

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TGT BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**MITA YOGI HANDAYANI
NPM 2213053107**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

Oleh

MITA YOGI HANDAYANI

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sidomukti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* serta perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD. Metode penelitian ini adalah *quasi experiment design* dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 42 peserta didik dengan sampel yang digunakan yaitu 21 peserta didik kelas IV A dan 21 peserta didik kelas IV B. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* serta non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

Kata kunci: hasil belajar, media *wordwall*, model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE TGT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USED BY WORDWALL MEDIA ON THE PENDIDIKAN PANCASILA LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV SD

By

MITA YOGI HANDAYANI

The problem found in this study was the low learning outcomes of pendidikan pancasila students grade IV at SD Negeri 1 Sidomukti. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model type TGT assisted by wordwall media, as well as the difference between the experimental class that applied the TGT cooperative learning model assisted by wordwall media and the control class that applied the NHT cooperative learning model assisted by LKPD media. This research employed a quasi-experimental method with a quantitative approach and a nonequivalent control group design. The population consisted of 42 students, with a sample of 21 students from class IV A and 21 students from class IV B. The sampling technique used was saturated sampling. Data were collected through tests (pretest and posttest) and non-test methods (observation and documentation). The data were analyzed using simple linear regression and t-test. The results of this study show that there is a positive effect of implementing the TGT cooperative learning model assisted by wordwall media, and there is a significant difference between the experimental class using the TGT model assisted by wordwall media and the control class using the NHT model assisted by LKPD media on the learning outcomes of pendidikan pancasila class IV at SD Negeri 1 Sidomukti in the 2025/2026 academic year.

Keywords: learning outcomes, wordwall media, cooperative learning model type TGT.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TGT BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SD**

Oleh

MITA YOGI HANDAYANI

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 TGT
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SD

Nama Mahasiswa

: **Mita Yogi Handayani**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213053107

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, M.Pd.

Siti Nuraini, M.Pd.

NIP. 198707092025212049

NIP. 199408042025212054

2. Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

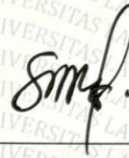
Ketua

: Dayu Rika Perdana, M.Pd.



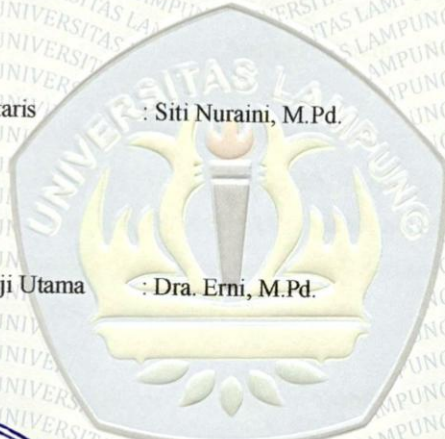
Sekretaris

: Siti Nuraini, M.Pd.



Penguji Utama

: Dra. Erni, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

: Ir. Sri Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Mita Yogi Handayani
NPM : 2213053107
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD” tersebut adalah 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 tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 28 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan,




Mita Yogi Handayani
NPM 2213053107

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mita Yogi Handayani lahir di Tulang Bawang, Provinsi Lampung, pada tanggal 06 Juli 2004. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Sukoco dan Ibu Srimati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sidomukti lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 2 Gedung Aji Baru lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 16 Bandar Lampung lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama perkuliahan peneliti aktif dalam organisasi kampus yaitu FORKOM PGSD dan menjabat sebagai Ketua Divisi Kewirausahaan pada tahun 2024. Peneliti juga mendapat kesempatan untuk mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar 8 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek. Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Ujung Gunung, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung, serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Ujung Gunung Ilir, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat ayahku bekerja tiap hari hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia”

“Sebenarnya tidak ada yang perlu dikhawatirkan, Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa
fa inna ma'al- 'usri yusra, inna ma'al-usri yusra”

(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan kemudahan yang engkau berikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tiada lembar paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan segala ketulusan hati, kupersembahkan karya ini untuk:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Sukoco dan Ibu Srimiati

