226. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v5i1.50113>

- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Eggen, P., & Kauchak, D. 2012. *Strategies and Models for Teachers*. Pearson, 72(508), 343.
<https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/2/0132179334.pdf>
- Estes, T. H., Mintz, S. L., & Gunter, M. A. 2015. *Instruction: A Models Approach* (7th ed.). Pearson.
- Faizah, S. N. 2020. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fatarina, N., Holillulloh, & Adha, M. M. 2014. Pengaruh Penerapan Budaya Demokrasi Di Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Civic Skills. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 85(1).
<https://www.neliti.com/publications/251244/pengaruh-penerapan-budaya-demokrasi-di-lingkungan-sekolah-terhadap-pembentukan-c#cite>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Gagne, R. M. Robert M. 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hayati, M. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Al-Mujtahadah Pres.
- Irwan. 2015. Teori Belajar Aliran Behavioristik Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Improvisasi Jazz. *Jurnal PPKn & Hukum*, 10(2), 95–117.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3652/3558>
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching* (8th ed.). Allyn and Bacon.
- Kardi, S., & Nur, M. 2001. *Pengajaran Langsung*. Unesa University Press.

- Kemendikbudristek. 2024. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).
- Khodijah, D. N., Hendri, M., & Darmaji. 2016. Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Di Kelas Xi Mia7 Sman 1 Muaro Jambi. *Jurnal EduFisika*, 01(02), 46–54.
- Kosasih. 2017. Peranan Organisasi Kemahasiswaan Dalam Pengembangan Civic Skills Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 188. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i2.6196>
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. 2018. Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. CV. AE Media Grafika.
- Muliani, R. D., & Arusman. 2022. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Zakhra Manullang, A. 2024. 12 Pembelajaran dan Konstruktivis (Fauziah Nasution, dkk) Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>
- Ngalimun, Fauzani, M., & Salabi, A. 2018. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Oktari, D., & Dewi, D. A. 2021. Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 93–103. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1170>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyo, T. 2014. Membangun Hukum Nasional Berdasarkan Pancasila. *Jurnal Hukum Dan Peradilan*, 3(3), 213. <https://doi.org/10.25216/jhp.3.3.2014.213-222>
- Raharja, R. M., Legiani, W. H., Fitrayadi, D. S., & Lestari, R. Y. 2017. Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kompetensi Warga Negara Mahasiswa Fkip Untirta. *Untirta Civic Education Journal*, 2(2), 199–213. <https://doi.org/10.30870/ucej.v2i2.2812>

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, E. L., & Huda, M. 2022. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Muhammadiyah University Press.
- Redhana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Santoso, R., & Adha, M. M. 2019. Inovasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung, August*, 568–575.
- Saputri, C. E., Yanzi, H., Hidayat, O. ., & Mentari, A. 2019. Analisis Pengembangan Civic Skills Peserta Didik Oleh Guru PPKN di MTS Al-Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 8(2), 1–16. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/58779>
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Venty Fau, Y. T., Bago, A. S., Telambanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Lase, I. P. S., Laia, B., Ndraha, L. D. M., & Novialdi, A. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2045-2052.2022>
- Setiawan, D. 2015. *Kapita Selekta Kewarganegaraan*. Larispa Indonesia.
- Setiawati, W. 2016. Implementasi Penilaian Keterampilan Kewarganegaraan Berdasarkan Kurikulum 2013. *Civicus*, 20(2), 69–79. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1374>
- Setyadi, Y. 2024. *Pendidikan Pancasila*. Penerbit Adab.
- Slavin, R. E. 1983. *Cooperative Learning*. Longman.
- Slavin, R. E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. 2015. Cooperative Learning in Elementary Schools. *Education 3-13*, 43(1), 5–14.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sudarti. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(2), 178–189.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabet.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Surur, A. M., & Nadhirin, A. ulin. 2020. Manajemen Waktu Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada TK Dharma Wanita 1 Baleturi. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 81–94.
- Suryatna, Y., Sumartini, T. A., Sari, P. D., & Ningrum Mustiko, I. D. 2023. *Pendidikan Pancasila SMP/MTs Kelas VII*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Swarjana, I. K. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Terimajaya, I. W., Dewi, N. L. S., Simamora, T., Judijanto, L., Sigamura, R. K., Nurhayati, Kusumastuti, S. Y., Bahana, R., Laka, L., Permatasari, A. H., Salma, A., Sudarsani, N. P., Ardiansyah, & Basri. 2024. *Dasar-dasar Statistika: Konsep dan Metode Analisis*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Unaradjan, D. D. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Grafindo.
- Warsita, B. 2018. Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. 2014. Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. 2020. Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 1(2), 130. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v1i2.41253>
- Winatapura, U. S., & Budimansyah, D. 2007. *Civic Education, Konteks, Landasan, Bahan Ajar Dan Kultur Kelas*. Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan.