

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA
WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANGGUN PUTRI PRADANI
2213053172**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WAYGROUND* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR

Oleh

ANGGUN PUTRI PRADANI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* dan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 44 peserta didik yang meliputi kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh $F_{hitung} = 22,534$ dengan $n = 22$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{tabel} = 4,35$, sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22,534 > 4,35$). Selanjutnya dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya model Kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan pengaruh sebesar 53,0% berdasarkan uji R Square. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Media *Wayground*, Pendidikan Pancasila, *Teams Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE WAYGROUND-BASED TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES

By

ANGGUN PUTRI PRADANI

This study was motivated by the low achievement of the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) in Pancasila Education among fifth-grade students at SD Negeri 5 Metro Timur. The study aimed to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type based on Wayground media on students' learning outcomes in Pancasila Education. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 44 students, with class VA as the control group and class VB as the experimental group. Data were collected through test and non-test techniques. The hypothesis testing using simple linear regression analysis showed that the calculated F_{count} was 22.534 with $n = 22$, while the F_{table} value at $\alpha = 0.05$ was 4.35, indicating that F_{count} was greater than F_{table} ($22.534 > 4.35$). Furthermore, the significance value was $0.000 < 0.05$, which indicated that the TGT cooperative learning model had an effect on students' learning outcomes, with an influence of 53.0% based on the R Square test. Therefore, the null hypothesis H_0 was rejected, indicating that the alternative hypothesis H_a was supported. In conclusion, the cooperative learning model of the TGT type based on Wayground media had a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 5 Metro Timur.

Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Learning Model, Wayground Media, Pancasila Education, Teams Games Tournament (TGT).

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA
WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

ANGGUN PUTRI PRADANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* BERBASIS
MEDIA *WAYGROUND* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: **Anggun Putri Pradani**

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053172

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Muhisom, M.Pd.I.

NIP. 198507092025211035

Dosen Pembimbing 2

Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

NIP. 199607212025211037

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji Ketua : Muhisom, M.Pd.I.

Sekretaris : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, S.Pd., M. Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 28 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggun Putri Pradani
NPM : 2213053172
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar ” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 28 Januari 2026

Anggun Putri Pradani
NPM. 2213053172



RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Anggun Putri Pradani, lahir di Metro, pada tanggal 9 Maret 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Suroso dan Ibu Rusmiyatun.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. TK Athfalussalam Bangunrejo, lulus pada tahun 2010
2. SD Negeri 1 Bangunrejo, lulus pada tahun 2016
3. SMP Fajar Bangunrejo, lulus pada tahun 2019
4. SMA Negeri 1 Kotagajah, lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan (IP), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Balai Murni Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang serta melaksanakan program Kampus Mengajar di SD Negeri 5 Metro Timur Kota Metro. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi anggota Forum Komunikasi (FORKOM PGSD), Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), dan Racana Pramuka FKIP.

MOTTO

“Terkadang, kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu”

-R.A. Kartini

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada halaman yang paling indah dalam karya ini kecuali halaman persembahan. Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Cinta pertamaku, Ayahanda Suroso. Terima kasih atas cucuran keringat dan kerja keras yang telah engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa mengenyam pendidikan sampai tingkat ini.

Pintu surgaku, Ibunda Rusmiyatun. Terima kasih atas segala doa, pesan, dan harapan yang selalu mendampingi setiap usaha anakmu. Ayah dan Ibu adalah pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah bagi anak-anaknya. Maka dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini sebagai wujud syukur dan terima kasih. Semoga kelak, aku dapat membalas kebaikan Ayah dan Ibu dengan menjadi anak yang membanggakan.

Adikku Tersayang

Bunga Anindya Putri Pradani. Terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan. Tumbuhlah menjadi lebih baik dari kakakmu, adikku.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP sekaligus Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Muhisom, M.Pd.I., sebagai Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., sebagai Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama

proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Dayu Rika Perdana M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
8. Siti Nuraini, M.Pd., Dosen Validator yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan demi kelancaran proses penyusunan skripsi.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa/i.
10. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta Didik SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah membantu pelaksanaan uji instrumen dalam mendukung penelitian skripsi ini.
11. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta Didik SD Negeri 5 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD angkatan 2022 terutama Kelas I beserta sahabat seperjuangan perkuliahan dan skripsi saya yaitu Anjani, Christin, Friska, Ladaina, Maelisa, Muthia, Syifa, Ufara, dan yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih karena telah menjadi bagian indah dari perkuliahan selama ini dan juga sudah berjuang bersama mencapai masa depan.
13. Teman-teman kost sisee *yellow* yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebersamaanya selama ini, canda, tawa, serta pengalaman yang sangat menyenangkan semasa perkuliahan di Metro.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Metro, 28 Januari 2026



Anggun Putri Pradani
NPM. 2213053172

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Teori Belajar.....	9
3. Pengertian Pembelajaran	10
B. Model Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	11
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	12
C. Model Pembelajaran Kooperatif	13
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	13
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
D. Model Kooperatif Tipe TGT	17
1. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT	17
2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT	19
E. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar.....	22
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
3. Indikator Hasil Belajar	25

F. Media Pembelajaran.....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2. Jenis Media Pembelajaran.....	26
G. <i>Wayground</i>	27
1. Pengertian <i>Wayground</i>	27
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wayground</i>	28
3. Langkah-langkah Penggunaan <i>Wayground Paper Mode</i>	30
H. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	32
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	32
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	33
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.....	34
I. Penelitian Relevan.....	35
J. Kerangka Pikir	38
K. Hipotesis Penelitian.....	38

III. METODE PENELITIAN..... 40

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Waktu dan Tempat Penelitian	43
1. Waktu Penelitian	43
2. Tempat Penelitian.....	43
E. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian.....	44
F. Variabel Penelitian	44
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	44
1. Definisi Konseptual Variabel	44
2. Definisi Operasional Variabel.....	45
H. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Teknik Tes.....	46
2. Non Tes	46
I. Instrumen Penelitian.....	47
1. Instrumen Tes	47
2. Instrumen Non Tes	50
J. Uji Prasyarat Instrumen.....	53
1. Validitas	53
2. Reliabilitas.....	55
3. Taraf Kesukaran	57
4. Uji Daya Beda	59
K. Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data	61
1. Teknik Analisis Data	62
2. Uji Prasyarat Analisis Data	63
L. Uji Hipotesis Penelitian	65
1. Uji Regresi Linear Sederhana	65

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Pelaksanaan Penelitian	67
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	68
C. Analisis Data Penelitian	70
1. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
2. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik	74
3. Analisis Data Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran	75
4. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	78
D. Hasil Prasyarat Analisis Data	79
1. Uji Normalitas	79
2. Uji Homogenitas	80
3. Uji Hipotesis.....	81
E. Pembahasan.....	84
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
 V. SIMPULAN DAN SARAN	 88
A. Simpulan	88
B. Saran.....	88
 DAFTAR PUSTAKA	 90
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	3
2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT	18
3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT	18
4. Sintaks Model Kooperatif Tipe TGT	19
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur	44
6. Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila ...	48
7. Panduan Wawancara Penelitian Pendahuluan	50
8. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe TGT	51
9. Rubrik Penilaian Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran	52
10. Hasil Perolehan Penilaian Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran	52
11. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas	54
12. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Kognitif Pilihan Ganda	54
13. Hasil Uji Validitas	55
14. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas	56
15. Hasil Uji Reliabilitas	56
16. Interpretasi Tingkat Kesukaran	58
17. Hasil Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal	58
18. Hasil Uji Taraf Kesukaran	59
19. Klasifikasi Uji Daya Beda	60
20. Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	60
21. Hasil Uji Daya Beda	61
22. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik	62
23. Kategori Nilai Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran	63
24. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	63
25. Kategori Korelasi Regresi Linear Sederhana	66
26. Rincian Pelaksanaan Penelitian	67
27. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
28. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
29. Deskripsi Hasil Penelitian	69
30. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	70
31. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	70

32. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kelas Eksperimen	72
33. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kelas Kontrol.....	73
34. Data Perolehan Nilai Kategori Hasil Belajar Peserta Didik	74
35. Nilai Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran Pada Observer 1	76
36. Nilai Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran Pada Observer 2	76
37. Nilai Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran	77
38. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kemampuan Kognitif Peserta Didik	78
39. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	79
40. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	80
41. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas	80
42. Kategori Korelasi Regresi Linear Sederhana.....	81
43. R Square	82
44. ANOVA Uji Regresi	82
45. Persamaan Uji Regresi Linier Sederhana	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	38
2. Desain Penelitian	40
3. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	71
4. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
5. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
6. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	74
7. Diagram Kategori Hasil Belajar	75
8. Diagram Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	78
9. Sekolah Uji Coba Instrumen	150
10. Kegiatan Uji Coba Instrumen	150
11. Sekolah Pelaksanaan Penelitian	150
12. Kegiatan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	150
13. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Dengan Model Kooperatif Tipe NHT	150
14. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Dengan Model Kooperatif Tipe NHT	150
15. Kegiatan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	151
16. Kegiatan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	151
17. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Model Kooperatif Tipe TGT	151
18. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Model Kooperatif Tipe TGT	151
19. Kegiatan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	96
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	97
3. Surat Uji Instrumen.....	98
4. Surat Balasan Uji Instrumen	99
5. Surat Izin Penelitian	100
6. Surat Balasan Izin Penelitian	101
7. Lembar Validasi Modul Ajar	102
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	103
9. Modul Ajar Kelas Kontrol	113
10. Lembar Validasi Media.....	121
11. Perolehan Hasil Peserta Didik dari Model Kooperatif Tipe TGT Peserta didik berbasis Media <i>Wayground</i>	122
12. Lembar Validasi LKPD	123
13. Lembar Kerja Peserta Didik.....	124
14. Lembar Validasi Soal.....	126
15. Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penelitian	127
16. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	132
17. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	133
18. Hasil Uji Validitas.....	134
19. Hasil Uji Reliabilitas	135
20. Hasil Uji Kesukaran Soal.....	136
21. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	137
22. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol...	138
23. Analisis Kategori Hasil Belajar Peserta Didik.....	139
24. Lembar Pertanyaan Wawancara Penelitian Pendahuluan	140
25. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1	141
26. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 2	142
27. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis <i>Wayground</i>	143
28. Perhitungan <i>N-Gain</i> Kemampuan Kognitif Peserta Didik.....	144
29. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	146
30. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	148
31. Perhitungan Uji Hipotesis dengan Regresi Linier Sederhana	149
32. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	150

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dicapai seseorang dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu, pendidikan adalah upaya dalam mencerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sejalan dengan pendapat Kasanah dan Pratama (2024) tujuan yang tertuang dalam undang-undang tersebut meliputi pengembangan tiga domain penting dalam pembelajaran, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

Ranah kognitif perlu dikembangkan secara maksimal karena berhubungan dengan kemampuan intelektual, seperti mengingat dan memecahkan masalah. Pengembangan ranah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik agar mampu mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, menganalisis berbagai unsur, mengevaluasi berdasarkan kriteria tertentu, serta menghasilkan gagasan baru dari pengetahuan yang dimiliki. Salah satu pengembangan ranah kognitif dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan perubahan pengetahuan, maupun keterampilan. Menurut Aryansyah (2021) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang telah dialaminya. Hasil belajar tidak hanya sebatas pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga

mencakup kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan, menampilkan sikap positif, serta menguasai keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Kualitas hasil belajar di Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih menjadi tantangan. Berdasarkan penelitian Nurrahma (2024) menunjukkan bahwa banyak peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Menurut Taneo dkk., (2025) disebabkan oleh faktor internal, seperti rendahnya partisipasi dan perbedaan kemampuan berpikir, serta faktor eksternal, seperti model pembelajaran yang kurang optimal dan keterbatasan fasilitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama di tingkat sekolah dasar, belum terlaksana secara maksimal. sehingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik.

Belum tercapainya KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada ranah kognitif memberikan dampak yang signifikan, yaitu menurunnya kemampuan peserta didik dalam memahami, mengaitkan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hal ini juga dapat menghambat pembentukan karakter, rasa nasionalisme, serta tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Dalam jangka panjang, menurut Asyifa dkk., (2025) kondisi ini dapat menghambat pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu, rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal serta kurang bervariasi. Banyak pendidik masih menerapkan model pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga peserta didik menjadi pasif. Kondisi ini menurunkan minat belajar dan menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta pemahaman konsep, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VA dan VB yang diperoleh pada tanggal 21 Agustus 2025 di SD Negeri 5 Metro Timur. Pendidik mengatakan

bahwa belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh beberapa faktor dari peserta didik maupun dari pendidik. Faktor dari peserta didik yaitu kurangnya partisipasi aktif saat proses pembelajaran, dan minimnya minat belajar. Sedangkan faktor dari pendidik yaitu belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran sehingga yang digunakan saat proses pembelajaran tidak terdapat variasi, dan belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut tidak dapat diabaikan karena hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan dalam proses pendidikan. Hal tersebut dapat dibuktikan serta diperkuat dengan nilai ulangan harian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada semester ganjil di SD Negeri 5 Metro Timur sebagai berikut.

Tabel 1. Data hasil Nilai Ulangan Harian peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Rentang Nilai	VA	Persentase	VB	Persentase	Jumlah Peserta Didik
50–54	1	4,5%	2	9,1%	44
55–59	1	4,5%	4	18,2%	
60–64	4	18,2%	5	22,7%	
65–69	3	13,6%	3	13,6%	
70–74	4	18,2%	3	13,6%	
75–79	3	13,6%	1	4,5%	
80–84	2	9,1%	1	4,5%	
85–89	2	9,1%	1	4,5%	
90–94	1	4,5%	1	4,5%	
95–100	1	4,5%	1	4,5%	
Responden	22		22		
Rata-rata	75		67		

Sumber: Data Pendidik Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, diketahui bahwa pencapaian nilai akademik belum seluruhnya memenuhi KKTP. Masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pendidik dan pihak sekolah untuk memperbaiki dan meningkatkan strategi

pembelajaran. Prinsip belajar tuntas menekankan bahwa peserta didik diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran minimal dengan nilai 75 sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dengan demikian, diperlukan upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat (Arikunto., 2017).

Pemilihan model pembelajaran penting untuk diperhatikan supaya keterlaksanaan proses mengajar berjalan dengan optimal. Menurut Abbas dan Hasyim (2020) model pembelajaran merupakan serangkaian pendekatan atau strategi yang dirancang untuk diimplementasikan pendidik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Sitanggang dkk., (2024) penggunaan model pembelajaran efektif dalam mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif, seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Mahardi dkk., (2020) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Didukung oleh pendapat Ridha dkk., (2025) model TGT ialah kegiatan turnamen dan permainan yang terstruktur, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memahami materi, sehingga mendorong peningkatan pemahaman konsep. Selain itu, mekanisme kompetisi sehat yang dikombinasikan dengan kerja sama kelompok dapat memperkuat motivasi peserta didik untuk belajar lebih optimal. Menurut Apriliyah dkk., (2025) model kooperatif tipe TGT pada akhirnya berkontribusi pada meningkatnya hasil belajar, karena setiap peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif, saling membantu, serta bertanggung jawab atas capaian kelompok maupun individu. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe TGT menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model kooperatif tipe TGT secara maksimal membutuhkan dukungan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang sesuai dengan model tersebut

adalah *Wayground*. *Wayground* merupakan *platform* pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat dan menyajikan kuis interaktif secara daring. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penyajian soal yang variatif, umpan balik langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan. *Wayground* dapat digunakan sebagai sarana evaluasi maupun penguatan materi, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keunggulan media *Wayground ialah* mampu menyajikan informasi secara audio-visual yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Tirtadewi dkk., (2022) penggunaan media interaktif seperti *Wayground* dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian visual dan aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *Wayground* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif. Melalui perpaduan model dan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui kuis digital yang menampilkan kombinasi teks, gambar, dan suara. Perpaduan model dan media menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami karena materi disampaikan secara interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ifriani dkk., (2025) yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground* membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Didukung oleh pendapat Doni (2020), penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar kognitif secara optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tercapainya KKTP hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026.
2. Model pembelajaran yang digunakan belum maksimal.
3. Peserta didik pasif saat proses pembelajaran.
4. Belum optimal menggunakan aplikasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, batasan masalah pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X), dan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 5 Metro Timur (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 5 Metro Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam kajian akademik mengenai hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana model TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Memberikan perspektif bagi pendidik mengenai upaya merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

b. Peserta didik

Model kooperatif tipe TGT memberikan peserta didik pengalaman unik dalam proses pembelajaran dan membantu kemajuan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

d. Peneliti selanjutnya

Bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas umum dalam kehidupan sehari-hari sehingga terjadinya perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021) belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh setiap individu, yang menghasilkan perubahan dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dan perubahan-perubahan lainnya. Proses ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan yang diperoleh melalui interaksi pengalaman dan lingkungan.

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai aspek dalam diri peserta didik. Menurut Hapudin (2021) belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan proses mental (psikologis) maupun aktivitas fisik (fisiologis). Proses psikologis mencakup berbagai kegiatan kognitif seperti berpikir, memahami, menyimpulkan, mendengarkan, menganalisis, serta melakukan perbandingan dan pengungkapan gagasan. Sementara itu, aktivitas fisiologis berfokus pada penerapan praktik nyata, seperti melaksanakan eksperimen, kegiatan praktik, atau pembuatan produk sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kedua aspek ini saling melengkapi untuk memastikan terjadinya pembelajaran yang efektif dan menyeluruh. Didukung dengan pendapat Salsabila dkk., (2024) yang menyatakan bahwa tujuan dari belajar ini adalah untuk menciptakan perubahan positif dalam diri seseorang, baik dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai lainnya.

Proses belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, sehingga seseorang dapat belajar kapan pun dan di mana pun.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif yang dapat dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh individu, yang menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan ini terjadi melalui interaksi antara pengalaman dan lingkungan, melibatkan aspek psikologis seperti berpikir dan menganalisis, serta melalui penerapan praktik nyata. Proses belajar ini tidak terbatas oleh waktu dan tempat, bertujuan menciptakan perubahan positif yang berkelanjutan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai peserta didik, sehingga meningkatkan kualitas individu secara keseluruhan dalam menghadapi tantangan kehidupan.

2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kompleksitas proses pembelajaran. Teori berperan dalam memberikan pemahaman tentang mekanisme proses belajar, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui teori, dapat diketahui bagaimana proses belajar berlangsung dan faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi hasil pembelajaran sehingga upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat diterapkan secara lebih terarah dan sistematis. Teori belajar terbagi ke dalam beberapa pendekatan utama yang dikemukakan oleh Saksiono dkk., (2023) adalah sebagai berikut:

- a. **Teori Behavioristik**
Teori belajar yang menitikberatkan pada peran rangsangan eksternal (stimulus) dan respons yang ditimbulkan oleh individu. Teori ini berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan diukur, serta keterkaitan antara stimulus dari lingkungan dengan respons yang dihasilkan.
- b. **Kognitivisme**
Teori belajar yang menekankan pada cara individu memproses informasi, membangun pemahaman, serta mengkonstruksi pengetahuan selama kegiatan belajar berlangsung.

- c. Teori Konstruktivisme
Teori yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana individu membangun pengetahuan dan makna berdasarkan pengalaman, refleksi, serta konteks personal. Pemahaman terbentuk melalui pengalaman pribadi atau interaksi dengan lingkungan sekitar.
- d. Teori Humanisme
Teori belajar yang menekankan aspek psikologis, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran. Fokus utamanya adalah pada pengembangan pribadi, pemenuhan kebutuhan individu, dan pertumbuhan diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori belajar yang dikemukakan, pada penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi, pengalaman langsung, dan permainan. Teori ini berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbasis *Wayground*.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, atau dengan berbagai sumber belajar lainnya baik dalam konteks sekolah maupun di lingkungan belajar yang lebih luas, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Wardana dan Ahdar (2021) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang terstruktur. Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, dan keyakinan yang positif melalui proses tersebut. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai hasil pendidikan secara optimal sesuai tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan ketentuan umum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan karena di dalamnya berlangsung kegiatan yang menghubungkan pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian pembelajaran juga disampaikan oleh Nurfaizah dan Oktavia (2020) bahwa pembelajaran adalah suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki peran penting dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Melalui proses ini, terjadi interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal. Didukung oleh pendapat Asrini (2021) bahwa pembelajaran adalah bagian dari proses dalam aktivitas belajar. Agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan pendidik harus menerapkan model yang tepat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang terstruktur untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Proses ini menekankan komunikasi dua arah yang efektif serta penggunaan model dan media yang tepat agar tercipta suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang disusun secara terstruktur guna mendukung dan mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif. Menurut Asrini (2021) model pembelajaran adalah suatu pola yang berlandaskan pada pendekatan tertentu yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran, dengan tujuan membantu pendidik dalam memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh informasi, gagasan, pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, serta mengungkapkan ide secara efektif. Model pembelajaran berperan sebagai acuan merancang pembelajaran bagi pendidik dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Didukung menurut pendapat Alfrid Sentosa dan Norsandi (2022) model pembelajaran dirancang

dan disusun secara menyeluruh oleh pendidik dengan tujuan untuk menyampaikan materi, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dirancang secara sistematis untuk mempermudah proses belajar agar lebih efektif. Model pembelajaran menjadi pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan mengajar. Dengan penerapan model yang tepat, pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar terdapat bermacam-macam. Rokhimawan dkk., (2022) mengemukakan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Model Pembelajaran *Inquiry*
Model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu proses pembelajaran yang mengaktifkan peran peserta didik secara optimal dalam menemukan informasi secara sistematis dan kritis, sehingga mereka mampu merumuskan hasil temuannya dengan keyakinan diri yang tinggi.
- b. Model Pembelajaran *Discovery*
Discovery learning merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep, makna, dan hubungan antar materi melalui proses berpikir intuitif hingga mereka mampu menarik kesimpulan secara mandiri.
- c. Model *Project Based Learning* (PJBL)
Model PJBL atau pembelajaran berbasis proyek adalah model yang melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta kegiatan investigatif yang berujung pada penciptaan suatu produk. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, di mana setiap kelompok menghasilkan karya yang memiliki karakteristik tersendiri.
- d. Model *Problem Based Learning* (PBL)
Model PBL atau pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menitikberatkan pada penyelesaian permasalahan nyata yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat lanjut. Masalah

yang disajikan dirancang sedemikian rupa agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

e. **Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan model yang melibatkan peserta didik untuk belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 anggota secara heterogen, guna mendorong kerjasama dan menghargai perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan pancasila.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan di mana peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dengan tujuan mencapai hasil belajar secara bersama-sama. Amalia dkk., (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif mengarahkan aktivitas belajar secara berkelompok, di mana setiap anggota saling mendukung dalam memahami materi dan menyelesaikan masalah. Kelompok tersebut bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sementara itu, Sinambela dkk., (2022) menyatakan bahwa model ini menuntut peserta didik yang memiliki pemahaman lebih mendalam dalam kelompok kecil untuk membantu membimbing anggota lain, dan kemudian hasil pembelajaran tersebut dipresentasikan kepada kelompok lain di kelas.

