



Peningkatan Karakter Disiplin Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII-H SMPN 13 Mataram

Wardatul Jannah^{1)*}, M. Ismail¹⁾, Basariah¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram

*Correspondence: wardatuljannah408@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter disiplin belajar siswa kelas VIII-H SMPN 13 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang tampak dari keterlambatan masuk kelas, kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, kebiasaan keluar masuk kelas tanpa izin, serta keterlambatan mengumpulkan tugas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter disiplin belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu edukatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VIII-H SMPN 13 Mataram. Data dikumpulkan melalui lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan angket karakter disiplin belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, deskriptor pelaksanaan pembelajaran yang muncul sebesar 76,67% (23 dari 30 deskriptor) dan siswa yang mencapai kriteria disiplin sebanyak 67,86% (19 dari 28 siswa), sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 100% dan karakter disiplin belajar siswa meningkat menjadi 92,86% (26 dari 28 siswa). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif efektif dalam meningkatkan karakter disiplin belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Karakter Disiplin; *Teams Games Tournament*; Media Kartu Edukatif; Pendidikan Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas

This is an open access article under the CC-BY license.



PENDAHULUAN

Penguatan pendidikan karakter merupakan kebutuhan mendesak di tengah perkembangan dan perubahan zaman yang semakin sulit membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Karena pada jalur pendidikan khususnya dalam kelas pada saat proses pembelajaran dianggap sebagai tolak ukur seberapa baik siswa mengembangkan karakternya, maka pendidikan harus mendapatkan perhatian utama dari pihak pemerintah (Ismail *et al.*, 2024). Sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter, bertujuan untuk mewujudkan peradaban dengan menetapkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air, menghargai prestasi, pandai berkomunikasi, cinta damai, gemar membaca, cinta lingkungan, peduli masyarakat, dan memiliki rasa tanggung jawab. Penguatan karakter di sekolah diatur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter terdapat pada pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa, "Program penguatan pendidikan karakter adalah program gerakan pendidikan dibawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etika), olah pikir (literasi), olah raga (kinestetik) dengan dukungan publik dan kerjasama antar sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan dari gerakan revolusi mental".

Menurut Basariah & Sulaimi (2021), pendidikan karakter dapat diartikan sebagai usaha sadar menanamkan kecerdasan dalam berpikir, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai yang ada dalam diri yang

merupakan jati diri individu. Lahirnya pendidikan karakter bisa dikatakan sebagai sebuah usaha untuk menghidupkan spiritual yang ideal. Tujuan utama dari pendidikan karakter adalah untuk membentuk karakter itu sendiri, karakter merupakan suatu evaluasi seorang pribadi atau individu serta karakter pun dapat memberi kesatuan atas kekuatan dalam mengambil sikap di setiap situasi (Mahardin *et al.*, 2022). Khan (Jauhari *et al.*, 2024), menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat melatih peserta didik agar memiliki kebiasaan berperilaku yang baik dan berpikir secara cerdas sesuai dengan pengetahuan dan nilai-nilai karakter yang baik.

Salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan yakni disiplin. Disiplin menjadi salah satu tujuan terbentuknya karakter peserta didik, karakter disiplin menjadi karakter yang sangat penting dikarenakan dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan (Afidah & Tirtoni, 2023). Disiplin merupakan tindakan mematuhi peraturan, waktu, dan tanggung jawab yang berlaku di lingkungan sekolah demi menciptakan suasana belajar yang tertib, kondusif dan harmonis. Penanaman nilai disiplin menjadi hal penting dalam menumbuhkan nilai karakter yang baik bagi siswa, sekaligus menjadi pilar strategis dalam efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Disiplin terhadap semua peraturan dan kewajiban yang ada di lingkungan sekolah adalah satu hal yang harus dimiliki oleh siswa dan pendidik sehingga bisa melakukan perubahan dari hasil belajar (Malik & Afandi, 2020). Disiplin siswa di dalam kelas dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti ketepatan waktu masuk kelas, kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku, tidak keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung, fokus selama kegiatan belajar, kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu, serta menunjukkan perilaku positif yang mendukung proses pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Patmawati (dalam Melati *et al.*, 2021) merumuskan beberapa aspek yang menjadi indikator karakter disiplin belajar siswa di sekolah, yaitu (1) datang tepat waktu; (2) patuh pada tata tertib atau aturan bersama di sekolah; (3) mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; (4) mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar. Salah satu indikator mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar, indikator ini sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif yang sangat mengandalkan interaksi dan komunikasi antarsiswa. Oleh karena itu, disiplin dalam berbahasa yang baik dan benar menjadi tolak ukur penting untuk memastikan jalannya turnamen tetap tertib dan kondusif. Siswa yang memiliki karakter disiplin umumnya menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dan berkontribusi terhadap terciptanya iklim belajar yang produktif.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram. berdasarkan data studi pendahuluan awal melalui observasi langsung di kelas VIII-H dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Ibu RK pada awal bulan Mei 2025 ditemukan sejumlah indikasi rendahnya karakter disiplin belajar siswa. Berdasarkan catatan lembar observasi indikasi tersebut meliputi: (1) siswa sering terlambat masuk kelas setelah bel berbunyi; (2) sebagian siswa berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung; (3) masih ada siswa yang berjalan mondar-mandir atau keluar masuk kelas tanpa izin; (4) sebagian siswa belum tertib mengumpulkan tugas tepat waktu. Jika dibiarkan, kondisi ini berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang justru memiliki peran yang strategis dalam pembentukan karakter peserta didik.

Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media kartu edukatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shendi Helmaniah (2024), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Mergosono 2 Malang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar yang meningkat hingga 100%, sehingga siswa berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti *et al.*, (2019) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti efektif meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III di SDN CK, dari 47,3% pada prasiklus hingga mencapai 79.89%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terbukti efektif, tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai ketuntasan penuh, tetapi juga mampu menumbuhkan disiplin belajar siswa secara signifikan serta konsisten meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar siswa di sekolah. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu mengenai *Teams Games Tournament* lebih banyak berfokus pada ranah kognitif berupa peningkatan hasil belajar siswa, atau hanya melihat secara umum seperti ketetapan waktu semata. Belum ada penelitian terdahulu yang mengkaji secara spesifik bagaimana model *Teams Games*

Tournament dapat mengintervensi karakter disiplin belajar siswa melalui indikator kepatuhan norma sosial di dalam kelas, seperti kedisiplinan dalam mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar selama turnamen akademik berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam menumbuhkan karakter disiplin belajar siswa secara lebih komprehensif, baik dari aspek perilaku kelas maupun etika berkomunikasi antarsiswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan aktivitas belajar kelompok dengan turnamen akademik yang menuntut kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab (Ulfani *et al.*, 2024). Model ini diterapkan secara berkelompok yaitu 4-6 orang siswa. Sesuai dengan namanya, model ini dikembangkan dalam *games* (pertandingan) dengan berbagai kelebihan seperti mengasah kognitif siswa serta memberikan sebuah penghargaan untuk penyemangat siswa melakukan pertandingan (Mahardi *et al.*, 2019). Menurut Bahri (2025) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan menjadikan pembelajaran lebih menarik karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran serta mendorong persaingan akademik diantara kelompok siswa. langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan metode mengacu pada pendapat Shoimin (2014) yaitu 1) Penyajian oleh guru; 2) Pembentukan kelompok; 3) Permainan; 4) Turnamen; 5) Penghargaan kelompok.

Adapun media yang digunakan adalah kartu edukatif. Kartu edukatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, membantu visualisasi konsep, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan disiplin selama pembelajaran berlangsung (Rahma *et al.*, 2023). Kartu edukatif merupakan media berbentuk kartu yang memuat informasi, pertanyaan, atau pernyataan yang harus dijawab atau didiskusikan oleh siswa dalam kelompok. Penggunaan kartu edukatif ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan dalam bentuk pertanyaan atau kasus yang didiskusikan kelompok, sehingga mendorong partisipasi aktif sekaligus melatih kedisiplinan siswa selama proses diskusi dan turnamen berlangsung. Dalam konteks pembentukan karakter disiplin siswa, media kartu edukatif berperan penting, karena melalui permainan kartu edukatif siswa dilatih untuk mengikuti aturan dalam permainan, mematuhi tata tertib saat kegiatan belajar, menghargai giliran setiap kelompok, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dalam batas waktu yang telah ditentukan. Penggunaan media kartu edukatif berbasis permainan meningkatkan keterampilan sosial dan tanggungjawab siswa yang merupakan bagian dari karakter disiplin itu sendiri. Kartu edukatif diterapkan dalam model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament*, karena dapat mengintegrasikan unsur kompetisi yang sehat, kepatuhan terhadap aturan, serta keterlibatan aktif seluruh siswa (Helmaniah, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif dapat meningkatkan karakter disiplin belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram, dengan tujuan umum untuk meningkatkan karakter disiplin belajar siswa kelas VIII- SMPN 13 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif, dan tujuan khusus untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Clacroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam pada waktu pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan karakter disiplin belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih terarah (Uno, 2009). Menurut Soesilo (dalam Oktafian, 2023) PTK merupakan suatu penelitian bersiklus dengan berbagai alternatif tindakan yang bertujuan untuk mengatasi berbagai masalah, baik masalah belajar, pribadi maupun masalah sosial yang dialami oleh peserta didik yang hasil penelitiannya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. PTK dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram, dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 13 Mataram yang beralamat di Jl. Pemuda No.63B, Dasan Agung

