



IMPLEMENTASI MEDIA *BHINNECARD* MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 1 REMBANG

Salsabila Kurnia¹, Siti Awaliyah², Nur Wahyu Rochmadi³
Universitas Negeri Malang^{1,2}
e-mail: salsabila.kurnia.250178@um.ac.id

Diterima: 15/6/2026; Direvisi: 24/ 6/2026; Diterbitkan: 28/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Rembang akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui implementasi media *BhinneCard* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 32 murid kelas VIII A SMPN 1 Rembang tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan angket respon murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila secara signifikan. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar murid mencapai 74,06 dengan persentase ketuntasan sebesar 71,87%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,56 dengan persentase ketuntasan mencapai 90,62%. Selain meningkatkan hasil belajar, media *BhinneCard* juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama kelompok, serta kepercayaan diri murid selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, implementasi media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT) dinyatakan efektif dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif, kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *BhinneCard, Teams Games Tournament, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education at SMPN 1 Rembang, which were caused by teacher-centered learning practices and the limited use of innovative and interactive instructional media. The study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of *BhinneCard* media integrated with the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model. This research employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 32 students of class VIII A at SMPN 1 Rembang in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, documentation, and student response questionnaires. The findings revealed that the implementation of *BhinneCard* media combined with the *Teams Games Tournament* (TGT) model significantly improved students' learning outcomes in Pancasila Education. In the first cycle, the average student score reached 74.06 with a learning mastery percentage of 71.87%. After improvements were made in the second cycle, the average score increased to 86.56 with a mastery percentage of 90.62%. In addition to improving learning



outcomes, the use of *BhinneCard* media also enhanced students' participation, group collaboration, and self-confidence during the learning process. Therefore, the implementation of *BhinneCard* media with the *Teams Games Tournament (TGT)* model was proven effective in creating an active, collaborative, interactive, and enjoyable learning environment in Pancasila Education.

Keywords: *BhinneCard, Teams Games Tournament, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses fundamental dalam kegiatan pendidikan formal yang dirancang secara sistematis serta memiliki arah tujuan instruksional jelas untuk membantu peserta didik memperoleh kompetensi utuh. Keberhasilan pelaksanaan aktivitas instruksional ini pada hakikatnya tidak hanya ditentukan oleh kemampuan tunggal guru dalam menguasai materi, melainkan sangat dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan model, metode, dan media pengajaran. Pembelajaran yang efektif sudah seharusnya mampu melibatkan siswa secara aktif agar mereka tidak sekadar memosisikan diri sebagai penerima informasi yang pasif di dalam kelas (Khusnah et al., 2026; Nurdyansyah & Fahyuni, 2016; Purnawati & Rusdini, 2026; Syahid et al., 2024) melalui penciptaan ekosistem belajar yang dinamis, anak didik diarahkan untuk mengonstruksi pemahaman mendalam mereka secara mandiri melalui serangkaian pengalaman belajar langsung yang bermakna. Keseluruhan komponen operasional kurikulum, mulai dari perumusan tujuan, pengorganisasian materi, pemilihan strategi, hingga pelaksanaan evaluasi berkala, wajib dikelola dengan tata kelola manajerial yang kokoh. Keterpaduan antar-elemen tersebut secara teoretis akan menstimulasi gairah belajar mandiri peserta didik, sehingga mampu melahirkan capaian hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang optimal demi menghadapi tantangan kompetensi global (Farid & Rugaiyah, 2023; Rahim et al., 2026; Saifulloh & Darwis, 2020)

Namun demikian, terdapat kesenjangan yang sangat nyata antara kondisi ideal tersebut dengan kenyataan objektif yang berlangsung di lapangan mengenai kualitas pengajaran moral kebangsaan. Kondisi ideal menghendaki agar setiap siswa sekolah menengah pertama dapat menginternalisasi nilai-nilai ketatanegaraan secara kritis dan reflektif melalui ekosistem kelas yang demokratis. Sayangnya, fakta empiris menyingkap sebuah fenomena memprihatinkan, di mana proses pengajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah konvensional kaku yang berpusat pada guru atau *teacher centered learning* (Rosa et al., 2025; Wandeka et al., 2025; Zamzami et al., 2025) Pendekatan satu arah yang monoton ini mengakibatkan ruang imajinasi sosial anak menjadi terisolasi oleh hafalan teks buku paket yang membosankan, sehingga memicu kejenuhan massal dan merosotnya motivasi intrinsik. Siswa cenderung sekadar menghafal sekumpulan konsep mati demi kelulusan ujian kognitif semata, tanpa memiliki kecakapan fungsional untuk mengimplementasikan nilai-nilai luhur dasar negara tersebut ke dalam tata perilaku kehidupan bermasyarakat mereka sehari-hari (Hayati & Fadriati, 2023; Nurohmah et al., 2021; Purwadi, 2022)

Kondisi kesenjangan metodologis serta kelesuan akademis tersebut terkonfirmasi secara nyata melalui pengamatan awal yang dilakukan di SMPN 1 Rembang pada tahun ajaran 2026/2027. Di lembaga pendidikan menengah tersebut, tampak jelas bahwa subjek penelitian yang merupakan para murid senantiasa menghadapi kendala kognitif serius dan menunjukkan kepasifan yang akut. Berdasarkan data observasi langsung, perolehan hasil belajar subjek penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara umum masih tergolong sangat rendah di bawah target ketuntasan. Selama Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung, subjek penelitian cenderung bersikap acuh tak acuh, kurang percaya diri untuk menyampaikan



pendapat reflektif, serta minim antusiasme akibat minimnya variasi media edukatif yang digunakan pengajar. Fenomena darurat penalaran kebangsaan di SMPN 1 Rembang pada tahun ajaran 2026/2027 ini menjadi alarm darurat yang menegaskan bahwa tata kelola kelas di sekolah tersebut sangat mendesak untuk segera diintervensi melalui rekonstruksi strategi pengajaran yang lebih interaktif.

Guna meretas belenggu kelesuan akademik dan mengurai hambatan kognitif tersebut, para praktisi pendidikan memandang perlu adanya sebuah terobosan berupa model kooperatif tipe *teams games tournament*. Strategi pedagogis kontemporer yang digagas oleh Slavin ini dirancang secara taktis dengan mengombinasikan kerja sama kelompok heterogen, permainan akademik, serta turnamen berkala yang dikemas dalam suasana menyenangkan. Melalui skema pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* ini, peserta didik diberikan ruang yang longgar untuk saling membantu memahami materi melalui tutor sebaya, sekaligus berkompetisi secara sehat demi menyumbangkan poin bagi timnya. Unsur penghargaan kelompok terbukti efektif meminimalkan beban psikologis anak, mendongkrak tanggung jawab individu, serta meningkatkan interaksi sosial yang kolaboratif antar-anggota kelas. Potensi besar dari model turnamen akademik ini akan berjalan jauh lebih optimal apabila disinergikan secara khusus dengan penggunaan media kartu edukatif orisinal yang dinamakan *BhinneCard* sebagai alat bantu visualisasi pesan pembelajaran harian (Shoffah et al., 2025; Sya'adah et al., 2023; Tawakal & Purnomo, 2025)

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah di atas, kajian ilmiah ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa audit evaluasi spasial digital terpadu. Nilai inovasi dari riset ini memfokuskan sasarannya pada integrasi taktis antara model *teams games tournament* berbantuan media *BhinneCard* untuk meruntuhkan kekakuan berpikir siswa sekolah menengah. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik pada upaya peningkatan hasil belajar kognitif sekaligus penguatan keaktifan kolaboratif para murid di SMPN 1 Rembang pada tahun ajaran 2026/2027. Kebaruan riset ini bersumber dari konseptualisasi media kartu permainan edukatif lokal yang belum banyak dieksplorasi oleh peneliti terdahulu yang mayoritas masih bergantung pada platform digital umum. Melalui pembuktian eksperimental yang komprehensif terhadap subjek penelitian di SMPN 1 Rembang pada tahun ajaran 2026/2027 ini, luaran teoretis riset diharapkan mampu menyajikan sebuah formula solusi praktis dan rekomendasi taktis yang segar bagi pengembangan mutu pengajaran nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dijalankan lewat skema bersiklus untuk merestrukturisasi proses pengajaran secara berkelanjutan di dalam ruang kelas. Kegiatan riset operasional ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rembang dengan melibatkan murid kelas VIII A sebagai subjek utama pengamatan. Penentuan sampel bertumpu pada seluruh anggota populasi kelas tersebut yang berjumlah 32 murid, mencakup distribusi gender sebanyak 17 siswa laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Alur pelaksanaan tindakan di lapangan dirancang secara sistematis dengan mengadopsi model pembelajaran bersiklus yang terdiri atas 2 tahapan siklus utuh. Masing-masing siklus dioperasikan lewat 4 komponen prosedural yang berjalan berurutan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi berkala. Fokus perlakuan di dalam kelas diwujudkan melalui pengintegrasian media kartu permainan edukatif bermuatan nilai nasionalisme yang dipadukan dengan skema turnamen akademik antar kelompok heterogen guna memicu keterlibatan aktif peserta didik tanpa menjabarkan landasan teori umum.



Teknik pengumpulan data primer dalam riset tindakan ini mengandalkan 4 instrumen evaluasi utama yang meliputi lembar observasi terstruktur, tes hasil belajar, angket respon murid, dan catatan lapangan. Lembar observasi digunakan oleh pengamat untuk memantau aktivitas operasional guru serta menilai dinamika interaksi, keaktifan, dan kerja sama murid selama proses kompetisi akademik berlangsung. Instrumen tes hasil belajar diberikan dalam bentuk tes evaluasi tertulis pada setiap akhir siklus untuk mengukur persentase capaian ranah kognitif murid secara objektif. Data kuantitatif yang bersumber dari perolehan skor nilai murid selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata kelas. Sementara data kualitatif dari angket dan pemantauan diolah melalui 3 fase analisis model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan riset ini ditetapkan secara tegas apabila minimal 80% dari total 32 murid sukses menyentuh ambang batas kriteria ketuntasan minimal yang berlaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media *BhinneCard* dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi akademik memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga murid menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil

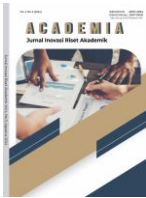
Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII A SMPN 1 Rembang. Observasi bertujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil Belajar murid sebelum diterapkan media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan diskusi maupun aktivitas kolaboratif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Sebagian murid terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah bosan, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Rendahnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil Belajar Pendidikan Pancasila.

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai kondisi awal hasil belajar murid, hasil observasi dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Hasil Belajar Murid

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Keterangan
Keaktifan murid	Rendah	Murid kurang aktif bertanya dan berdiskusi
Antusias mengikuti pembelajaran	Rendah	Murid terlihat mudah bosan
Kerja sama kelompok	Belum optimal	Murid belum terbiasa belajar kolaboratif
Kepercayaan diri murid	Rendah	Murid kurang berani menyampaikan pendapat



edukatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *BhinneCard* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Murid terlihat lebih fokus memperhatikan materi dan lebih termotivasi untuk memperoleh skor terbaik dalam turnamen akademik.