Model pembelajaran kooperatif merupakan kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 anggota. Menurut Hasanah dan Himami (2021) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja bersama-sama secara kolaboratif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara kolektif. Didukung dengan pendapat Tabrani dan Amin (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model ini mengubah peran pendidik dari yang awalnya pembelajaran berpusat pada pendidik menjadi pendidik hanya menjadi fasilitator yang mengelola aktivitas belajar peserta didik melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan di mana peserta didik bekerja bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 anggota secara heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama. Setiap anggota saling membantu memahami materi dan menyelesaikan masalah. Peserta yang lebih paham membimbing anggota lain, dan hasil pembelajaran dipresentasikan ke kelompok lain. Model ini mengubah peran pendidik menjadi fasilitator yang mengelola aktivitas kelompok, menekankan pentingnya kerja sama dalam proses pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Hasanah dan Himami (2021) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki ciri khas yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Model ini menitikberatkan pada kerja sama dalam kelompok kecil, di mana peserta didik tidak hanya bertanggung jawab atas pemahaman diri sendiri, tetapi juga aktif membantu anggota kelompok lain agar memiliki pemahaman yang sama. Kolaborasi tersebut menjadi unsur penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif. Oleh karena itu, terdapat beberapa karakteristik utama yang menjadi ciri khas model pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran berbasis tim, berlandaskan pada pengelolaan secara kooperatif, dan kemampuan atau keterampilan dalam bekerja sama.

Karakteristik dalam model kooperatif terdapat berbagai macam. Yulia dkk., (2020) mengemukakan bahwa terdapat lima karakteristik utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif
Saling ketergantungan positif mengharuskan adanya interaksi yang mendukung antar peserta didik, sehingga mereka dapat saling memotivasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
- b. Tanggung jawab individu
Pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk mengukur penguasaan peserta didik secara individu terhadap materi pelajaran. Hasil penilaian individual ini kemudian diinformasikan oleh pendidik kepada kelompok, sehingga anggota dapat mengetahui siapa yang membutuhkan bantuan dan siapa yang dapat membantu.
- c. Interaksi langsung
Interaksi tatap muka mengharuskan peserta didik dalam kelompok untuk berkomunikasi secara langsung, baik dengan pendidik maupun sesama teman, sehingga dialog dan pertukaran ide dapat berlangsung. Hal ini memungkinkan peserta didik saling menjadi sumber belajar dengan variasi sumber yang lebih banyak.
- d. Komunikasi antar anggota
Dalam pembelajaran kooperatif, keterampilan sosial seperti rasa saling menghargai, sopan santun, kemampuan mengkritik ide, keberanian mempertahankan pendapat secara logis, tidak mendominasi, serta kemandirian diajarkan untuk memperkuat hubungan antar anggota kelompok.
- e. Evaluasi proses kelompok
Pendidik perlu menyediakan waktu khusus agar kelompok dapat mengevaluasi proses kerja dan hasil kerjasama mereka, sehingga kolaborasi dapat diperbaiki dan menjadi lebih efektif pada kegiatan belajar berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana peserta didik saling membantu untuk mencapai pemahaman bersama. Model ini didasarkan pada kerja tim, manajemen kooperatif, dan keterampilan bekerja sama. Karakteristik utamanya meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok, yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang efektif dan inklusif.

3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan khusus agar proses belajar peserta didik dapat berjalan secara optimal. Luqman dkk., (2021)

mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan, yaitu sebagai berikut:

- a. Prestasi akademik
Pembelajaran kooperatif dikembangkan tidak hanya untuk mencapai tujuan sosial, tetapi juga untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik dan hasil belajar mereka dalam tugas-tugas akademis.
- b. Penghargaan terhadap keberagaman individu
Pembelajaran kooperatif mendorong penerimaan yang luas terhadap perbedaan individu berdasarkan ras, budaya, status sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan. Model ini memberikan kesempatan bagi peserta didik dari berbagai latar belakang untuk bekerja secara saling bergantung dalam menyelesaikan tugas akademik, sekaligus belajar menghargai keberagaman melalui sistem penghargaan bersama.
- c. Pengembangan keterampilan sosial
Model pembelajaran ini mengajarkan peserta didik keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat mengasah keterampilan sosial mereka dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya dapat mengembangkan pemahaman akademik saja tetapi dapat mengembangkan dalam konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari. Baehaqi (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendukung peserta didik dalam mengembangkan dan memperkuat pengetahuan, sikap, serta perilaku yang sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari. Sehingga, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata.

Berdasarkan pengertian, karakteristik, dan tujuan model pembelajaran yang telah dijelaskan, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Model Kooperatif Tipe TGT

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik secara aktif semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan sehingga diperlukan pemilihan model yang sesuai dengan kebutuhan. Menurut Mahardi dkk., (2020) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menekankan kerja sama dalam kelompok, kompetisi yang sehat melalui turnamen, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi melalui permainan yang terstruktur. Didukung dengan pendapat Erviani dkk., (2022) model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu model yang efektif dan mudah untuk diterapkan. Selain mendorong interaksi antar peserta didik melalui tutor sebaya, model ini juga mengintegrasikan unsur permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, TGT memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan santai, sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran secara berkelompok. Model ini mendorong interaksi, kerja sama, dan motivasi peserta didik melalui tutor sebaya dan unsur permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Model TGT juga dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan prestasi akademik serta keterampilan sosial peserta didik.

2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran yang efektif membutuhkan prosedur yang terstruktur agar peserta didik bisa memahami materi dengan baik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Nurhayati dkk., (2022) menjelaskan bahwa sintaks dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi sebagai berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah	Kegiatan
Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pokok	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, materi pokok, serta memberikan penjelasan singkat mengenai lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok.
Membagi kelompok	Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan.
Menyusun permainan	Pendidik menyiapkan permainan berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik.
Melaksanakan turnamen	Turnamen atau pertandingan dilakukan secara berkala, misalnya setiap minggu atau setelah sesi presentasi di kelas.
Memberikan penghargaan	Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian mereka.

Sumber: Pendapat dari Nurhayati dkk., (2022)

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau tahapan yang harus diikuti agar pelaksanaannya berjalan efektif. Langkah-langkah atau sintaks model kooperatif tipe TGT dijelaskan juga oleh Astuti dkk., (2022), sintaks dalam penerapan model TGT, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah	Kegiatan
Kegiatan presentasi oleh pendidik (<i>Class Presentation</i>)	Materi dipresentasikan secara langsung.
Pembentukan kelompok (<i>Teams</i>)	Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok.
Permainan (<i>Games</i>)	Menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan.
Turnamen (<i>Tournament</i>)	Kompetisi antar kelompok dilakukan secara berkala dan digunakan sebagai evaluasi.
Penghargaan kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Apresiasi diberikan kepada kelompok sebagai bentuk pengakuan hasil belajar.

Sumber: Pendapat dari Astuti dkk., (2022)

Berdasarkan pendapat diatas, langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan lima tahapan menurut Astuti dkk., yaitu Kegiatan presentasi oleh pendidik

(*Class Presentation*), Pembentukan kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Turnamen (*Tournament*), dan Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*) sebagai berikut.

Tabel 4. Sintaks Model Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah	Kegiatan
Kegiatan presentasi oleh pendidik atau tahap penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	Pendidik menyampaikan informasi penting dalam pembelajaran, menetapkan kompetensi yang ingin dicapai, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
Tahap belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari anggota dengan latar belakang beragam (heterogen) dan kemudian membimbing mereka untuk berdiskusi, saling membantu, dan memahami materi pembelajaran bersama.
Permainan (<i>Games</i>)	Pendidik membimbing peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan.
Turnamen (<i>Tournament</i>)	Berdasarkan hasil permainan, pendidik menyelenggarakan kompetisi antar kelompok dengan menampilkan soal tambahan. Peserta didik dari tiap kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan untuk menambah skor kelompoknya. Kelompok dengan total skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang turnamen.
Penghargaan kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok belajar sebagai pengakuan atas usaha dan pencapaian hasil belajar mereka.

Sumber: Adaptasi peneliti dari pendapat Astuti dkk., (2022).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT

a. Kelebihan model kooperatif tipe TGT

Kelebihan pembelajaran TGT antara lain adalah model ini tidak hanya menonjolkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, tetapi juga mengajak peserta didik dengan kemampuan lebih rendah untuk aktif berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompoknya. Model ini juga membantu menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok.

Menurut Astuti dkk., (2022) model pembelajaran ini meningkatkan semangat belajar peserta didik karena adanya penghargaan untuk peserta atau kelompok yang berprestasi. Selain itu, adanya kegiatan permainan berupa turnamen membuat peserta didik merasa lebih antusias dan senang saat mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sembiring dkk., (2020) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi:

- 1) Pemanfaatan waktu yang lebih efisien untuk aktivitas pembelajaran aktif.
- 2) Menekankan pentingnya menerima perbedaan individu.
- 3) Kemampuan menguasai materi secara lebih mendalam meski dengan waktu terbatas.
- 4) Proses belajar mengajar yang ditandai dengan keaktifan peserta didik.
- 5) Membantu peserta didik berlatih berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Peningkatan motivasi atau semangat belajar.
- 7) Perbaikan hasil belajar peserta didik.
- 8) Pengembangan sikap baik, kerja sama yang solid, dan persaingan yang sehat di antara peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelebihan, seperti mendorong partisipasi aktif peserta didik dengan kemampuan beragam, menumbuhkan kebersamaan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan turnamen. Model ini juga efisien dalam penggunaan waktu, menekankan penerimaan perbedaan individu, dan membantu penguasaan materi secara mendalam. Selain itu, TGT dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, keterampilan sosial, serta menumbuhkan sikap kerja sama dan persaingan yang sehat antar peserta didik.

b. Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT

Kekurangan yang harus diperhatikan agar penerapannya dapat menghasilkan hasil yang maksimal yaitu dikemukakan oleh Rahmawati dkk., (2023) beberapa kekurangan dalam penerapan model TGT, seperti waktu yang cukup lama untuk membagi kelompok, adanya peserta didik yang kurang aktif karena bergantung pada anggota tim lain, serta ketidakpatuhan terhadap aturan permainan yang bisa mengganggu suasana kelas. Oleh karena itu, peran pendidik dalam mengelola kelas sangat penting untuk menjamin kelancaran proses pembelajaran.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga tidak terlepas dari beberapa kekurangan dalam penerapannya. Menurut Astuti dkk., (2022) kekurangannya diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi kadang merasa terhambat oleh peserta yang dianggap kurang mampu.
- 2) Penilaian dalam pembelajaran ini didasarkan pada pencapaian kelompok secara keseluruhan.
- 3) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam membangun kesadaran kelompok membutuhkan waktu yang relatif lama.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT didukung juga dengan pendapat Sembiring dkk., (2020), yaitu meliputi:

- 1) Kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam secara efektif.
- 2) Beberapa peserta didik berkemampuan tinggi mengalami kesulitan dan belum terbiasa menjelaskan materi kepada teman sebaya lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu pembentukan kelompok sering memakan waktu dan sulit memastikan heterogenitas kemampuan. Peserta didik berkemampuan tinggi kadang merasa terbebani saat membantu temannya, sementara sebagian peserta didik bisa menjadi pasif dan bergantung pada anggota lain. Selain itu, jika

aturan permainan tidak diterapkan dengan baik, suasana kelas dapat menjadi kurang terkendali sehingga memerlukan pengawasan lebih dari pendidik.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai tolak ukur mengenai apa yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, hal ini mencakup kemampuan yang terbentuk melalui aktivitas belajar. Rahman (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran.