Baru, Kec. Selaparang, Kota Mataram, dengan subjek 28 siswa kelas VIII-H tahun ajaran 2025/2026. Faktor yang diteliti meliputi faktor siswa, yakni karakter disiplin belajar siswa, dan faktor guru yakni kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perangkat yang telah disusun.

Prosedur penelitian menggunakan PTK model Kemmis dan Mc Tanggart (Oktafian, 2023) yang terdiri atas empat tahapan disetiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada model ini tahap tindakan dan pengamatan dijadikan sebagai satu kesatuan, hal ini karena kedua tahapan tersebut dalam penerapannya merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan harus dilaksanakan secara bersamaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, lembar instrumen penelitian, bahan ajar, serta media kartu edukatif, jadwal pelaksanaan tindakan dan perangkat pendukung kegiatan pembelajaran. Pada tahap tindakan, guru membuka pembelajaran, menyampaikan materi dan menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif, membagi siswa kedalam kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 siswa, membagi kartu edukatif untuk didiskusikan secara berkelompok, menyelenggarakan turnamen antar kelompok yang diwakili oleh sebagian anggota, serta memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan menggunakan lembar observasi, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kendala guna menyusun perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu observasi terstruktur partisipatif pasif terhadap pelaksanaan pembelajaran, dan angket untuk mengukur karakter disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. Angket disusun berdasarkan empat indikator karakter disiplin sebagaimana disajikan pada Tabel 1, dengan skala penilaian Selalu (4), Sering (3), Kadang-kadang (2), dan Tidak pernah (1).

Tabel 1. Indikator Instrumen Angket Karakter Disiplin Belajar Siswa

No	Indikator Karakter Disiplin	Aspek yang Dinilai
1	Datang tepat waktu	Kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai dan mengikuti pembelajaran dari awal sampai selesai
2	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama di sekolah	Ketaatan terhadap aturan sekolah dan aturan dalam pembelajaran
3	Mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu
4	Kaidah berbahasa yang baik dan benar	Menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam mengerjakan tugas dan komunikasi

Angket karakter disiplin belajar siswa ini dikembangkan menjadi 10 item pernyataan yang diisi oleh siswa dengan cara mencentang pilihan jawaban yang tersedia, 10 item tersebut sudah mencakup seluruh aspek penilaian pada tabel 1. Instrumen ini disusun melalui tahap penjabaran variabel menjadi kisi-kisi instrumen hingga divalidasi secara isi melalui penilaian ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing untuk menjamin kelayakan alat ukur sebelum digunakan di lapangan. Adapun dasar penentuan ketuntasan klasikal ditetapkan bahwa karakter disiplin belajar siswa dinyatakan berhasil apabila minimal 85% dari total siswa (atau sebanyak 24 dari 28 siswa) telah mampu mencapai keempat indikator karakter disiplin yang telah ditentukan

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung presentase capaian keterlaksanaan pembelajaran dan presentase siswa yang memenuhi kriteria karakter disiplin belajar. Variabel harapan berupa peningkatan karakter disiplin belajar siswa dinyatakan berhasil apabila minimal 85% dari 28 siswa (24 siswa) mencapai keempat indikator disiplin, dengan rumus persentase disiplin dihitung dari jumlah siswa disiplin dibagi jumlah siswa keseluruhan dikali 100%. Adapun variabel tindakan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif dinyatakan berhasil apabila minimal 85% dari 30 deskriptor langkah pembelajaran (26 deskriptor) terlaksana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada 13 Mei 2026 dengan materi "Melestarikan Budaya Bangsa". Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi menjadi 5 kelompok heterogen dan diberi kartu edukatif untuk didiskusikan selama 15 menit sebelum memasuki sesi permainan tingkat kelompok dan turnamen antar

