



PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS V

Oleh:

Jessica Dhiya ' Ulhaq¹, Wawan Shokib Rondli², Rani Setiawaty³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus

*Email: 202133188@std.umk.ac.id¹, wawan.shokib.rondli@umk.ac.id², rani.setiawaty@umk.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>

Article info:

Submitted: 11/02/25

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* materi “Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku” di kelas V SD Negeri 3 Sidigede. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi, 4) Tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi “Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku” di kelas V SD Negeri 3 Sidigede. Diketahui ketuntasan hasil belajar pra siklus yaitu 30%, peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 41% siswa yang tuntas, pada siklus II yaitu: 85% siswa yang tuntas. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), *wordwall*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar lebih baik, sekaligus menjadi dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan. Pendidikan inti adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan (Wahyudi, Budiman, 2018). Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan kepribadian anak dan mempengaruhi kesiapan mereka dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk hidup, agar mampu beradaptasi dengan lingkungan, serta membentuk anak yang berkualitas. Anak-anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga siap secara optimal untuk memasuki pendidikan dasar (Yulitri et al. 2020). Kesiapan belajar peserta didik di sekolah tercermin dari pencapaian hasil belajar yang memuaskan dalam setiap mata pelajaran.

Menurut Somayana (2020), hasil belajar siswa adalah prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab yang mendukung pencapaian tersebut. Di kalangan dunia pendidikan, ada pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai yang tercatat di raport atau ijazah, melainkan dapat dilihat melalui hasil belajar siswa dalam bidang kognitif. Hasil belajar mencakup pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh melalui pendidikan akan memungkinkan siswa bersaing



dalam berbagai aktivitas sosial. Siswa perlu belajar dengan tekun untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang efektif, menggunakan metode dan model yang menarik serta menyenangkan. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki minat yang tinggi, hal ini akan tercapai jika metode atau model yang diterapkan guru benar-benar dapat memotivasi mereka untuk belajar.

Mata pelajaran pendidikan pancasila dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan nilai-nilai pada pancasila di dalam kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta bantuan media yang mendukung. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah elemen krusial dalam kurikulum pendidikan di sekolah. Tujuannya adalah untuk mengenalkan nilai-nilai fundamental Pancasila kepada siswa sejak usia dini. Materi yang diajarkan mencakup sejarah Pancasila, latar belakangnya, serta arti pentingnya sebagai ideologi dan landasan negara Muhyidin et al. (2024). Kegiatan belajar siswa dapat berjalan dengan baik karena adanya fasilitas yang mendukung seperti penggunaan model pembelajaran yang inovatif dengan bantuan media yang menarik. Siswa akan memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar dengan antusias dan bersungguh-sungguh sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Pemilihan model pembelajaran menjadi aspek krusial dalam proses belajar-mengajar. Guru perlu menentukan model yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu model yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Wahyudi et al. (2018), model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar secara kolaboratif sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Rabu, 4 September 2024 dengan guru kelas V SD Negeri 3 Sidigede yaitu ibu DS. Jumlah siswa kelas V sebanyak 27 orang, 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya interaksi antara siswa dan guru serta rendahnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan guru masih mengajar menggunakan metode ceramah, menurut Setiawaty et al. (2022) guru perlu menghadirkan variasi dalam pembelajaran, tidak hanya sekadar menyampaikan materi pelajaran. Variasi dalam belajar mandiri merujuk pada perubahan dalam kegiatan yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kejemuhan. Pengalaman belajar menjadi lebih dinamis karena pendidik menerapkan berbagai gaya mengajar, materi pembelajaran terus mengalami pembaruan, serta terdapat perubahan dalam pola interaksi antara siswa dan guru. Selain itu, minimnya minat belajar akibat metode pembelajaran yang dianggap monoton berdampak pada rendahnya prestasi siswa. Model pembelajaran yang diterapkan belum mampu meningkatkan motivasi belajar dan kurang memanfaatkan media yang beragam, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan metode ceramah yang dominan juga membuat siswa mudah merasa bosan di dalam kelas. Hasil belajar yang dicapai belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 70. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan tengah semester (UTS) dari 27 siswa terdapat 8 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 30% dan 19 siswa tidak mencapai KKM dengan persentase 70%.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan upaya konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perubahan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dengan menerapkan sistem yang melibatkan siswa secara aktif. Dalam pendekatan ini, pembelajaran berpusat pada siswa, sementara guru berperan sebagai pembimbing. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), karena melalui model ini siswa dapat belajar sambil bermain, mengemukakan pendapat, bertukar ide, bekerja sama dalam kelompok, serta memperoleh pengetahuan baru. Minimnya penerapan model pembelajaran inovatif oleh guru membuat metode ceramah dan tanya jawab masih dominan digunakan. Hal ini terjadi karena materi Pendidikan Pancasila sering kali menuntut hafalan. Akibatnya, partisipasi aktif peserta didik dalam proses eksplorasi pengetahuan menjadi terbatas. Mereka lebih banyak menerima materi secara pasif dari guru, hanya mencatat tanpa terlibat langsung dalam pembelajaran (Rondli et al. 2024).



Model pembelajaran adalah kerangka yang dijadikan pedoman dalam merancang proses pembelajaran. Model ini terus diperbarui agar menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, serta melibatkan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang dinamis dan inovatif di setiap sesi belajar mengajar (Rondli et al. 2023). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Adiputra & Heryadi (2021), metode ini mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dengan semangat tinggi serta persaingan positif antar kelompok. Penerapan model TGT melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu: (1) membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 3-5 siswa; (2) guru menyiapkan materi pembelajaran dan menentukan anggota kelompok untuk mengerjakan lembar kegiatan; (3) siswa berpartisipasi dalam turnamen permainan sesuai dengan tingkat kemampuan yang seragam; (4) memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor tertentu; serta (5) siswa mengerjakan kuis individu untuk mengukur tingkat keberhasilan mereka. Menurut Shokib Rondli et al. (2023) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran *kooperatif* yang mendorong siswa untuk lebih aktif, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan kompetisi yang sehat di antara mereka. Penerapan model TGT sangat sesuai bagi siswa yang memiliki antusiasme tinggi dalam belajar, seperti siswa kelas V di SD Negeri 3 Sidigede. Menurut Suardin et al., (2023), TGT merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan sistem kerja tim dengan unsur permainan turnamen, di mana siswa berusaha memperoleh poin untuk tim mereka. Setiap perwakilan dari kelompok akan berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kemampuan serupa. Model ini dianggap efektif karena mengombinasikan berbagai metode, termasuk ceramah, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada tim.

Media pembelajaran menurut Diah et al. (2023) adalah sarana edukatif yang dapat mendukung guru dalam memperluas wawasan siswa. Beragam jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara lebih efektif kepada peserta didik. *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik dalam dunia pendidikan. Menurut Susanto and Nisa (2022), *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian daring, serta sumber belajar bagi siswa. Platform ini menyediakan berbagai permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis asesmen pembelajaran, seperti menjodohkan, mencocokkan, pencarian kata, spin, dan lainnya. Penggunaan *wordwall* bertujuan untuk meningkatkan akses serta interaksi siswa terhadap sumber belajar, sehingga diharapkan mereka dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Media ini terbukti efektif dalam pembelajaran Matematika. *Wordwall* juga menghadirkan game edukatif berbasis digital yang dilengkapi fitur kuis dengan kombinasi warna, animasi, dan suara, sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat evaluasi materi lebih menarik dan interaktif. Menurut Setiawaty et al. (2023) *game wordwall* memiliki berbagai dampak positif bagi anak-anak, antara lain meningkatkan konsentrasi, mempertajam penglihatan, mengembangkan kecerdasan, memperluas kemampuan berbahasa Inggris, mendukung interaksi sosial, meningkatkan fungsi otak, mempercepat keterampilan mengetik, serta membantu mengurangi stres.

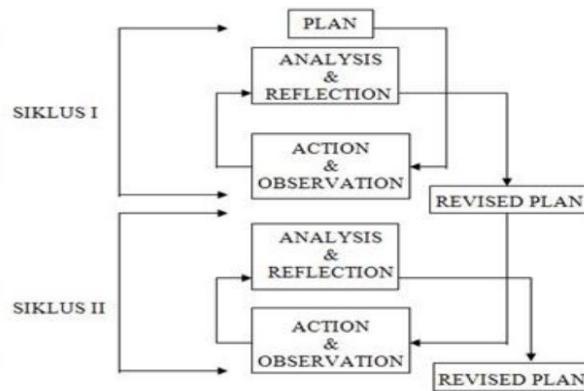
Sehubungan dengan masalah diatas, fokus utama penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada Pendidikan Pancasila menggunakan melalui model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Objek dari penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar siswa pada materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku di kelas V SD Negeri 3 Sidigede T.A 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sidigede dengan jumlah 27 orang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas V karena peneliti menemukan masalah tentang hasil belajar kelas V. Alur Penelitian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus yang setiap siklus nya terdapat 2 pertemuan. Siklus dalam PTK meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Keempat tahapan tersebut merupakan siklus, sehingga setiap tahap akan selalu berulang kembali. Refleksi dari siklus sebelumnya akan dijadikan dasar untuk merevisi atau menyusun kembali perencanaan berikutnya. Jika tindakan yang telah dilakukan belum mampu meningkatkan proses pembelajaran atau belum berhasil mengatasi permasalahan yang menjadi perhatian guru, maka perbaikan akan dilakukan dalam tahap selanjutnya.



Gambar 1. Bagan Desain Model McEl Kemmis dan Mc Taggart (Hermalindawati & Marlina 2021)

Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, untuk mengetahui peningkatakan hasil belajar siswa secara individu untuk siswa dan guru dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Belajar Siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Ketuntasan	Kriteria
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Tidak Tuntas

Indikator keberhasilan untuk aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 70%. Jika rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa telah mencapai $\geq 70\%$ berarti hasil belajar siswa sudah berhasil

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila masih kurang yaitu belum mencapai KKM. Terdapat beberapa faktor penyebab hasil belajar siswa masih kurang diantara keterampilan guru dalam mengajar, penggunaan model dan media, serta keaktifan siswa yang masih rendah. Hal tersebut dapat mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar nya. Berdasarkan observasi ketuntasan hasil belajar pada masa pra siklus dengan persentase 30% kriteria rendah.

Siklus I

Tahap siklus I setiap pertemuan berlangsung selama 2JP (2x30 menit) dengan materi mengenali diri sendiri dan lingkunganku. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Januari 2025. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Dalam pelaksanaan siklus I ini jumlah siswa yang hadir sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian belum



mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan.m pada tahapan kegiatan yang kurang baik sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan materi yang akan dibahas terlebih dahulu, kemudian membuat modul ajar dan menyiapkan media pembelajaran serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disesuaikan dengan materi yang diberikan, setelah itu guru membentuk kelompok yang beranggotakan 9 orang, dan guru menyiapkan instrument penelitian untuk mengetahui pemahaman siswa. Tahap perencanaan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan proses belajar berjalan efektif dan terstruktur. Pada tahap ini, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan CP dan ATP pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila BAB I Semester 2 materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku. Selain itu, guru menganalisis karakteristik siswa untuk menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman siswa didukung dengan media dan sumber belajar yang menarik.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat yaitu pada materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan pada pertemuan terakhir akan diadakan tes soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pembelajaran di kelas V, dimana semua rencana yang telah disusun diterapkan untuk mencapai tujuan belajar. Proses ini dimulai dengan kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi untuk menghubungkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya serta memberikan motivasi kepada siswa. Selanjutnya, pada kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan model TGT, seperti diskusi kelompok, tanya jawab. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, umpan balik, dan dukungan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Media pembelajaran seperti *wordwall* juga digunakan untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi pemahaman, menyimpulkan materi, serta memberikan tugas jika diperlukan. Dengan pelaksanaan yang terstruktur dan interaktif, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik, terlibat aktif dalam proses belajar, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan.



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan Siklus I
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

3. Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Kegiatan observasi dilakukan di setiap proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian tes evaluasi pada akhir siklus. Adapun hal yang di evaluasi adalah seluruh kegiatan dalam proses belajar mengajar. Pengamatan dan evaluasi terhadap tindakan yang diberikan pada pembelajaran dilakukan dengan mencatat kendala-kendala yang timbul selama berlangsungnya kegiatan. Tahap



observasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas V merupakan proses penting untuk mengamati dan mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan serta bagaimana efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Pada tahap ini, guru melakukan pengamatan secara sistematis terhadap aktivitas belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok, untuk menilai keaktifan, partisipasi, dan perkembangan keterampilan mereka. Observasi mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, seperti kemampuan berpikir kritis, sikap terhadap pelajaran, serta keterampilan praktis. Guru dapat menggunakan berbagai teknik observasi, seperti lembar observasi, catatan, atau penilaian langsung selama diskusi dan kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, observasi juga membantu guru mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa sehingga dapat segera memberikan bimbingan atau intervensi yang tepat. Dengan observasi yang efektif, guru dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang proses belajar siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di masa mendatang.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I maka selanjutnya dipikirkan solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Alternatif tindakan ini diterapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas siklus II. Tahap refleksi dalam kegiatan pembelajaran di kelas V merupakan langkah penting untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar yang telah dicapai. Pada tahap ini, guru dan siswa bersama-sama merefleksikan pengalaman belajar untuk mengidentifikasi keberhasilan, tantangan, serta area yang perlu diperbaiki. Guru melakukan refleksi untuk menilai efektivitas metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan, serta mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Sementara itu, siswa diajak untuk merenungkan pemahaman mereka terhadap materi, mengidentifikasi bagian yang masih sulit, serta mengevaluasi keterlibatan dan usaha mereka selama proses belajar. Refleksi dapat dilakukan melalui diskusi singkat, tanya jawab, atau umpan balik. Dengan refleksi yang rutin dan terarah, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang, sedangkan siswa dapat mengembangkan kesadaran diri dalam belajar, memperbaiki strategi belajar mereka, dan menjadi lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Beberapa kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut, 1) siswa belum dapat mengikuti pembelajaran sesuai harapan karena baru pertama kali mengalami proses belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*, 2) siswa mengalami kesulitan dalam memahami tugas dan mudah merasa putus asa. Hal ini terjadi karena mereka masih takut untuk bertanya, menjawab, atau menyampaikan pendapat, baik dalam kelompok maupun kepada guru sehingga mereka yang belum memahami materi menjadi semakin tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas, 3) siswa belum dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran, 4) tidak semua siswa aktif dalam memberikan pendapat saat menyimpulkan materi pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, beberapa langkah diterapkan dalam siklus II yaitu, sebelum pelaksanaan siklus II, siswa diberi pemahaman ulang mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *wordwall*. Guru juga menegaskan kembali tentang proses pembelajaran, aspek penilaian, serta pentingnya keaktifan dan tanggung jawab setiap siswa dalam mengerjakan soal evaluasi. Guru juga memberikan motivasi dan arahan kepada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan model TGT berbantuan media *wordwall* maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengenali diri sendiri. Pembelajaran pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di siklus I ini cukup berjalan dengan baik, beberapa siswa sudah memahami materi yang diajarkan sehingga siswa dapat mengerjakan soal evaluasi dengan benar. Tetapi juga terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi dikarenakan pemahaman yang masih kurang. Dapat diketahui dari 27 siswa yang mengikuti tes, maka terdapat 15 siswa 56% yang mendapat nilai tuntas dan sebanyak 12 siswa 44% yang mendapat nilai tidak tuntas, rata-rata nilai siswa yang diperoleh



pada siklus I adalah 70,67. Untuk lebih jelas perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai KKM	Banyak Siswa		Persentase Ketuntasan		Rata-rata
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
70	15	12	56%	44%	70,67
Jumlah	27		100%		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase ketuntasan masih 56%, sehingga peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan cara melakukan siklus II.