Pencapaian ini mencakup berbagai dimensi seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkembang sebagai dampak dari pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen dan mencakup kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik yang diperoleh setelah suatu aktivitas belajar dilakukan. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan seberapa baik peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terjadi transfer pengetahuan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman baru. Yandi dkk., (2023) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pengajaran dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, hasil belajar dapat dijelaskan sebagai cerminan dari upaya yang telah dilakukan oleh peserta didik, dimana semakin tinggi tingkat usaha belajarnya, maka hasil yang diperoleh juga akan semakin optimal. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran,

yang meliputi perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses ini mencerminkan perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan dan memberikan gambaran kemajuan belajar kepada pendidik. Meskipun tidak semua perubahan perilaku dapat diukur secara langsung, pendidik tetap menilai aspek-aspek penting yang mencerminkan hasil belajar peserta didik sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses pembelajaran tidak terjadi secara otomatis dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi kondisi peserta didik, lingkungan, serta model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Semua elemen ini berperan penting dalam menentukan sejauh mana peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sinergi antara motivasi, model yang tepat, dan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung proses belajar yang efektif.

Salsabila dan Puspitasari (2020) mengidentifikasi dua faktor utama yang berperan dalam menentukan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan kondisi individu peserta didik. Faktor ini meliputi beberapa komponen, antara lain:

1) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang baik sangat mendukung kemampuan peserta didik dalam menjalankan aktivitas pembelajaran secara optimal, sehingga berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar.

2) Psikologis

a) Intelegensi

Tingkat intelegensi yang tinggi (misalnya kategori rata-rata tinggi, unggul, atau jenius) mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan akademik di sekolah.

b) Bakat

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki individu untuk meraih kesuksesan di masa depan. Peserta

didik dengan intelegensi sangat tinggi biasanya dikategorikan sebagai anak berbakat (*talented child*).

c) Minat

Minat adalah dorongan internal berupa ketertarikan yang memotivasi individu untuk melakukan suatu aktivitas, yang ditandai dengan gairah dan keinginan yang kuat terhadap hal tersebut.

d) Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan dalam menghasilkan pemikiran alternatif untuk mengatasi masalah sehingga memungkinkan penyelesaian dengan cara yang inovatif dan unik.

e) Motivasi

Motivasi merupakan rangsangan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan penuh kesungguhan.

f) Kondisi psiko-emosional yang stabil

Kondisi emosional mencerminkan keadaan perasaan dan suasana hati yang dialami oleh seorang individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar individu, mencakup aspek-aspek fisik maupun sosial yang memengaruhi proses pembelajaran, antara lain lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga.

Beragam faktor memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik, baik yang bersumber dari diri individu itu sendiri maupun dari lingkungan di sekitarnya. Damayanti (2022) menjelaskan bahwa faktor internal meliputi aspek fisiologis, seperti kondisi kesehatan fisik, kemampuan penglihatan, dan pendengaran, serta aspek psikologis, termasuk kesadaran, fokus, dan minat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Marlina dan Sholehun (2021) mengklasifikasikan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam dua kategori utama, yakni faktor internal yang meliputi minat, bakat, motivasi, dan model belajar, serta faktor eksternal yang mencakup lingkungan sekolah dan keluarga.

Berdasarkan pendapat di atas secara umum hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesehatan, intelegensi, minat, motivasi, dan kondisi emosional peserta didik, serta faktor eksternal berupa lingkungan fisik dan sosial sekolah, kelas, dan keluarga. Penting

antara motivasi, model pembelajaran yang tepat, dan lingkungan yang mendukung untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah ukuran untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, yang dapat dinilai melalui berbagai bentuk tes sesuai materi yang dipelajari. Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Rahman dan Nasryah, (2019) ranah kognitif merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau aktivitas mental peserta didik. Sedangkan, afektif berhubungan dengan sikap dan nilai yang ditunjukkan peserta didik. Sementara itu, psikomotorik menyangkut keterampilan gerak. Pada ranah kognitif terbagai 6 tingkatan yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Penguasaan ranah kognitif dapat diukur melalui tes yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar berfungsi untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran melalui pengukuran kemampuan peserta didik. Salah satu aspek yang dinilai adalah ranah kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir dari mengingat hingga mencipta, sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Peneliti mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang diukur dengan tes objektif dengan 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir tingkat C4, C5, dan C6.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, karena membantu menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik bagi peserta

didik. Menurut Angely (2023) media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, khususnya dalam model pembelajaran langsung di mana pendidik berperan sebagai penyampai informasi. Dalam hal ini, pendidik perlu memilih dan menggunakan media yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Yuniarti dkk., (2023) media pembelajaran adalah seperangkat alat atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung penyampaian informasi, konsep, maupun materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih efisien dan menarik. Media ini dapat berwujud visual, audio, maupun audio visual, seperti gambar, rekaman suara, video, presentasi digital, serta model atau objek nyata yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik, guna meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Media ini dapat berwujud visual, audio, maupun audio-visual.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik memiliki berbagai jenis sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Nugraheni, (2017) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Didukung dengan pendapat Haptanti dkk., (2024) media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual yang hanya dapat dilihat, media audio yang hanya dapat didengar, dan media audiovisual yang dapat dilihat sekaligus didengar. Ketiga jenis media tersebut memiliki fungsi dan peran masing-masing dalam membantu kelancaran proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat sumber belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran audiovisual berupa *Wayground*.

G. *Wayground*

1. Pengertian *Wayground*

Wayground adalah *platform* berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Halimah dan Zulheddi (2023) menjelaskan bahwa *platform* ini merupakan aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif dan adaptif. Selain berfungsi sebagai media penyampaian materi dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, pendidik dapat melaksanakan evaluasi secara efektif guna mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam proses belajar adalah *Wayground*. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif serta dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Didukung pendapat Noor (2020) yang mengemukakan bahwa *Wayground* menyediakan kemudahan penggunaan dengan kemampuan merancang kuis yang terdiri dari empat hingga lima opsi jawaban, termasuk satu jawaban yang benar. Selain itu, fitur tambahan seperti pengaturan latar belakang menggunakan gambar serta penentuan batas waktu untuk setiap pertanyaan memungkinkan pendidik melakukan penyesuaian kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah kuis selesai dibuat, sistem secara otomatis menghasilkan kode unik yang dapat dibagikan kepada peserta didik agar mereka dapat mengakses dan menyelesaikan kuis dengan praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka *Wayground* adalah *platform* web untuk membuat kuis interaktif yang mendukung pembelajaran dan

penilaian formatif. Dengan fitur yang mudah digunakan, seperti pilihan jawaban beragam, pengaturan latar belakang, dan waktu pengerjaan.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Wayground*

a. Kelebihan *Wayground*

Sebagai *platform* pembelajaran berbasis teknologi, menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Mujahidin dkk., (2022) mengemukakan bahwa *Wayground* mempermudah pembuatan soal dengan tampilan yang menarik dan dilengkapi musik pengiring, sehingga meningkatkan kenyamanan peserta didik. Selain itu, peserta dapat langsung melihat skor hasil pengerjaan, serta mendapatkan umpan balik mengenai jawaban yang benar atau salah, yang membantu pemahaman materi dan mendorong ketelitian dalam mengerjakan soal.

Selain kemudahan dalam perancangan kuis, *Wayground* juga dilengkapi dengan beragam fitur yang mendukung variasi pembelajaran dan peningkatan motivasi peserta didik. Selaras dengan itu, Mukharomah (2021) menambahkan bahwa *Wayground* tidak hanya menyediakan soal pilihan ganda, tetapi juga berbagai tipe soal lain seperti kotak centang, isian kosong, polling, dan soal terbuka. *Platform* ini juga menyajikan data statistik kinerja peserta didik secara rinci, memungkinkan pelacakan jawaban yang benar atau salah. Fitur ini dapat memotivasi peserta untuk bersaing secara sehat melalui mode “*Play Live*” yang memungkinkan pengerjaan soal secara serentak dengan peserta lain, sekaligus memberikan akses langsung kepada peserta untuk melihat hasil dan peringkat mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, maka *Wayground* sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Fitur pembuatan soal menarik, umpan balik langsung, serta penyajian data

hasil belajar yang rinci membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik. Dengan demikian, *Wayground* efektif digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Kekurangan *Wayground*

Meskipun *Wayground* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung pembelajaran digital, *platform* ini juga menunjukkan sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Menurut Mujahidin dkk., (2022) terdapat beberapa faktor yang dapat menurunkan efektivitas penggunaannya, antara lain:

- 1) Penentuan skor yang sangat dipengaruhi oleh kecepatan memilih jawaban.
- 2) Ketergantungan pada kualitas jaringan *internet* yang berpengaruh pada kelancaran pengerjaan soal.
- 3) Cakupan materi yang relatif terbatas.

Selain itu, aspek teknis juga menjadi perhatian dalam penggunaan *Wayground*. Rajagukguk (2021) menekankan bahwa stabilitas koneksi *internet* sangat penting untuk memastikan proses pengerjaan soal berjalan lancar, di mana gangguan jaringan dapat menyebabkan peserta tidak selesai mengikuti evaluasi tepat waktu. Ditambah lagi, penggunaan perangkat seperti *PC* atau *laptop* memungkinkan peserta untuk membuka tab lain demi mencari jawaban, yang berpotensi mengurangi keaslian hasil evaluasi.

Penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat Pontoan dan Kamagi (2023) yang mengemukakan bahwa peserta yang terlambat bergabung dalam kuis berisiko kehilangan poin, sehingga dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar mereka. Selain itu, keterbatasan lain adalah minimnya aksesibilitas bagi lingkungan yang tidak memiliki jaringan *internet*, karena hanya dapat dioperasikan secara *online*. Dengan demikian, walaupun *Wayground* mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, penerapannya harus disesuaikan dengan kondisi

teknis serta kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat tetap efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka *Wayground* memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada kecepatan menjawab, masalah kestabilan jaringan *internet*, keterbatasan materi, potensi kecurangan saat menggunakan perangkat *PC* atau *laptop*, risiko kehilangan poin bagi peserta terlambat, serta keterbatasan akses di daerah tanpa *internet*. Faktor-faktor ini perlu diperhatikan agar penggunaan *Wayground* lebih efektif.

3. Langkah-langkah Penggunaan *Wayground Paper Mode*

Penggunaan media pembelajaran *Wayground Paper Mode* dilakukan melalui beberapa langkah agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik, yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan awal oleh pendidik

Pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang akan dijadikan bahan evaluasi atau latihan. Materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

b. Masuk ke akun *Wayground*

Pendidik membuka laman <https://wayground.com/>, kemudian login menggunakan akun yang telah terdaftar. Jika belum memiliki akun, pendidik dapat melakukan registrasi terlebih dahulu menggunakan email aktif.

c. Membuat kuis baru

- 1) Pendidik memilih menu “*Create*” dan klik “*Quiz*” untuk membuat kuis baru.
- 2) Masukkan judul kuis, deskripsi singkat, serta mata pelajaran dan tingkat kelas yang sesuai.
- 3) Tambahkan soal-soal sesuai kebutuhan, baik dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, maupun isian singkat.
- 4) Setiap soal dapat dilengkapi gambar, teks, atau video pendukung agar lebih menarik dan kontekstual.