Terimakasih atas segala kasih sayang, dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, dan bekerja keras demi kehidupanku, selalu mendoakan dan mendukung di setiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah dan mengusahakan yang terbaik untukku. Teruntuk kedua orang tuaku yang memiliki tawa terbaik didunia, hiduplah lebih lama lagi karena bapak dan ibu harus selalu ada di setiap proses perjalanan dan pencapaianku. Semoga Allah selalu menjaga, melindungi, dan memberiku kesempatan untuk membahagiakan bapak ibu. *Aamiin*

Kakak dan Adikku Tersayang

Mas Mika Prastya Budi, Mas Fitra Purnama Agung, dan Adek Gita Bagus Wijaya, terima kasih atas canda, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah padam. Tanpa kalian, mungkin perjalanan ini takkan seindah dan sekuat ini.

Almamater Tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing I, Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran,

juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Siti Nuraini, M.Pd., Dosen Pembimbing II, Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dra. Erni, M.Pd., Dosen Pembahas, Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Roy Kembar Habibi, M.Pd. dan Agung Dian Putra, M.Pd., Dosen ahli validasi instrumen dan media, yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi serta memberikan motivasi.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Sri Suparni, S.Pd. dan Ibu Dwi Karyasih, S.Pd., yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 2 Sidomukti.
11. Ibu Siti Mukaromah, S.Pd.SD., Ibu Siti Mutmainah, S.Pd., dan Ibu Emi Sri Lestari, S.Pd.I., Kepala Sekolah serta Wali Kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sidomukti yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sidomukti yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Keluarga besar “*My Family*”, terima kasih atas doa, dukungan, semangat, dan donasi agar segera menyelesaikan skripsi ini.
14. Rekan-rekan seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas H, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
15. Keluarga besar kost “*Keluarga Harmonis*” tersayang, terima kasih atas

kebersamaan dan dukungan yang luar biasa selama awal masuk perkuliahan sampai masa skripsi ini.

16. Teman seperjuangan “*Sisterchild*” Deasy, Intan, Mutiara, Rani, dan Rellys terima kasih telah hadir sebagai rumah kedua dalam menjalani kehidupan di perantauan dan telah memberikan warna pada masa perkuliahan.
17. Teman-teman “*Blossom*” Noviana, Naeba, Erlin, Sintya, Fitri, terima kasih telah memberi warna, dukungan dan semangat di setiap tahap dari SMA sampai perkuliahan sejak awal hingga akhir.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, 28 Januari 2026
Peneliti,



Mita Yogi Handayani
NPM 2213053107

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Belajar dan Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Belajar.....	12
b. Tujuan Belajar.....	13
c. Teori Belajar	13
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	17
3. Hasil Belajar.....	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
c. Macam-macam Hasil Belajar.....	20
d. Indikator Hasil Belajar	21
e. Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	23
4. Model Pembelajaran	24
a. Pengertian Model Pembelajaran	24
b. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	25
5. Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
b. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif	28
6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	30
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	30
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	

Tipe TGT	31
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran	
Kooperatif Tipe TGT	34
7. Media Pembelajaran	35
a. Pengertian Media Pembelajaran	35
b. Fungsi Media Pembelajaran	36
c. Manfaat Media Pembelajaran	37
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	38
8. Media <i>Wordwall</i>	40
a. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	40
b. Fitur-fitur Media <i>Wordwall</i>	41
c. Langkah-langkah membuat Media <i>Wordwall</i>	42
d. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	43
B. Penelitian Relevan	45
C. Kerangka Pikir	49
D. Hipotesis Penelitian	51
III. METODE PENELITIAN	52
A. Jenis dan Desain Penelitian	52
1. Jenis Penelitian	52
2. Desain Penelitian	53
B. <i>Setting</i> Penelitian	53
C. Prosedur Penelitian	54
D. Populasi dan Sampel Penelitian	55
1. Populasi Penelitian	55
2. Sampel Penelitian	55
E. Variabel Penelitian	56
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	57
1. Definisi Konseptual	57
2. Definisi Operasional Variabel	58
G. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Teknik Tes	59
2. Teknik Non Tes	59
H. Instrumen Penelitian	60
1. Instrumen Tes	60
2. Instrumen Non Tes	61
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	64
1. Uji Validitas Instrumen	64
2. Uji Reliabilitas	65
3. Uji Daya Pembeda Soal	66
4. Uji Tingkat Kesukaran	67