kelompok. Selama proses berlangsung, masih ditemukan siswa yang berbicara sendiri dan kurang fokus saat guru menjelaskan materi, serta turnamen tidak sepenuhnya berjalan sesuai rancangan awal karena keterbatasan waktu.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 30 deskriptor pelaksanaan pembelajaran yang ditetapkan, hanya 23 deskriptor (76,67%) yang muncul, sementara indikator kinerja yang ditetapkan adalah minimal 85%. Tujuh deskriptor yang belum muncul antara lain: guru belum mengajak siswa bersemangat di awal pembelajaran, belum mengarahkan siswa bersyukur, belum menyapa dan berinteraksi secara personal dengan siswa, diskusi kelompok belum berjalan optimal, guru belum sepenuhnya berperan sebagai fasilitator dan pencatat skor, guru dan siswa belum menyimpulkan pembelajaran bersama, serta guru belum menyampaikan rencana kegiatan pertemuan berikutnya.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil angket karakter disiplin belajar siswa pada siklus I menunjukkan 19 dari 28 siswa (67,86%) telah memenuhi kriteria disiplin, sedangkan 9 siswa (32,14%) belum memenuhi kriteria tersebut. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88% dan nilai terendah 70%. Capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan variabel harapan, yaitu 85% dari 28 siswa (24 siswa) mencapai empat indikator disiplin, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan sejumlah perbaikan.

Perbaikan pada Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan yang dilakukan meliputi: pemberian motivasi di awal pembelajaran agar siswa lebih antusias; pembiasaan mengucap syukur sebelum belajar; pembukaan pembelajaran dengan sapaan dan komunikasi yang hangat untuk membangun suasana kondusif; perancangan diskusi kelompok yang lebih terstruktur dengan pembagian kelompok yang lebih merata; keterlibatan guru yang lebih aktif berkeliling membimbing kelompok dan mencatat skor; penyediaan waktu untuk menyimpulkan pembelajaran bersama siswa; serta penyampaian rencana kegiatan pertemuan berikutnya di akhir sesi.

Hasil Siklus II

Setelah perbaikan diterapkan, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai keterlaksanaan penuh, yaitu 30 dari 30 deskriptor (100%), jauh melampaui indikator kinerja minimal 85%. Peningkatan kualitas proses pembelajaran ini turut berimplikasi pada karakter disiplin belajar siswa: hasil angket menunjukkan 26 dari 28 siswa (92,86%) telah memenuhi kriteria disiplin, dengan nilai tertinggi mencapai 100% dan nilai terendah 75%, jauh melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Rekapitulasi hasil kedua siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Pembelajaran dan Karakter Disiplin Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Siklus	Deskriptor yang Muncul	Presentase Pelaksanaan Pembelajaran	Siswa yang Disiplin	Presentase Karakter Disiplin Belajar Siswa
1	Siklus I	23 dari 30	76,67%	19 dari 28	67,86%
2	Siklus II	30 dari 30	100%	26 dari 28	92,86%

Data pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kedua aspek yang diamati. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 76,67% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sedangkan persentase siswa yang mencapai kriteria disiplin meningkat dari 67,86% menjadi 92,86%, atau meningkat sebesar 25 poin persentase. Peningkatan ini menunjukkan bahwa upaya pengelolaan kelas dan perbaikan tindakan yang diterapkan oleh guru pada setiap siklus mampu mendukung terciptanya iklim kelas yang kondusif, yang pada akhirnya turut berkontribusi positif terhadap peningkatan karakter disiplin belajar siswa.

Pembahasan

Peningkatan karakter disiplin belajar siswa dari siklus I ke siklus II merupakan dampak langsung dari variabel tindakan dan pengelolaan kelas berdasarkan pada hasil refleksi. Pada siklus I kedisiplinan siswa belum optimal dikarenakan terdapat tujuh deskriptor yang belum muncul yaitu, (1) guru mengajak siswa untuk selalu bersemangat dalam belajar; (2) guru memberikan arahan kepada siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan YME; (3) guru menyapa dan berinteraksi dengan siswa; (4) siswa bersama kelompok melakukan diskusi bersama untuk mencari jawaban; (5) guru berperan sebagai fasilitator dan pencatat skor; (6) guru bersama siswa