- 5) Tentukan jawaban benar serta waktu pengerjaan untuk setiap soal.

d. Menyimpan dan Meninjau Kuis

Setelah seluruh soal selesai dibuat, pendidik menyimpan kuis dengan menekan tombol “*Save*”. Pendidik dapat meninjau kembali isi kuis melalui fitur “*Preview*” untuk memastikan seluruh soal dan jawaban telah sesuai.

e. Mengatur mode *paper mode*

- 1) Dari daftar kuis yang telah dibuat, pendidik memilih opsi “*Start a Live Quiz*” atau “*Assign Homework*”.
- 2) Selanjutnya pilih “*Paper Mode*”. Mode ini memungkinkan pendidik mencetak soal dalam bentuk lembar kertas yang dapat digunakan tanpa koneksi internet di kelas.

f. Mencetak soal dan lembar jawaban

Wayground akan secara otomatis menghasilkan versi cetak kuis beserta lembar jawaban peserta didik. Pendidik mengunduh file tersebut dalam format PDF, kemudian mencetaknya sesuai jumlah peserta didik.

g. Pelaksanaan kuis di kelas

- 1) Pendidik membagikan soal dan lembar jawaban kepada peserta didik.
- 2) Peserta didik menjawab pertanyaan memakai *paper mode* yang telah dibagikan.

h. Pemeriksaan jawaban

- 1) Bersama-sama mengecek jawaban dari setiap kelompok.

i. Analisis hasil dan umpan balik

Sistem *Wayground* akan menampilkan hasil penilaian secara otomatis, meliputi skor individu, tingkat ketuntasan, dan analisis butir soal. Pendidik dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik berdasarkan hasil tersebut untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman.

j. Refleksi pembelajaran

Pendidik dan peserta didik bersama-sama merefleksikan hasil kegiatan, meninjau soal yang dianggap sulit, serta mendiskusikan solusi dari kesalahan yang muncul.

H. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia kepada peserta didik. Menurut Pratiwi (2021) hakikat Pendidikan Pancasila terletak pada fungsinya sebagai alat pembentukan karakter, kepribadian, dan sikap warga negara yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur Pancasila. Sejalan dengan pandangan tersebut, Natalia dan Saingo (2023) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan komponen penting dan mendasar dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan ini meliputi pemahaman serta penerapan nilai-nilai Pancasila oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk para peserta didik, sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa yang berakar pada ideologi negara.

Selain sebagai dokumen ideologi semata, Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai inti dari identitas nasional Indonesia dan menjadi dasar dalam berbagai aspek konstitusional, politik, serta sosial. Sementara itu, Mihit (2023) menyoroti bahwa proses pembelajaran Pancasila tidak hanya berlangsung di lingkungan pendidikan formal, tetapi juga harus diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Peran serta dukungan dari berbagai elemen masyarakat, khususnya keluarga, menjadi kunci utama dalam menumbuhkan kesadaran serta pengamalan nilai-nilai Pancasila secara nyata. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki jangkauan yang luas, tidak hanya terbatas pada pemahaman teoritis di ruang kelas, melainkan juga implementasi sosial yang memperkuat persatuan dan jati diri kebangsaan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa. Pembelajaran ini bertujuan membentuk karakter, kepribadian, dan sikap warga negara yang berlandaskan nilai luhur Pancasila. Keberhasilannya ditentukan oleh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan dukungan keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila mencakup pembelajaran di kelas dan praktik sosial yang memperkuat persatuan serta jati diri bangsa.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik agar mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, Pendidikan Pancasila tidak hanya penting dalam lingkup pendidikan tetapi dalam lingkup bermasyarakat juga. Natalia dan Saingo (2023) menegaskan bahwa tujuan utama pendidikan ini adalah membentuk karakter dan moral yang kokoh sehingga masyarakat Indonesia memiliki warga negara yang beretika, bertanggung jawab, dan menghargai nilai-nilai moral dalam kehidupan sosial. Selain itu, menurut Ardiawan (2020) Pendidikan Pancasila berperan dalam memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik mengenai sistem pemerintahan, peran sebagai warga negara, serta hak dan kewajiban yang melekat dalam kehidupan bernegara. Pendidikan ini tidak sekadar menyampaikan teori, tetapi juga melatih peserta didik agar mampu berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang tepat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berkontribusi tidak hanya dalam pembentukan karakter individu, tetapi juga dalam mendorong keterlibatan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pendapat di atas, maka Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila agar peserta didik mampu memahami dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran ini membentuk karakter dan moral yang kuat, menumbuhkan sikap etis, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap nilai sosial. Selain itu, Pendidikan Pancasila memperdalam pemahaman tentang sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, serta melatih berpikir kritis dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter dan mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik agar menjadi warga negara yang berkarakter dan berjiwa kebangsaan. Suhandi dkk., (2022) menegaskan bahwa tujuan pendidikan ini adalah menanamkan nilai kejujuran dalam diri peserta didik agar mereka berkembang menjadi individu yang memiliki integritas tinggi. Hal tersebut didukung pendapat Andara dkk., (2021), proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SD tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter manusia Indonesia yang utuh, yang berlandaskan pada prinsip-prinsip demokrasi, nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar, serta norma sosial yang berlaku di lingkungan masyarakat dan sekolah.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sejak jenjang Sekolah Dasar, karena pada tahap ini peserta didik mulai diperkenalkan dengan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Sejalan dengan pendapat Sari dkk., (2021) bahwa Pendidikan Pancasila di tingkat SD berperan sebagai media untuk membina serta mengembangkan nilai-nilai luhur bangsa yang bersumber pada budaya dan moral nasional. Melalui pendidikan ini, peserta didik diharapkan mampu menampilkan identitas kebangsaan dalam perilaku sehari-hari mereka. Mengingat keberagaman agama, sosial, budaya, bahasa, dan etnis, pendidikan tersebut berfungsi sebagai sarana pembentukan warga

negara yang berkarakter, cerdas, serta memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai bagian dari masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, nilai-nilai Pancasila, dan warisan budaya bangsa. Peserta didik diarahkan untuk memahami serta menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik, sekaligus menghargai keberagaman sosial, budaya, agama, dan etnis. Pendidikan ini berperan penting dalam membangun integrasi sosial, menumbuhkan perilaku sesuai norma, serta menegakkan prinsip demokrasi berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

I. Penelitian Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Taneo dkk., (2025) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Mengenal Karakteristik Wilayah di kelas V SD Negeri Oetete 1” mendapatkan hasil bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikolaborasikan dengan media *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, sampel yang digunakan sama-sama menggunakan kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada tempat penelitian, Taneo dkk., (2025) melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri Oetete 1 sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian di SD Negeri 5 Metro Timur, serta materi yang digunakan pada penelitian di atas yaitu karakteristik wilayah sedangkan peneliti pada materi norma dalam kehidupan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asyifa dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat” mendapatkan hasil bahwa, (1) terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model TGT berbasis *Quizizz*. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan model TGT berbasis *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan model NHT (*Numbered Heads Together*).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, sama-sama menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta menggunakan model TGT untuk kelas eksperimen dan NHT untuk kelas kontrol. Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada sampel yang digunakan, pada penelitian di atas menggunakan kelas III SD Negeri 1 Metro Barat sedangkan peneliti menggunakan kelas V SD Negeri 5 Metro Timur, dalam penelitian Asyifa dkk., (2025) kelas kontrol menggunakan model NHT berbantuan LKPD sedangkan peneliti akan menggunakan berbantuan video pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ifriani dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar KPK dan FPB di kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi” mendapatkan hasil bahwa, hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif menghasilkan pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar KPK dan FPB Di Kelas V SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, serta sama-sama menggunakan sampel kelas V Sekolah Dasar. Kemudian untuk perbedaan keduanya

terletak pada mata pelajaran yang digunakan pada penelitian di atas Matematika sedangkan peneliti akan menggunakan Pendidikan Pancasila, Ifriani dkk., (2025) melaksanakan penelitian di SD 31 Jati Tanah Tinggi sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian di SD Negeri 5 Metro Timur.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ridha dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas VI” mendapatkan hasil bahwa, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkembangbiakan hewan kelas VI.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas dan variabel terikat. Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada mata pelajaran yang digunakan dan sampel yang dipakai, pada penelitian di atas menggunakan mata pelajaran IPA dan sampel pada kelas VI sedangkan peneliti pada Pendidikan Pancasila kelas V.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliyah dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem.

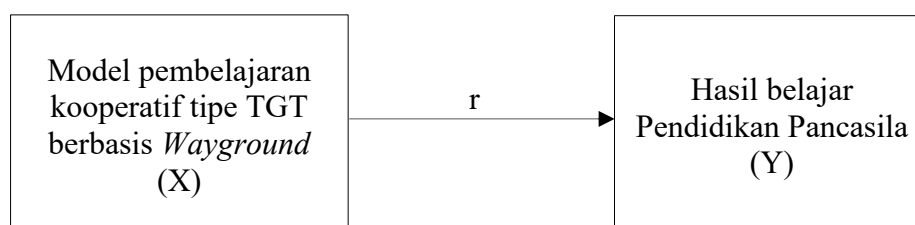
Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas (model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT) dan variabel terikat (hasil belajar peserta didik), serta sampel peserta didik kelas V. Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada media pendukung yang digunakan, pada penelitian di atas tidak menggunakan media pendukung saat pelaksanaan penelitian sedangkan peneliti menggunakan

media pendukung berbasis *Wayground*, serta pada mata pelajaran yang dipilih pada penelitian Apriliyah dkk., (2025) adalah IPAS sedangkan peneliti akan memilih mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

J. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, peneliti akan melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, perlu diterapkannya model pembelajaran yang sesuai.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam model ini berkaitan dengan bekerja secara kelompok untuk menyelesaikan masalah bersama, sehingga meningkatkan partisipasi aktif mereka, memperkuat fokus selama pembelajaran, serta melatih kemampuan komunikasi demi mencapai tujuan pembelajaran bersama. Selain pemilihan model pembelajaran yang sesuai perlu adanya media pendukung pembelajaran yaitu melalui *Wayground*.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground*

r = Pengaruh

Y = Hasil belajar Pendidikan Pancasila

K. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

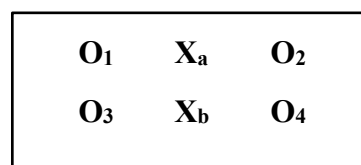
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada populasi dan sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, serta analisis data dilakukan secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) yaitu *non-equivalent control group design*, di mana melibatkan dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Wayground*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan media video pembelajaran. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan:

- O₁ = *Pretest* kelas eksperimen
- O₂ = *Posttest* kelas eksperimen
- O₃ = *Pretest* kelas kontrol
- O₄ = *Posttest* kelas kontrol

- X_a = Perlakuan di kelas eksperimen menggunakan model TGT dengan media *Wayground*
 X_b = Perlakuan di kelas kontrol menggunakan model NHT dengan media video pembelajaran
 (Sumber: Sugiyono, 2023)

C. Prosedur Penelitian

1. Penelitian Pendahuluan

Pada tahap ini dilakukan serangkaian kegiatan awal yang bertujuan untuk memahami kondisi di lapangan serta menyiapkan dasar yang diperlukan bagi pelaksanaan penelitian utama. Prosedur dalam penelitian pendahuluan meliputi:

a. Koordinasi dengan pihak sekolah

Melakukan komunikasi dan kerjasama dengan pendidik serta pihak sekolah guna memperoleh izin pelaksanaan penelitian dan menetapkan jadwal kegiatan penelitian.

b. Observasi awal

Melaksanakan pengamatan terhadap kondisi dan situasi kelas V di Sekolah Dasar yang menjadi lokasi penelitian dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait model pembelajaran yang diterapkan serta hasil belajar peserta didik.