Siklus II

Tahap siklus II setiap pertemuan berlangsung selama 2JP (2x30 menit) dengan materi mengenali diri sendiri dan lingkunganku. Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Januari 2025. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Dalam pelaksanaan siklus II ini jumlah siswa yang hadir sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian sudah mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan pada tahapan kegiatan yang kurang baik sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan materi yang akan dibahas terlebih dahulu, kemudian membuat modul ajar dan menyiapkan media pembelajaran serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKD) yang telah disesuaikan dengan materi yang diberikan, setelah itu guru membentuk kelompok yang beranggotakan 3 orang, dan guru menyiapkan instrument penelitian untuk mengetahui pemahaman siswa. Tahap perencanaan siklus 2 merupakan upaya lanjutan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dari siklus 1. Pada tahap ini, guru menganalisis kelemahan dan hambatan yang ditemukan sebelumnya, seperti kurangnya partisipasi siswa, metode yang kurang efektif, atau media pembelajaran yang tidak optimal. Berdasarkan temuan tersebut, guru melakukan revisi terhadap strategi pembelajaran, baik dengan mengubah metode, menyesuaikan materi, maupun menambah variasi aktivitas belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, perbaikan juga dilakukan pada instrumen penilaian untuk memastikan kemampuan siswa dapat diukur dengan lebih akurat. Guru merancang pendekatan yang lebih personal jika ditemukan siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Modul ajar juga diperbarui untuk mencerminkan perubahan tersebut, dengan harapan proses pembelajaran di siklus 2 menjadi lebih efektif, partisipasi siswa meningkat, dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Pada siklus II ini fokus materi mengenali lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB 1 semester 2.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat. Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan pada pertemuan terakhir akan diadakan tes soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II. Tahap pelaksanaan siklus 2 merupakan proses penerapan rencana yang telah diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi dari siklus 1. Pada tahap ini, guru menerapkan strategi, model, dan pendekatan pembelajaran yang telah disesuaikan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan sebelumnya. Pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru membangun motivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Selanjutnya, dalam kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi dan interaktif seperti model TGT berbantuan media *wordwall*, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek sederhana, untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Guru juga lebih aktif melakukan pendampingan, memberikan umpan balik, serta memfasilitasi siswa yang membutuhkan bimbingan khusus. Selama proses berlangsung, guru melakukan observasi untuk memantau keterlibatan siswa,



efektivitas metode yang digunakan, serta perkembangan pemahaman mereka. Tahap ini diakhiri dengan kegiatan penutup, di mana guru bersama siswa melakukan refleksi singkat, menyimpulkan materi, dan memberikan tugas atau evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Dengan pelaksanaan yang lebih terfokus dan terstruktur, diharapkan pembelajaran pada siklus 2 dapat berjalan lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih optimal.



Gambar 3. Kegiatan Siklus II
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Kegiatan observasi dilakukan di setiap proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian tes evaluasi pada akhir siklus. Adapun hal yang di evaluasi adalah seluruh kegiatan dalam proses belajar mengajar. Pengamatan dan evaluasi terhadap tindakan yang diberikan pada pembelajaran dilakukan dengan mencatat kendala-kendala yang timbul selama berlangsungnya kegiatan. Tahap observasi dalam siklus 2 merupakan proses penting untuk memantau dan mengevaluasi efektivitas pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan hasil siklus 1. Pada tahap ini, guru atau observer secara sistematis mengamati aktivitas belajar siswa, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta bagaimana strategi, metode, dan media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Guru dapat menggunakan berbagai instrumen observasi, seperti lembar observasi, catatan anekdot, atau daftar cek, untuk mencatat partisipasi siswa, respons mereka terhadap materi, dan interaksi dalam kelompok. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk melihat apakah perbaikan yang dilakukan sudah efektif atau masih terdapat kendala yang perlu disempurnakan. Hasil observasi ini menjadi dasar penting untuk analisis lebih lanjut pada tahap refleksi, guna menentukan langkah perbaikan selanjutnya jika diperlukan. Dengan observasi yang cermat, guru dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

5. Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II sudah terbukti berhasil sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, sehingga tidak perlu dilakukan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Tahap refleksi dalam siklus 2 merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelaksanaan pembelajaran setelah dilakukan perbaikan dari siklus I. Pada tahap ini, guru merefleksikan seluruh proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil observasi, untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Refleksi dilakukan dengan mengevaluasi



keberhasilan strategi, metode, dan media yang digunakan, serta mengidentifikasi perubahan positif maupun tantangan yang masih dihadapi siswa. Guru dapat melakukan refleksi secara mandiri atau melalui diskusi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan yang objektif. Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam proses refleksi melalui diskusi, umpan balik, atau jurnal belajar, sehingga mereka dapat menyadari perkembangan diri dan area yang perlu ditingkatkan. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah perbaikan yang dilakukan sudah optimal atau masih diperlukan siklus perbaikan berikutnya. Dengan refleksi yang mendalam, guru dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan strategi yang lebih efektif, dan memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan lebih baik di masa mendatang.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan model TGT berbantuan media *wordwall* maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengenali diri sendiri. Pembelajaran pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di siklus II ini sudah berjalan dengan baik, beberapa siswa sudah memahami materi yang diajarkan sehingga siswa dapat mengerjakan soal evaluasi dengan benar. Siswa yang masih kesulitan sudah mudah dalam mengerjakan soal evaluasi dikarenakan siswa sudah memahami pembelajaran. Dapat diketahui dari 27 siswa yang mengikuti tes, maka terdapat 25 siswa 92,6% yang mendapat nilai tuntas dan sebanyak 2 siswa 7,4% yang mendapat nilai tidak tuntas, rata-rata nilai siswa yang diperoleh pada siklus II adalah 88,4. Untuk lebih jelas perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