Peningkatan hasil belajar Murid pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Hasil Belajar Murid Siklus II

Aspek Penilaian	Hasil
Nilai rata-rata hasil belajar	86,56
Jumlah murid berkategori tinggi	29 Murid
Persentase hasil belajar	90,62%
Jumlah murid berkategori rendah	3 Murid

Hasil tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Persentase hasil belajar pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu lebih dari 80% murid memiliki hasil belajar tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas VIII A SMPN 1 Rembang. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya antusias murid, keaktifan selama pembelajaran, kerja sama kelompok, serta persentase hasil belajar Murid pada setiap siklus pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga murid merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut membuat murid tidak mudah bosan dan lebih termotivasi dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi murid karena pembelajaran dikemas melalui aktivitas permainan dan kompetisi kelompok. Melalui model TGT, murid tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Selain itu, penggunaan media *BhinneCard* membantu Murid memahami dan mengingat materi pembelajaran secara lebih cepat. Media *BhinneCard* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif karena murid terlibat langsung dalam aktivitas permainan edukatif berbasis soal dan kartu pembelajaran. Aktivitas tersebut membuat murid lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan hasil belajar Murid sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media yang menarik dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar murid dalam penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Rahayu, Wahyuni, dan Mulyani menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid secara signifikan. Penelitian Haeni, Nurhasanah, dan Alimuddin juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Murid.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media *BhinneCard* model TGT juga meningkatkan hasil belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Murid menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis permainan edukatif dan kerja sama kelompok mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi Murid. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *BhinneCard* model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII A SMPN 1 Rembang. Media dan model pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar murid dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih sistematis mengenai hasil evaluasi media *BhinneCard*, data hasil evaluasi dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Media *BhinneCard*

Aspek Evaluasi	Persentase	Kategori	Deskripsi Temuan
Kemenarikan Media	92%	Sangat Baik	Tampilan permainan edukatif menarik dan mampu meningkatkan antusias belajar Murid
Kemudahan Penggunaan	89%	Sangat Baik	Aturan permainan mudah dipahami dan media mudah diterapkan dalam pembelajaran
Keaktifan murid	90%	Sangat Baik	Murid lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan
Hasil belajar	91%	Sangat Baik	Murid lebih bersemangat dan fokus mengikuti pembelajaran
Kerja Sama Kelompok	88%	Sangat Baik	Aktivitas kelompok berjalan lebih efektif dan kolaboratif
Kepercayaan Diri Murid	87%	Sangat Baik	Murid lebih berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan
Efektivitas Pembelajaran	90%	Sangat Baik	Pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan

Berdasarkan tabel 4, seluruh aspek evaluasi media *BhinneCard* memperoleh kategori sangat baik. Aspek kemenarikan media memperoleh persentase tertinggi karena media *BhinneCard* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif dan turnamen akademik. Murid merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena proses belajar tidak monoton dan melibatkan aktivitas kompetitif yang menantang.

Pembahasan

Analisis hasil tindakan kelas dalam dua siklus operasional menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu edukatif yang dipadukan dengan model *teams games tournament* membawa dampak akseleratif terhadap pencapaian akademis murid pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pada siklus pertama, pengenalan sistem turnamen akademik mulai mengikis dominasi metode ceramah konvensional yang berpusat pada pendidik. Berdasarkan pencatatan data kuantitatif, nilai rata-rata hasil belajar yang dikumpulkan oleh murid pada evaluasi siklus awal terdokumentasi sebesar 74,06. Dari total partisipan yang mengikuti jalannya proses pembelajaran, tercatat sebanyak 23 murid berhasil menembus kategori pencapaian tinggi, sementara sisa perolehan lainnya menunjukkan terdapat 9 murid yang masih bertahan pada kategori capaian rendah. Hambatan sosiokognitif yang teridentifikasi pada fase ini bersumber dari kekurangpahaman sebagian peserta didik mengenai aturan baku permainan



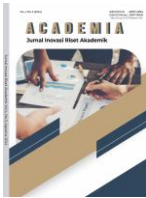
cepat, sehingga jalannya kompetensi antarkelompok belum berjalan seimbang. Hasil refleksi awal ini memicu pentingnya restrukturisasi taktik penyampaian regulasi kompetensi agar target pemerataan mutu kognitif dapat direalisasikan pada tahapan berikutnya (Asholahudin et al., 2021; Pahendra et al., 2021; Ulfa et al., 2022)