2. Tahap Perencanaan

Tahap ini meliputi perencanaan yang baik guna menjamin kelancaran pelaksanaan penelitian serta pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Langkah-langkah dalam tahap perencanaan meliputi:

a. Penyusunan modul ajar

Penyusunan modul ajar khusus untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Pembuatan instrumen penelitian

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri atas instrumen non-tes dan instrumen tes. Instrumen non-tes berupa lembar observasi yang digunakan selama penerapan model kooperatif tipe

TGT berbasis media *Wayground*. Adapun instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*.

c. Validasi instrumen

Melakukan uji coba terhadap instrumen tes sebelum digunakan untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Validasi ini bertujuan agar instrumen benar-benar mampu mengukur variabel yang dimaksud dan menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya.

d. Persiapan media pembelajaran

Mempersiapkan media dan bahan ajar yang akan dipakai dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground*.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dalam penelitian di mana perlakuan khusus diberikan kepada kelompok eksperimen. Langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

a. Pelaksanaan *Pretest*

Dilakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Penerapan Model kooperatif tipe TGT pada Kelas Eksperimen

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media *Wayground* sebagai perlakuan. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Setelah proses pembelajaran dan perlakuan selesai diberikan, dilakukan *posttest* kepada kedua kelas.

d. Pengolahan dan Analisis Data

Data hasil *pretest* dan *posttest* dikumpulkan kemudian diolah secara statistik menggunakan teknik-teknik analisis yang relevan.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada bulan Agustus 2025. Pelaksanaan penelitian pada semester ganjil kelas V SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur yang beralamat di Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan unit atau individu yang menjadi objek penelitian, yang memiliki sifat atau karakteristik tertentu yang penting dan dijadikan acuan dalam proses analisis serta pembuatan kesimpulan pada suatu penelitian. Didukung oleh pendapat Handayani (2020) yang menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan elemen yang menjadi objek penelitian dan memiliki karakteristik yang seragam. Elemen ini bisa berupa individu dalam suatu kelompok, peristiwa, atau objek lain yang menjadi fokus studi. Sedangkan menurut Sugiyono (2023), populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai fokus kajian, kemudian hasilnya digunakan untuk menyimpulkan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 44 orang peserta didik, yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	VA	12	10	22
2	VB	11	11	22
Jumlah		23	21	44

Sumber: Dokumen SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagai sumber data utama yang digunakan dalam penelitian. Menurut Handayani (2020), teknik pengambilan sampel, atau yang dikenal juga sebagai sampling. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan pendekatan sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2023) *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih. Pendekatan yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sehingga, populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 44 peserta didik.

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis pada media *Wayground* (X).
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y).

G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dengan kompetisi akademik melalui permainan dan turnamen, di mana peserta didik belajar dalam tim

heterogen kemudian saling berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi. Untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal digunakan media *Wayground* sebagai alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Hasil belajar adalah pencapaian akademik peserta didik yang mencerminkan penguasaan kompetensi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pada penelitian ini menggunakan aspek kognitif (pengetahuan).

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground* (X) sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu:
 - 1) Kegiatan presentasi oleh pendidik atau tahap penyajian kelas (*Class Presentation*)
 - 2) Tahap belajar dalam kelompok (*Teams*)
 - 3) Permainan (*Games*)
 - 4) Turnamen (*Tournament*)
 - 5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

- b. Hasil belajar (Y)

Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diukur melalui aspek kognitif yang berupa pilihan ganda, yaitu dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* pada setiap kelas. Pengukuran difokuskan pada aspek kognitif karena aspek tersebut mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Sebelum perlakuan diberikan, peserta didik terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah perlakuan diterapkan, peserta didik kemudian diberikan *posttest* untuk menilai perubahan kemampuan yang terjadi.

- c. *Wayground* merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang berbasis konsep permainan, digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk membuat serta mengikuti kuis yang interaktif. Dengan menggunakan *Wayground*, pendidik dapat menyusun berbagai jenis soal kuis, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan bentuk soal lainnya.

Langkah-langkah pengoprasian *Wayground Paper Mode*

- 1) Siapkan materi sesuai KD.
- 2) Login wayground.com.
- 3) Buat kuis: judul, soal, jawaban, waktu.
- 4) Save dan preview.
- 5) Pilih kuis Paper Mode.
- 6) Cetak PDF soal dan lembar jawaban.
- 7) Bagikan, peserta didik mengerjakan.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Tes hasil belajar dilakukan sebelum dan setelah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik serta perubahan hasil belajar setelah menerima perlakuan.

2. Non Tes

a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penggunaan media *Wayground* selama proses pembelajaran di kelas.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua pihak yang melibatkan proses psikologis, di mana masing-masing individu saling memberikan respon sesuai dengan tujuan penelitian. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, wawancara bertujuan untuk mengidentifikasi faktor penyebab belum tercapainya KKTP pada

mata pelajaran tersebut, sehingga peneliti dapat menentukan kelas yang sesuai untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jalannya proses penelitian yang berlangsung di dalam kelas. Teknik dokumentasi digunakan juga untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur fenomena yang diamati dalam penelitian. Tujuan dibuatnya instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang valid dan reliabel yang menjadi fokus penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Menurut Riduwan (2022), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Kualitas instrumen sangat berpengaruh pada kualitas data yang diperoleh, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen memiliki hubungan yang penting dengan mutu data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan sebagai alat pengukur untuk menilai tingkat pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Dalam penelitian ini, tes yang diterapkan berupa soal pilihan ganda, dipilih karena pengukuran kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran. Pengukuran aspek kognitif dianggap tepat untuk menggambarkan tingkat penguasaan konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda, karena memiliki tingkat objektivitas tinggi, cakupan materi yang luas, serta efisien dalam pelaksanaan dan penilaiannya. Instrumen tes yang dipakai terdiri dari 20

butir soal pilihan ganda dengan tingkat kognitif dari C4 hingga C6. Kisi-kisi soal untuk ranah kognitif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	Nomor soal	
				Diajukan	Dipakai
Peserta didik dapat mengetahui pengertian norma, hak, dan kewajiban serta contoh-contohnya dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah.	1. Peserta didik mampu menganalisis hubungan antara hak dan kewajiban serta akibat pelanggaran norma di keluarga dan sekolah, dengan cara mengkaji berbagai contoh kasus dan membedakan mana tindakan yang sesuai maupun yang melanggar norma.	C4	1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara hak dan kewajiban serta dampak jika salah satunya diabaikan di lingkungan keluarga dan sekolah.	1,3,4,6, 9, 10,11, 18,22,23, 24,30	1,3,4, 6,9,10, 11,18
			2. Peserta didik dapat membedakan dan membandingkan norma di keluarga dan di sekolah serta menjelaskan akibat pelanggaran bagi banyak pihak.		
	2. Peserta didik mampu menilai pentingnya penerapan	C5	1. Peserta didik dapat menilai pentingn	2,5,7,8, 12,13,14, 15,16,17, 25,26,29	7,8, 12,13, 14,16, 17,25, 26,29

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	Nomor soal	
				Diajukan	Dipakai
	norma, hak, dan kewajiban serta mengevaluasi pelaksanaannya di keluarga dan sekolah.		ya penerapan norma, hak, dan kewajiban dalam menciptakan keluarga harmonis dan lingkungan belajar yang kondusif. 2. Peserta didik dapat mengevaluasi pelaksanaan norma dan hak serta mengusulkan cara perbaikannya.		
	3. Peserta didik mampu menentukan rancangan aturan atau solusi terbaik yang mencerminkan penerapan norma, hak, dan kewajiban dalam kehidupan keluarga dan sekolah secara bertanggung jawab.	C6	1. Peserta didik mampu memilih rancangan aturan kelas yang mengintegrasikan norma, hak, dan kewajiban sebagai warga sekolah dengan tepat. 2. Peserta didik dapat	19,20,21, 27,28	21,27

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	Nomor soal	
				Diajukan	Dipakai
			menentukan kesepakatan keluarga yang mencerminkan penerapan norma, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga secara bertanggung jawab.		
Jumlah				30	20

Sumber: Peneliti (2025)

3. Instrumen Non Tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang dihadapi peserta didik dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik dengan model kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground* sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan.

Tabel 7. Panduan Wawancara Penelitian Pendahuluan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah sebagian peserta didik masih pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung?		
2.	Apakah hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila peserta didik mencapai ketuntasan yang diharapkan?		
3.	Apakah peserta didik mudah merasa bosan dengan model pembelajaran yang sering digunakan?		
4.	Apakah pendidik pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?		
5.	Apakah pendidik menggunakan model pembelajaran kooperatif yang bervariasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?		
6.	Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pernah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?		
7.	Apakah pendidik sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?		

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
8.	Apakah penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan sudah membantu peserta didik memahami materi?		
9.	Apakah media <i>Wayground</i> sudah pernah digunakan sebagai pendukung model pembelajaran		
10.	Apakah diperlukan model pembelajaran dan media yang lebih variatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?		

Sumber: Peneliti (2025)

Tabel diatas merupakan panduan wawancara yang digunakan peneliti saat penelitian pendahuluan sebagai instrumen pengumpulan data pendukung dalam penelitian. Panduan ini berfungsi untuk membantu peneliti memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Peneliti melaksanakan wawancara dengan wali kelas VA dan VB (lampiran 24 hlm 140)

Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe TGT

No	Tahapan Model TGT	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian	Instrumen
1	Kegiatan presentasi oleh pendidik atau tahap penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	Penguasaan materi, partisipasi dan interaksi aktif	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Tahap belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Berpartisipasi aktif dalam kelompok heterogen melalui diskusi yang konstruktif	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Permainan (<i>Games</i>)	Peserta didik mengikuti instruksi pendidik, memahami aturan, dan melaksanakan permainan sesuai prosedur	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Turnamen (<i>Tournament</i>)	Ketepatan jawaban, sportivitas dalam kompetisi, strategi kolaboratif tim	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Penghargaan kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Penghargaan terhadap capaian tim, motivasi belajar, refleksi hasil belajar	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Peneliti (2025)

Pelaksanaan observasi pada penelitian dibantu oleh wali kelas dan dua rekan peneliti. Peneliti membutuhkan observer lebih dari satu supaya pengamatan model pembelajaran melalui aktivitas peserta didik dapat diamati dengan maksimal.