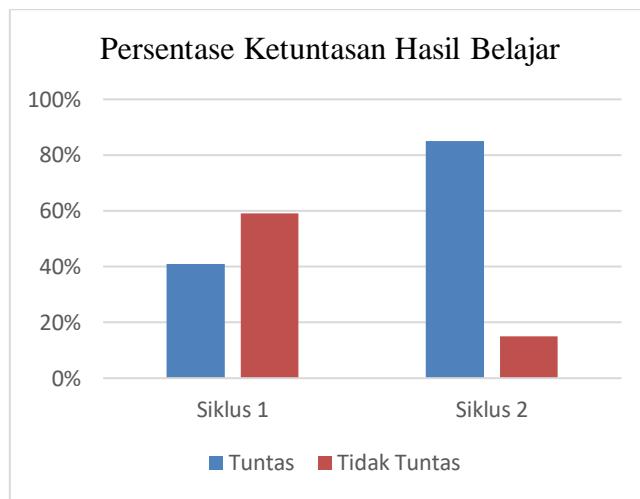
Tabel 2 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai KKM	Banyak Siswa		Persentase Ketuntasan		Rata-rata
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
70	25	2	92,6%	7,4%	88,4
Jumlah	27		100%		

Berdasarkan tabel 8 diperoleh persentase ketuntasan adalah 92,6%, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku pada Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 3 Sidigede selama proses pembelajaran. Siswa yang belum tuntas pada siklus II akan diberikan mandiri berupa latihan-latihan atau remedial yang dipantau oleh pendidik sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu 92,6% dari jumlah seluruh siswa sudah tuntas belajar sehingga penelitian tindakan kelas ini diberhentikan pada siklus II.

Tabel 3 Hasil Perbandingan Tes Soal Siklus I dan Siklus II

NO	Nilai	Kriteria	Hasil Penelitian	
			Siklus I	Siklus II
1	$\geq 70\%$	Tuntas	41%	85%
2	$\leq 70\%$	Tidak Tuntas	59%	15%



Gambar 4. Hasil Perbandingan Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Tabel dan grafik diatas menjelaskan selama pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa meningkat. Hal itu dapat dilihat dari ketuntasan belajar dimana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari siklus I ke siklus II dilihat dari persentase ketuntasan 41% dari siklus I, kemudian pada tes siklus II meningkat menjadi 85%.

Pembahasan

a) Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku Menggunakan *Model Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Wordwall.

Hasil belajar siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Yandi et al. (2023), merupakan kemampuan yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran, baik melalui tes maupun pengamatan langsung. Menurut Farikhah et al. (2023) hasil belajar merupakan penerapan kemampuan yang diperoleh melalui perubahan perilaku yang dihasilkan dari upaya pendidikan. Hasil belajar mencerminkan upaya siswa dalam belajar, di mana semakin besar usaha yang dilakukan, semakin baik pula hasil yang diperoleh. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada model dan metode yang dirancang oleh guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemilihan serta penerapan metode yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Pohan et al. 2023). Dengan demikian, peningkatan prestasi belajar siswa dapat terlihat melalui hasil tes evaluasi.

Dalam penelitian ini, hasil belajar Pendidikan Pancasila difokuskan pada ranah kognitif.

Penelitian mengenai hasil belajar dalam ranah kognitif memiliki beberapa indikator. Sesuai dengan pendapat Damayanti et al. (2020), ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual yang mencakup enam aspek, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Oleh karena itu, penelitian ini menitikberatkan pada pengamatan dan penilaian terhadap enam indikator tersebut.

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media Wordwall. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata siswa pada tahap pra-siklus hingga siklus II. Sebelum penelitian dilakukan, nilai awal dari hasil UTS Pendidikan Pancasila menunjukkan rata-rata 63,3% dari 27 siswa, dengan hanya 8 siswa (30%) yang mencapai ketuntasan, sementara 19 siswa lainnya (70%) belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran



yang kurang menarik, dominasi metode ceramah, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka merasa bosan dan kurang termotivasi.