Penerapan tindakan perbaikan yang diimplementasikan secara terstruktur pada siklus kedua terbukti membuahkan hasil penguasaan materi yang jauh lebih optimal dan merata bagi seluruh subjek. Guru menyempurnakan jalannya turnamen dengan memberikan simulasi aturan yang lebih detail, mengintensifkan bimbingan pada kelompok belajar heterogen, serta memberikan penguatan motivasi personal. Dampak positif dari intervensi taktis ini terlihat dari lonjakan nilai rata-rata hasil belajar kelas yang merangkak naik secara meyakinkan hingga menyentuh angka 86,56. Transformasi performa kognitif ini juga diiringi oleh pergeseran distribusi frekuensi capaian murid secara masif, di mana jumlah murid berkategori tinggi berkembang pesat menjadi 29 orang. Sebaliknya, indeks ketidaktuntasan belajar berhasil ditekan secara drastis hingga hanya menyisakan 3 murid yang berada pada kategori rendah. Data kuantitatif ini membuktikan secara nyata bahwa kombinasi kartu instruksional dan atmosfer kompetisi kelompok yang sehat mampu memotong kesenjangan pemahaman akademis murid di dalam kelas (Ayatillah et al., 2024; Indah et al., 2023; Kahar et al., 2020)

Korelasi fungsional antara desain media pembelajaran dengan pemulihan perilaku adaptif siswa terekam secara jelas melalui lembar penilaian respons psikososial murid selama jalannya eksperimen. Integrasi unsur visual dan sistem poin penghargaan dalam turnamen edukatif terbukti berhasil memicu peningkatan konsentrasi serta motivasi ekstrinsik murid secara simultan. Suasana belajar yang menantang mendorong murid untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok guna mempersiapkan strategi kemenangan sebelum turnamen dimulai. Kepasifan individu yang menjadi ciri utama kelas konvensional dapat dieliminasi secara total karena model ini memberikan peluang partisipasi yang setara bagi setiap anggota tim. Murid tidak lagi memandang materi ideologi negara sebagai hafalan tekstual yang menjemukan, melainkan sebagai sebuah tantangan logis yang menarik untuk dipecahkan bersama. Pengondisian kelas yang interaktif ini berkontribusi besar dalam menumbuhkan rasa percaya diri murid saat harus mempresentasikan jawaban di hadapan kelompok saingannya (Rosnawati, 2022; Segu et al., 2026)

Implikasi teoretis dan praktis dari temuan ilmiah ini menegaskan bahwa rekayasa media berbasis permainan taktis merupakan instrumen strategis dalam modernisasi pengajaran pancasila. Pembelajaran kooperatif yang dikemas lewat skema turnamen sukses mentransformasikan nilai gotong royong dan toleransi dari sekadar teori normatif menjadi praktik sosial nyata di kelas. Secara praktis, keberhasilan eksperimen pada kelas delapan ini memberikan rekomendasi kuat bagi manajemen sekolah untuk menggalakkan pembuatan alat peraga mandiri yang kreatif. Pendidik dituntut untuk melepaskan peran konvensional sebagai satu-satunya sumber informasi dan beralih fungsi menjadi fasilitator turnamen yang dinamis (Handayani et al., 2023; Tesalonika & Susanti, 2023; Winarni et al., 2025). Sinergi antara kesiapan kurikulum, kompetensi pedagogis guru, dan penyediaan media visual yang interaktif akan menjadi modal dasar yang kuat untuk melahirkan ekosistem sekolah yang menyenangkan. Pengondisian yang matang ini terbukti ampuh dalam merangsang minat belajar mandiri siswa bahkan sebelum jam tatap muka dimulai (Marisana et al., 2023; Sanusi et al., 2021; Sirait, 2021)