Tabel 9. Rubrik Penilaian Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Kegiatan presentasi oleh pendidik atau tahap penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	Peserta didik sangat aktif mengikuti penjelasan, memahami materi, dan berinteraksi positif.	Peserta didik cukup aktif dan memahami sebagian besar materi.	Peserta didik kurang aktif dan hanya memahami sebagian kecil materi.	Peserta didik pasif dan tidak menunjukkan pemahaman.
Tahap belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Sangat aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berkontribusi optimal.	Cukup aktif berdiskusi dan bekerja sama.	Kurang aktif dan kontribusi terbatas.	Pasif dan tidak terlibat.
Permainan (<i>Games</i>)	Sangat memahami aturan, mengikuti instruksi dengan tepat.	Cukup memahami aturan dan mengikuti sebagian instruksi.	Kurang memahami aturan dan sering salah instruksi.	Tidak memahami aturan dan tidak dapat mengikuti instruksi.
Turnamen (<i>Tournament</i>)	Jawaban tepat, sangat sportif, strategi kolaboratif baik.	Cukup tepat dan cukup sportif.	Sering tidak tepat dan kurang sportif.	Tidak sportif dan tidak terlibat.
Penghargaan kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Sangat antusias, motivasi tinggi, refleksi mendalam.	Cukup antusias dan mampu refleksi sederhana.	Kurang antusias dan refleksi minim.	Tidak menunjukkan motivasi, apresiasi, atau refleksi.

Sumber: Peneliti (2025)

Tabel 10. Hasil Perolehan Penilaian Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran

Sintaks	Pertemuan	Total Perolehan Per kriteria				Total Skor	Persentase
		4	3	2	1		
Sintaks 1	1	19	3	0	0	85	96,59%
	2	20	2	0	0	86	97,73%
Sintaks 2	1	17	4	1	0	82	93,18%

Sintaks	Pertemuan	Total Perolehan Per kriteria				Total Skor	Persentase
		4	3	2	1		
Sintaks 3	2	20	2	0	0	86	97,73%
	1	12	10	0	0	78	88,64%
	2	22	0	0	0	88	100%
Sintaks 4	1	11	11	0	0	77	87,50%
	2	20	2	0	0	86	97,73%
Sintaks 5	1	6	15	1	0	71	80,68%
	2	20	1	1	0	85	96,59%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Peneliti mengukur nilai keterlaksanaan model pembelajaran menggunakan aktivitas peserta didik. Menurut Meri dkk., (2023) pengukuran keberhasilan model pembelajaran melalui aktivitas peserta didik sangat penting karena skor aktivitas yang baik secara nyata berhubungan langsung dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sehingga menjadi tanda kuat suksesnya model pembelajaran, di mana jika skor mencapai batas baik. Proses ini menghasilkan umpan balik *real-time*, remedial tepat sasaran, dan semangat belajar yang akhirnya meningkatkan nilai belajar peserta didik melalui perbaikan berkelanjutan, sehingga pendidik bisa menganalisis data untuk menyempurnakan cara mengajar dan memastikan pemahaman peserta didik optimal secara keseluruhan. (lampiran 25-26 hlm 141-142)

J. Uji Prasyarat Instrumen

1. Validitas

Validitas menunjukkan tingkat keakuratan pengukuran dalam suatu penelitian, yang digunakan untuk menguji keabsahan butir-butir soal. Menurut Darma (2021), uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu tes mampu menjalankan fungsinya secara tepat, yaitu memastikan alat ukur benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas *Product Karl Person* dengan bantuan program Microsoft excel, dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

ΣXY = Total perkalian skor X dan Y

ΣX = Jumlah skor variabel X

ΣY = Jumlah skor variabel Y

ΣX^2 = Total kuadrat skor variabel X

ΣY^2 = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Sugiyono (2023)

Penentuan kategori validitas instrumen didasarkan pada interpretasi nilai koefisien korelasi yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 11. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

No	Besar	Interpretasi
1.	0,00-0,199	Sangat Rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40- 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2023)

Validitas soal menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah responden 30 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan ialah 30 butir soal. Setelah pelaksanaan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal dengan bantuan Microsoft Excel.

Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Kognitif Pilihan Ganda

No Soal		Uji Validitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	1	0.767	0.361	Valid
2	2	0.611	0.361	Valid
3	3	0.650	0.361	Valid
4	4	0.753	0.361	Valid
5		0.335	0.361	Tidak Valid
6	6	0.708	0.361	Valid
7	7	0.667	0.361	Valid
8	8	0.626	0.361	Valid
9	9	0.672	0.361	Valid
10	10	0.646	0.361	Valid
11	11	0.659	0.361	Valid
12	12	0.683	0.361	Valid
13	13	0.710	0.361	Valid
14	14	0.626	0.361	Valid
15	15	0.648	0.361	Valid
16	16	0.604	0.361	Valid
17	17	0.620	0.361	Valid

No Soal		Uji Validitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
18	18	0.659	0.361	Valid
19	19	0.611	0.361	Valid
20	20	0.592	0.361	Valid
21	21	0.708	0.361	Valid
22	22	0.626	0.361	Valid
23	23	0.592	0.361	Valid
24	24	0.512	0.361	Valid
25	25	0.691	0.361	Valid
26	26	0.701	0.361	Valid
27	27	0.671	0.361	Valid
28	28	0.592	0.361	Valid
29	29	0.683	0.361	Valid
30		0.335	0.361	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025 referensi dari Sugiyono (2023)

Tabel 13. Hasil Uji Validitas

No	Keterangan	Nomor soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29	28
2	Tidak Valid	5,30	2
Total			30

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji validitas, butir soal dinyatakan valid apabila memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar 0,361 pada taraf signifikansi (α) = 0,05 sedangkan butir soal dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau kurang dari 0,361 dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 28 butir soal berada pada kategori validitas sedang hingga tinggi (0,40-1,000), sementara 2 butir soal memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau kurang dari 0,361 maka dinyatakan tidak valid dan dieliminasi dari instrumen penelitian. Sehingga dari 30 butir instrumen yang diujicobakan, terdapat 28 soal yang dinyatakan valid dan 2 soal yang tidak valid. (lampiran 18 hlm 134)

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, baik apakah alat tersebut tetap menghasilkan hasil yang sama ketika pengukuran diulang. Menurut Janna dan Herianto (2021), reliabilitas adalah sebuah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur

dapat dipercaya dan diandalkan. Sebuah alat ukur dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten meskipun pengukuran dilakukan berulang kali. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan program Microsoft excel sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

R_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum \delta_i^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

S_t^2 = Varians total

Sumber: Arikunto (2017)

Uji reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kepercayaan dan konsistensi suatu alat ukur. Penggunaan uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tes memberikan hasil yang ajek dalam mengukur gejala yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Tabel 14. Klasifikasi tingkat reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,00 – 0,19	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,39	Rendah
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,60 – 0,79	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2017)

Uji reliabilitas diukur dengan bantuan program Microsoft excel sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas

No Soal	Varian butir (pq)
1	0,210
2	0,232
3	0,249
4	0,160
6	0,222
7	0,240
8	0,160

No Soal	Varian butir (pq)
9	0,240
10	0,246
11	0,222
12	0,246
13	0,222
14	0,210
15	0,139
16	0,240
17	0,246
18	0,179
19	0,179
20	0,196
21	0,210
22	0,222
23	0,210
24	0,232
25	0,210
26	0,222
27	0,160
28	0,116
29	0,160
$\sum$ Varian butir soal ($\sum pq$)	5,779
Varian total	38,530
r_{11}	0,88
Reliabilitas	Tinggi

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025 referensi dari Arikunto (2017)

Soal yang valid kemudian dianalisis reliabilitasnya menggunakan rumus KR-20 (*Kuder-Richardson*). Hasil perhitungan menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,88 yang menunjukkan tingkat reliabilitas "Sangat Tinggi". Dengan demikian, instrumen tes dapat digunakan dengan baik karena memberikan hasil pengukuran yang konsisten. (lampiran 19 hlm 135)

3. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengidentifikasi apakah suatu soal termasuk dalam kategori sukar, sedang, atau mudah. Dalam penelitian ini, tingkat kesukaran dihitung menggunakan bantuan program Microsoft excel sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sumber: Arikunto (2017)

Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa semakin rendah indeks yang diperoleh, maka semakin sulit suatu soal. Sebaliknya, semakin tinggi indeks tersebut, maka soal menjadi semakin mudah. Adapun klasifikasi tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Interpretasi tingkat kesukaran

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	00,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2017)

Berikut merupakan hasil analisis tingkat kesukaran dari soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 17. Hasil Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,70	Sedang
2	0,63	Sedang
3	0,30	Sukar
4	0,80	Mudah
6	0,67	Sedang
7	0,60	Sedang
8	0,80	Mudah
9	0,60	Sedang
10	0,57	Sedang
11	0,67	Sedang
12	0,57	Sedang
13	0,67	Sedang
14	0,70	Sedang
15	0,83	Mudah
16	0,60	Mudah
17	0,57	Sedang
18	0,77	Mudah
19	0,77	Mudah
20	0,73	Mudah
21	0,70	Sedang
22	0,67	Sedang

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
23	0,70	Sedang
24	0,63	Sedang
25	0,70	Sedang
26	0,67	Sedang
27	0,80	Mudah
28	0,87	Mudah
29	0,80	Mudah

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025 referensi dari Arikunto (2017)

Tabel 18. Hasil Uji Taraf Kesukaran

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
3	Sukar	1
1,2,6,7,9,10,11,12,13,14,17,21,22,23,24,25,26	Sedang	17
4,8,15,16,18,19,20,27,28,29	Mudah	10
Total		28

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Pada tabel menunjukkan bahwa dari 28 butir soal yang sebelumnya telah dinyatakan valid, sebanyak 10 soal berada pada kategori mudah yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik dapat menjawab soal dengan benar tanpa mengalami kesulitan yang berarti, sedangkan 17 soal lainnya termasuk dalam kategori sedang yang menandakan bahwa peserta didik memerlukan pemahaman dan penalaran yang lebih baik sehingga tidak semua peserta didik mampu menjawabnya dengan tepat, dan 1 soal berada pada kategori sukar yang menandakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut dan hanya sebagian kecil yang mampu menjawab dengan benar. (lampiran 20 hlm 136)

4. Uji Daya Beda

Daya beda diperlukan dalam penelitian karena untuk menentukan perbedaan suatu soal bagi responden, sehingga dapat membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Pengujian daya pembeda pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program Microsoft excel. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } DP P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok kelas bawah yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2017)

Kriteria yang digunakan dalam uji daya pembeda adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Klasifikasi uji daya beda

No.	Indeks Daya Beda	Kategori
1.	0,70 – 1,00	Baik sekali
2.	0,40 – 0,69	Baik
3.	0,20 – 0,39	Cukup
4.	0,00 – 0,19	Kurang Baik
5.	<0,00	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2017)

Berikut merupakan hasil analisis daya pembeda yang telah diperoleh peneliti.