menyimpulkan terkait pembelajaran pada hari itu; (7) guru memberitahukan kepada siswa terkait dengan kegiatan belajar dihari berikutnya. Untuk mengatasi hal tersebut perlunya refleksi atau perbaikan pada variabel tindakan saat proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Adapun rencana perbaikan yang dilakukan yaitu, pada peretemuan berikutnya guru memberikan motivasi diawal pembelajaran agar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, guru membiasakan memberikan penyemangat penguatan karakter dengan mengajak siswa mengucapkan rasa syukur sebelum pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar serta membangun komunikasi yang baik untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif, guru merancang kegiatan diskusi kelompok yang terstruktur dengan membagi kelompok secara merata serta mengarahkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dalam menentukan jawaban, guru lebih aktif berkeliling mendampingi setiap kelompok memberikan bimbingan apabila diperlukan, dan mencatat skor aatau hasil kerja kelompok siswa, guru menyediakan waktu diakhir pembelajaran untuk mengajak siswa menyampaikan hasil belajar dan bersama-sama menyimpulkan poi-poin materi yang telah dipelajari, guru menyampaikan materi atau kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II tidak terlepas dari perbaikan pengelolaan pembelajaran oleh guru, meningkatnya motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta kolaborasi yang berjalan baik antara peneliti dan guru mitra dalam mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan pada siklus sebelumnya. Dengan tercapainya indikator kinerja pada variabel tindakan (keterlaksanaan pembelajaran 100%) maupun variabel harapan (karakter disiplin 92,85%), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif efektif digunakan untuk meningkatkan karakter disiplin belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu edukatif berkontribusi positif dalam mendukung peningkatan karakter disiplin belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-H SMPN 13 Mataram. Pada siklus I, siswa yang mencapai kriteria disiplin baru sebesar 67,86% (19 dari 28 siswa) dan belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga dilakukan refleksi dan perbaikan. Setelah perbaikan diterapkan, pada siklus II persentase siswa yang mencapai kriteria disiplin meningkat menjadi 92,86% (26 dari 28 siswa), yang menunjukkan adanya kenaikan sebesar 25 poin persentase dari siklus I, dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Model ini juga terbukti menciptakan proses pembelajaran yang lebih tertib, terstruktur, dan menyenangkan, karena aturan dalam kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen secara langsung melatih siswa untuk patuh pada aturan, bertanggung jawab, bekerja sama, dan mengelola waktu dengan baik.

Guru disarankan menjadikan model TGT berbantuan media kartu edukatif sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama, dengan menyesuaikan bentuk permainan dan turnamen pada karakteristik siswa. Siswa diharapkan mempertahankan sikap disiplin yang telah dilatihkan dalam kehidupan sehari-hari, sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana pembelajaran yang inovatif, dan peneliti selanjutnya disarankan menggunakan instrumen yang lebih beragam serta menguji penerapan model ini pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Afidah, U. N., & Tirtoni, F. (2023). Fostering Discipline in Grade 2 Students: The TGT Learning Model. *Academia Open*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4964>
- Bahri, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 4(1), 18–26. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v4i1.220>
- Basariah, B., & Sulaimi, M. (2021). Peningkatan Karakter Bertanggung Jawab Siswa Melalui Model discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 598–607. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.144>
- Helmaniah, S., & Setiawan, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

- berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1327-1336. <http://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1037>
- Ismail, M., Alhadika, M., & Zubair, M. (2024). Strategi Guru PPKn dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Kelas VII di SMPN 3 Woja. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 155-165.
- Jauhari, M. K. H., Mustari, M., & Kurniawansyah, E. (2024). Upaya Sekolah dalam Menumbuhkembangkan Karakter Disiplin Siswa di SMP Negeri 24 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 756-762.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikeya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mahardin, Fauzan, A., Muliati, & Rahmah, N. (2022). Pembentukan Karakter Demokratis Melalui Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Number Head Together pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bima. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 107-112. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v5i1.1342>
- Malik, A., & Afandi, M. (2020). Peningkatan Disiplin dan Prestasi Belajar PAI Menggunakan Model Quantum Teaching Kelas VII MTS Islah Bina Baru Abdul. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar,"* 7(1), 60-67.
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062-3071. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1229>
- Oktafian, S., & Solehah, A. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (cetakan pertama). Mitra Ilmu. www.mitrailumumakassar.com
- Rahma, D. M., Faradiba, T., Ristiani, I., & Revanzha, A. (2023). Analisis Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Kartu Bermakna Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II Kurikulum Merdeka SD Muhammadiyah Pandeyan Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 2009-2020.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulfani, D. P., Neldi, H., Syarastani, Welis, W., & Ockta, Y. (2024). Development of Team Games Tournament (Tgt) Model To Improve Learning Motivation in Students' Physical Learning At State Elementary School. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 148-153. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id>
- Uno, B, dkk. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Ak.sara
- Yuniarti, Syaripudin, T., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 422-431.