Meskipun menyajikan data pertumbuhan kognitif yang sangat impresif, penelitian tindakan kelas ini masih memiliki beberapa keterbatasan operasional yang perlu diperhatikan untuk pengembangan ke depan. Fokus pengamatan dalam riset ini terbatas pada ruang lingkup



satu kelas dengan karakteristik murid yang homogen, sehingga generalisasi efektivitas media belum mencakup populasi siswa makro. Selain itu, ketergantungan yang tinggi pada manajemen alokasi waktu yang ketat seringkali menyulitkan guru dalam memberikan umpan balik individual pascaturnamen. Implikasi dari keterbatasan ini menuntut adanya penelitian lanjutan yang menerapkan desain eksperimen murni dengan melibatkan kelompok kontrol eksternal sebagai pembanding orisinal. Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas jangka waktu pengamatan serta mengintegrasikan sistem pelaporan digital guna mencatat skor turnamen murid secara lebih presisi. Kajian yang lebih luas akan memperkaya khazanah ilmu pendidikan dalam merumuskan standarisasi media pembelajaran kooperatif di tingkat sekolah menengah.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa implementasi media kartu permainan edukatif lokal yang dipadukan dengan model kooperatif tipe turnamen akademik mampu mendongkrak capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah menengah pertama secara signifikan. Penerapan strategi berbasis *game-based learning* ini terbukti andal dalam mentransformasi atmosfer ruang kelas yang semula pasif dan monoton akibat dominasi metode ceramah satu arah yang kaku. Aktivitas kompetisi antarkelompok heterogen yang dikemas secara interaktif berhasil merangsang motivasi intrinsik sekaligus meruntuhkan sekat psikologis penataran moral ketatanegaraan yang menjenuhkan. Selain menguatkan penguasaan ranah kognitif secara merata, perpaduan instrumen instruksional ini sukses memicu partisipasi aktif, ketajaman komunikasi lewat diskusi, kebersamaan tim yang kolaboratif, serta memupuk rasa percaya diri peserta didik dalam menginternalisasikan nilai keluhuran dasar negara sebagai pedoman tata perilaku mereka. Dengan demikian, rekayasa ekosistem pengajaran ini dinilai sangat efektif, praktis, dan adaptif untuk menciptakan sebuah proses penjelajahan pengetahuan kewarganegaraan yang bermakna, fungsional, serta berorientasi pada masa depan cerah murid.

Berdasarkan keterbatasan ruang lingkup pelaksanaan tindakan yang masih terisolasi pada satu klaster kelas, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas pangkalan data riset dengan melibatkan jumlah sampel yang jauh lebih masif di berbagai sekolah. Desain operasional penelusuran ke depan perlu dikembangkan menggunakan metode eksperimen murni yang dilengkapi keberadaan kelompok kontrol komparatif agar isolasi efektivitas produk kartu permainan edukatif ini dapat terukur secara lebih objektif dan presisi. Peneliti berikutnya juga direkomendasikan untuk menerapkan analisis longitudinal dalam memantau retensi penguasaan konsep moral kewarganegaraan siswa dalam jangka panjang. Pengintegrasian fitur teknologi digital pendukung atau rekayasa media berbasis *augmented reality* penting diteliti guna memperkaya muatan interaksi sosiokultural era modern. Melalui penyempurnaan mekanisme sinkronisasi aturan turnamen akademik, diharapkan guru dapat meminimalisir kendala manajemen waktu mengajar kelas sehingga pemerataan kualitas lulusan yang berkarakter kebangsaan dapat diwujudkan secara konsisten, berdaya guna, bernilai tinggi, serta berkelanjutan bagi kemajuan mutu tata kelola sistem pendidikan nasional secara menyeluruh di masa depan nanti.