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Basuki et al. (2019) menyatakan bahwa faktor internal mencakup motivasi, minat, dan kebiasaan belajar siswa, yang secara langsung berdampak pada prestasi akademik mereka. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Latar belakang pendidikan serta bimbingan orang tua juga berperan penting dalam perkembangan akademik siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perbaikan dalam metode pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai 55,78 dari 27 siswa. Sebanyak 11 siswa (41%) mencapai ketuntasan, sementara 16 siswa (59%) belum tuntas. Ketuntasan klasikal dalam siklus ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 70\%$. Salah satu kendala yang ditemukan adalah siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall. Oleh karena itu, guru perlu memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai langkah-langkah penerapan model ini agar siswa lebih memahami dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *wordwall* merupakan strategi yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Fadilah et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar, membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, serta membantu mereka mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memungkinkan guru memberikan umpan balik untuk mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan siklus I. Siswa mulai memahami penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* setelah guru memberikan penjelasan lebih mendetail mengenai materi dan langkah-langkah pembelajaran. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,15, dengan 23 siswa (85%) mencapai ketuntasan dan hanya 4 siswa (15%) yang belum tuntas. Peningkatan ini terjadi berkat refleksi dan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil siklus I.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam ranah kognitif mengalami peningkatan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkungan bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil, karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 41% siswa tuntas belajar, siklus II 85% siswa tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas pada siklus II akan diberikan tindakan mandiri berupa latihan-latihan atau remedial yang dipantau oleh pendidik sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar. Model pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara guru untuk dapat membagikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, dengan menerapkan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*, adapun langkah-langkahnya yaitu, membentuk kelompok, kemudian melaksanakan *games*, dilanjut *tournament* antar kelompok, dan rekognisi tim seperti mengumumkan hasil skor kelompok tertinggi.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia, and Yadi Heryadi. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 5(2): 104.
- Basuki, Fibrika Rahmat, Miko Danu Pangestu, Nugroho Asmara, and Djati Prasetya. 2019. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA Dan Literasi Sains Di SMP Negeri 1 Muaro Jambi." 4.
- Damayanti, Anggri Ika, Puji Nugraheni, and Prasetyo Budi Darmono. 2020. "Analisis Ranah Kognitif Siswa SMP Pada Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi." *Prosiding* 3(1): 440–47.
- Diah, Diah Evi Yulianti, Wawan Shokib Rondli, and Gunawan Setiadi. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Kelas V Sdn Wirun." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 5779–91.
- Fadilah, Aisyah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- Farikhah, Lilik, Imaniar Purbasari, and Wawan Shokib Rondli. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 4225–33.
- Hermalindawati, and Marlina. 2021. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Solving Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5): 4361–68. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1429>.
- Muhyidin, Muhyidin, Erik Aditiya Ismaya, and Wawan Shokib Rondli. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(3): 1145–53.
- Pohan, Nazmi Mawaddah et al. 2023. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe STAD Berbantuan Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDS Karya Bunda Mandiri." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2): 14931–43.
- Rondli, Wawan Shokib, Indry Widiyastuti, and Erik Aditia Ismaya. 2024. "Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi 'Norma' Kelas V Sekolah Dasar." 7(2): 140–48.
- Setiawaty, Rani et al. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Pintar Konsep Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus* 2(1): 728–42.
- Setiawaty, Rani, Q H Hanifah, A R Wijayanti, and S Shofiyatun. 2022. "Kemampuan Guru Dalam Melakukan Variasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Seminar ...* 1(2019): 588–98.
- Shokib Rondli, Wawan, Lutfi Azizatun Nisaak, and Much Arsyad Fardani. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(3): 1642–50.
- Somayana, Wayan. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(3): 350–61.
- Suardin, Hamiyani, and Nur Fazila. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar." *Journal Of Social Science Research* 3(4): 4437–46.
- Susanto, Ratnawati, and Mahwar Alfan Nisa. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140–47.
- Wahyudi, Widi, Didin Budiman, and Endang Saepudin. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw



Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain.” *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 1(2): 1.

Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. 2023. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1(1): 13–24.

Yulitri, Rina, Wela Okta Putri, Ridwal Trisoni, and Emeliya Hardi. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama.” *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)* 5(1): 33–40.