Tabel 20. Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal

No	Rata-rata atas	Rata-rata bawah	Daya beda	Kriteria
1	0,93	0,60	0,33	Baik
2	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
3	1,00	0,40	0,60	Baik Sekali
4	1,00	0,60	0,40	Baik Sekali
6	1,00	0,67	0,33	Baik
7	0,93	0,27	0,67	Baik Sekali
8	1,00	0,60	0,40	Baik Sekali
9	0,93	0,40	0,53	Baik Sekali
10	1,00	0,67	0,33	Baik
11	1,00	0,53	0,47	Baik Sekali
12	1,00	0,47	0,53	Baik Sekali
13	0,87	0,53	0,33	Baik
14	0,93	0,60	0,33	Baik
15	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
16	0,93	0,60	0,33	Baik
17	1,00	0,27	0,73	Baik Sekali

No	Rata-rata atas	Rata-rata bawah	Daya beda	Kriteria
18	1,00	0,53	0,47	Baik Sekali
19	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
20	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
21	1,00	0,67	0,33	Baik
22	1,00	0,93	0,07	Kurang Baik
23	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
24	0,87	0,73	0,13	Kurang Baik
25	0,93	0,60	0,33	Baik
26	0,93	0,40	0,53	Baik Sekali
27	1,00	0,67	0,33	Baik
28	1,00	0,87	0,13	Kurang Baik
29	1,00	0,67	0,33	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025 referensi dari Arikunto (2017)

Tabel 21. Hasil Uji Daya Beda

Nomor soal	Klasifikasi	Jumlah
3,4,7,8,9,11,12,17,18,26	Baik Sekali	10
1,6,10,13,14,16,21,25,27,29	Baik	10
2,15,19,20,22,23,24,28	Kurang Baik	8

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Pada uji daya beda, soal yang berada pada kategori baik sekali dan baik menunjukkan kemampuan yang tinggi dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Sebaliknya, soal dengan kategori kurang baik memiliki kemampuan yang rendah dalam membedakan tingkat kemampuan peserta didik sehingga kurang efektif digunakan sebagai alat ukur. Oleh karena itu, dari 28 butir soal yang dinyatakan valid, hanya 20 butir soal dengan kategori sangat baik dan baik yang digunakan dalam instrumen penelitian, sedangkan 8 butir soal dengan kategori kurang baik tidak digunakan. (lampiran 21 hlm 137)

K. Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Teknik ini diterapkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground* dan model terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, uji prasyarat data dilaksanakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat homogenitas.

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Peneliti menggunakan rekapitulasi nilai tes kognitif berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. (lampiran 23 hlm 139)

Nilai hasil belajar dihitung dengan bantuan Microsoft excel menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai soal individu

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 22. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
≤ 50	Sangat kurang
50-59	Kurang baik
60-69	Cukup
70-79	Baik
≥ 80	Baik sekali

Sumber: Santoso dkk., (2023)

b. Analisis Data Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui ketercapaian aktivitas belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan model kooperatif tipe TGT. (lampiran 27 hlm 143)

Nilai aktivitas belajar dihitung dengan bantuan Microsoft excel menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N_a = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_s = Nilai akhir

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum
100 = Bilangan tetap

Tabel 23. Kategori Nilai Model Kooperatif Tipe TGT Melalui Aktivitas Pembelajaran

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
< 50	Kurang
50-59	Cukup
60-79	Aktif
> 80	Aktif sekali

Sumber: Santoso dkk., (2023)

c. Peningkatan Hasil Belajar (*N-Gain*)

Setelah memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, akan diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* serta nilai peningkatan pengetahuan yang disebut *N-Gain*. (lampiran 28 hlm 144)

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pengetahuan atau hasil belajar tersebut, dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 24. Kriteria uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Fatimah (2020)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk membuktikan bahwa sebaran data memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk*. Proses perhitungan data dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) 2022. (lampiran 29 hlm 146)

Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Pengolahan data menggunakan SPSS dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Menyiapkan data dalam format Microsoft Excel.
 2. Membuka aplikasi *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) 2022.
 3. Klik menu *Variable View* pada bagian kiri bawah.
 4. Mengisi kolom *Name* dengan “Kelas” pada baris pertama dan “Hasil Belajar” pada baris kedua. Menu *Decimal* diubah menjadi 0. Kolom *Label* diisi dengan ‘Kelas eksperimen’ dan ‘Kelas kontrol’, sedangkan menu *Measure* diset menjadi *Scale*.
 5. Klik *Data View* kemudian memasukkan data *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 6. Memilih menu *Analyze > Descriptive Statistics > Explore*.
 7. Memasukkan variabel hasil belajar ke *Dependent List* dan variabel kelas ke *Factor List*.
 8. Mengklik *Plots*, memilih “*Normality plots with tests*”, kemudian pilih “*Power Estimation*”, dan menekan OK.
- b. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro–Wilk $> 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan *Homogeneity of Variances*. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) 2022. (lampiran 30 hlm 148) Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Pengolahan data menggunakan SPSS dilakukan melalui langkah-langkah berikut:
 1. Menyiapkan data.
 2. Membuka aplikasi *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) 2022 dan memilih menu *Variable View*.

2. Mengisi kolom *Name* pada baris pertama dengan “Hasil Belajar” dan pada baris kedua dengan “Kelas”.
 3. Mengatur menu *Decimal* menjadi 0, serta mengisi kolom *Value* dengan keterangan “*Posttest* eksperimen” dan “*Posttest* kontrol”.
 4. Mengubah menu *Measure* menjadi *Scale*.
 5. Beralih ke *Data View* kemudian memasukkan data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 6. Klik menu *Analyze > Descriptive Statistics > Explore*.
 7. Memasukkan variabel hasil belajar ke *Dependent List* dan variabel kelas ke *Factor List*.
 8. Mengklik *Plots*, memilih “*Power Estimation*”, lalu menekan OK.
- b. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) pada *Based on Mean* $> 0,05$.

L. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar dilakukan menggunakan uji linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS 2022. (lampiran 31 hlm 149)

- a. Pengolahan data menggunakan SPSS dilakukan melalui langkah-langkah berikut:
 1. Menyiapkan data.
 3. Membuka aplikasi *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) 2022 dan memilih menu *Variable View*.
 2. Mengisi kolom *Name* pada baris pertama dengan “*Pretest* Eksperimen” dan pada baris kedua dengan “*Posttest* Eksperimen”.
 3. Mengatur menu *Decimal* menjadi 0 dan mengubah menu *Measure* menjadi *Scale*.

4. Klik Data *View*, kemudian memasukkan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.
 5. Memilih menu *Analyze > Regression > Linear*.
 6. Memasukkan data “*Pretest* Eksperimen” ke dalam kolom *Independent* dan data “*Posttest* Eksperimen” ke dalam kolom *Dependent*.
 7. Jika data sudah dibuat dengan pengaturan diatas lalu klik OK.
- b. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 25. Kategori Korelasi Regresi Linear Sederhana

Kategori Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2023)

Tabel kategori diatas hanya digunakan untuk melihat rentang nilai korelasi uji regresi linier sederhana.

Rumusan hipotesis yaitu sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *Wayground* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground*. Pembelajaran yang memadukan langkah-langkah TGT dengan media interaktif *Wayground* mampu membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan terlibat penuh sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya kemampuan kognitif:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat berdiskusi dan bertukar ide dengan teman kelompok. Sikap sungguh-sungguh selama pembelajaran akan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, kooperatif, dan mendukung tercapainya hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan menyiapkan perangkat pembelajaran secara matang sebelum mengajar dan pengoptimalan media yang digunakan untuk pembelajaran. Penggunaan model Kooperatif Tipe TGT berbasis

Wayground dapat diterapkan untuk menumbuhkan kerja sama, meningkatkan partisipasi, serta membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan yang lebih menarik. Pendidik juga perlu menyediakan media belajar yang membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan membangun interaksi dengan sumber belajar.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran yang memfasilitasi interaksi aktif antar peserta didik seperti menyediakan proyektor LCD, pengeras suara untuk tiap kelas supaya saat penggunaan media seperti audio dapat di dengarkan oleh peserta didik, dan wifi supaya pendidik dapat menggunakan media berbasis online dengan jaringan yang stabil. Dukungan tersebut penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup materi agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan.
- b. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengelola waktu penelitian secara lebih efektif agar pelaksanaan penelitian lebih efisien.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil.
- d. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan instrumen penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angely, O., Ramadani, N., Chandra K, K., Astuti, U., dan Marini, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6). 749-756. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Apriliyah, A. M., Alfiansyah, I., dan Subayani, N. W. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(6), 266–276. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i62362>
- Arikunto. 2017. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aryansyah, F. 2021. Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 91–98. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v2i1.4880>
- Asrini. 2021. Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Astuti, N. F., Suryana, A., dan Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Asyifa, H., Efendi, U., dan Destini, F. 2025. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 10(1), 677–688. <https://doi.org/10.36805/civics.v10i01.10096>
- Baehaqi, M. L. 2020. Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di

- Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1).
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia.
- Doni, G. 2020. Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Erviani, I., Hambali, H., dan Thahir, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Evania., Abbas, A., dan Hasyim, M. 2020. Efektivitas Model Direct Instruction Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Sma Negeri 1 Batauga Memahami Nilai Dalam Folklore Wanduudiu. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 159–171. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i1.9628>
- Halimah, L., dan Zulheddi. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3792–3799. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6304>
- Hanipah, S. 2023. Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., dan Basuki, I. A. 2024. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hapudin, H. M. S. 2021. *Teori belajar dan pembelajaran: Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Prenada Media.
- Hasanah, Z., dan Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ifriani, C., Hendriani, M., dan Rossa, R. 2025. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1562–1574. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.566>

- Janna, N. M., dan Herianto, H. 2021. Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Open Science Framework*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kasanah, M., dan Pratama, A. P. 2024. Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146–162.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/593>
- Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., dan Astawan, I. G. 2020. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–07.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Meri, M., Maria, H. T., dan Karolina, V. 2023. Korelasi Antara Tingkat Keaktifan Peserta didik dengan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 206–211.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8448>
- Mihit, Y. 2023. Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 357–366.
<https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/141>
- Muhammadi, C, A., Yesi, A., dan Shilfia, I, H. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv SDN 10 Bandar Buat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 211–221.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24131>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., dan Aprillia, W. 2022. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mukharomah, N. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobyah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Natalia, L., dan Saingo, Y. A. 2023. Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272.
<https://zenodo.org/records/10109883/files/266-272.pdf?download=1>
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6

- SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2816414>
- Nugraheni, N. 2017. Making Of Audiovisual Media Making In Learning In Basic School. *Jurnal Kreatif*, 8(1), 120–126.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/16480/8372>
- Nurfaizah, S., dan Oktavia, P. 2020. Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di Mi Nurul Hikmah. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 43–48.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.621>
- Nurhayati., Egok, S. A., dan Aswarliansyah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurrahma, F. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PBL Berbantuan Media Canva Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5507–5516.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1160>
- Pontoan, J., dan Kamagi, K. S. 2023. Pengalaman Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Menggunakan Teknologi Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Shanan*, 7(1), 191–204. <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i1.4556>
- Rahman, A. A., dan Nasryah, C. E. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rajagukguk, M. 2021. Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*.
<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41219/1/Fulltext.pdf>
- Ridha, M. P., Sulistyowati, dan Rizal, S. U. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Media Informatika [JUMIN]*, 6(2), 1494–1500.
<https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5669>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., dan Aisyah, S. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, Ali, H., Adipradipta, A., Nur Ali, M., dan Aryuni, M. 2023. *Teori Belajar Dalam Pembelajaran*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.

- Salsabila, S., Bisma, A.N., dan Gusmaneli, G. 2024. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sentosa, A., dan Norsandi, D. 2022. Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Sitanggang, P. R. C., Bahri, S., Panjaitan, D. J., Nasution, E. J., dan Simorangkir, R. I. S. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan. *Journal on Education*, 06(04), 21774–21784. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5935>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, dan Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Taneo, S. P., Kota, M. K., dan Seran, Y. 2025. Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Mengenal Karakteristik Wilayah Di Kelas V Sd Negeri Oetete 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26010>
- Tirtadewi, N. K. A., Agustiana, I. G. A. T., dan Ujianti, P. R. 2022. Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 324–335. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50972>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Adanu Abimata.
- Wardana, dan Ahdar, D. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Yandi, A., Nathania, K. P. A., dan Syaza, K. P. Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://siberpublisher.org/JPSN/article/view/14>
- Yuniarti, A., Putri S. A., Amanda, D., Laili R. I., dan Virnanda, V. 2023. Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran, *Journal Education and Technology*, 4(2) 111-123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>