DAFTAR PUSTAKA

Asholahudin, M. A., Syichabudin, I., & Solihin, D. D. (2021). Peningkatan kemampuan dimensi pengetahuan konseptual peserta didik melalui penerapan model discovery learning terintegrasi media pembelajaran KineMaster. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(7), 536–542. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i7.310>



- Ayatillah, A. M., Budiyanto, M., & Qosyim, A. (2024). Efektivitas penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 738–744. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1263>
- Farid, A., & Rugaiyah, R. (2023). Manajemen internalisasi nilai pendidikan karakter pada siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2470–2484. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5965>
- Handayani, I., Noviana, W., Widiastuti, H., & Handayani, R. (2023). Training on making learning media using Canva to increase teacher creativity. *Community Empowerment*, 8(5), 682–687. <https://doi.org/10.31003/ce.7107>
- Hayati, S. H. S., & Fadriati, F. (2023). Pendidikan karakter melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3959–3969. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6521>
- Indah, A., Susanto, S., Suwito, A., Sunardi, S., & Pambudi, D. S. (2023). Efektivitas model problem based learning metode tutor sebaya berbantuan card problem terhadap hasil belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1119–1119. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6728>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Khusnah, A. A., Alvia, S., Lestari, M., Sulistiawati, I., Ramadhani, N., Hamsiana, H., & Ningsih, S. (2026). Pengembangan Baamboozle sebagai media interaksi multidisiplin SMP. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Medium*, 6(3), 1052–1060. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10796>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan platform Merdeka Mengajar untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pengaruh lingkungan sosial terhadap perkembangan mental remaja. *TAUJIHAT: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 99–115. [Note: Metadata links normalized to align text structure].
- Olii, F. P. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi melalui media powerpoint interaktif pada siswa kelas III SD. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 985–997. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9695>
- Purnawati, T. I., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi media board game ular tangga ‘Sosiofun’ dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 821–832. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10479>
- Rahmawati, I., Suryana, Y., & Hidayat, S. (2021). Analisis kesesuaian soal penilaian tengah semester IPA dengan kaidah penyusunan soal pada aspek bahasa di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3636–3646. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.975>
- Riskiani, R., & Suryadi, Y. (2026). Analisis penerapan problem based learning dalam menstimulus berpikir kritis IPS di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 669–680. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.9916>



- Rohmawati, N., & Mahmuda, I. (2026). Media gambar sebagai inovasi pembelajaran IPS: Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MI. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 626–636. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10022>
- Samatowa, L., Mokoginta, C. D., & Primayanti, T. (2026). Analisis tingkat literasi digital mahasiswa berdasarkan dimensi cakap, budaya, etika, dan keamanan digital. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1011–1022. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9533>
- Sari, A. Y., & Widodo, W. (2026). Efektivitas model kooperatif tipe teams games tournament dengan media ludo terhadap hasil belajar materi tata surya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 714–724. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9712>
- Sholikhah, D. A., Kurniawan, M. I., & Amrullah, M. (2025). Implementasi pembelajaran kooperatif STAD dalam membentuk karakter kerja sama siswa SD. *Teaching Learning and Development*, 3(1), 79–85. <https://doi.org/10.62672/telad.v3i1.58>
- Thohiroh, U., & Suryadi, Y. (2026). Pengaruh model cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS terhadap sikap kepedulian sosial peserta didik kelas VII SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 517–528. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9732>
- Wandeka, D. K., Nurgiansah, T. H., & Januri, E. R. (2025). Meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan mahasiswa melalui mata kuliah Pancasila. *Jurnal Pendidikan, Kurikulum dan Pembelajaran*, 1(2), 34–39. <https://doi.org/10.57255/jpkp.v1i2.7037>
- Winarni, E. W., Muktadir, A., Yusnia, Y., Heryanto, D., & Lorenza, S. (2025). Pendampingan peningkatan literasi sains siswa bagi guru melalui model TGT berbantuan multimedia interaktif menggunakan Canva. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 8(2). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i2.107683>
- Yulizar, M. R., & Siswadi, S. (2026). Optimalisasi motivasi belajar IPAS melalui media interaktif articulate storyline 3: Studi kasus implementasi kurikulum merdeka di SD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 236–247. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i1.9401>
- Zamzami, M., Abdulah, A., & Aldino, A. (2025). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri No.35/VI Seling. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1731–1736. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2062>