J. Teknik Analisis Data	68
1. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif).....	68
2. Analisis Data Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	68
3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)	69
4. Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	69
K. Uji Prasyarat Analisis Data	70
1. Uji Normalitas.....	70
2. Uji Homogenitas	70
L. Uji Hipotesis.....	71
1. Uji Hipotesis 1	71
2. Uji Hipotesis 2	71
3. Rumusan Hipotesis.....	72
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Hasil Penelitian	73
1. Pelaksanaan Penelitian	73
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	74
3. Analisis Data Penelitian	75
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	86
5. Hasil Uji Hipotesis.....	88
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Penelitian	93
V. SIMPULAN DAN SARAN	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti	5
2. Indikator Hasil Belajar menurut Bloom.....	22
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	33
4. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti	55
5. Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes Pendidikan Pancasila.....	61
6. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	62
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	62
8. Hasil Analisis Uji Validitas	65
9. Koefisien Reliabilitas.....	66
10. Interpretasi Daya Beda Soal	66
11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	67
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	67
13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran	67
14. Klasifikasi N-Gain	69
15. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	69
16. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	74
17. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	75
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	76
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	77
20. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	78
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	80
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	81
23. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	82
24. Rata-rata Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Setiap Kelas	83
25. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	86
27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	87
28. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	87
29. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	88
30. Rekapitulasi Hasil Uji-T	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Wordwall</i>	43
2. Kerangka Pikir.....	50
3. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	53
4. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen	79
5. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	83
6. Diagram Batang Nilai Rata-rata Selisih <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Setiap Kelas	84
7. Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	105
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	106
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	107
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	108
5. Surat Izin Penelitian	109
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	110
7. Surat Validasi Soal.....	111
8. Surat Validasi Modul Ajar.....	112
9. Surat Validasi LKPD	113
10. Surat Validasi Media.....	114
11. Data Nilai Ulangan Harian	115
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen	117
13. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	124
14. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	130
15. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	148
16. Soal Uji Coba Instrumen	150
17. Hasil Uji Coba Instrumen (<i>sample</i>)	157
18. Perhitungan Uji Validitas Soal	159
19. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal	169
20. Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal.....	170
21. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	172
22. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	173
23. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (<i>sample</i>).....	178
24. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (<i>sample</i>).....	179
25. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	180
26. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	181
27. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	182
28. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	183
29. Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen.....	184
30. Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol.....	185
31. Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	186
32. Perhitungan Uji Normalitas	188
33. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	190
34. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	192

35. Perhitungan Uji Hipotesis 1	194
36. Perhitungan Uji Hipotesis 2.....	195
37. Soal di Aplikasi <i>Wordwall</i>	196
38. Skor Kelompok TGT (<i>sample</i>).....	197
39. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Pendahuluan	198
40. Dokumentasi Foto Bersama	199
41. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	200

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi landasan utama dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu upaya dengan berbagai cara agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya secara aktif yang mencakup oleh kemampuan bernalar, penguasaan ilmu pengetahuan, pembentukan mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta keterampilan lainnya. Tingkat kualitas pendidikan secara langsung memengaruhi perkembangan sumber daya manusia yang unggul. Jika pendidikan dapat berlangsung dengan optimal, maka tujuan pendidikan dapat tercapai, yaitu membentuk pribadi yang berakhlak mulia, memiliki kualitas diri, dan berlandaskan nilai-nilai keagamaan.

Pendidikan memiliki peran krusial dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan global serta perkembangan teknologi di abad ke-21. Menurut Julia dkk., (2021) pengembangan kurikulum secara berkala dikembangkan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan zaman. Hal itu sejalan dengan pendapat Indarta dkk., (2021) bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut pergeseran dari paradigma pendidikan tradisional menuju model yang lebih adaptif dan relevan dengan kondisi zaman. Pada pembelajaran abad ke-21 peserta didik dibekali dengan empat keterampilan utama atau yang dikenal sebagai 4C, yakni berpikir kritis (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*), bekerja sama (*collaboration*), dan berkreasi (*creativity*). Pada abad ke-21, pendidik diharapkan mampu berinovasi dalam proses pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang selaras dengan perkembangan zaman, serta dapat merancang pembelajaran yang menarik,

menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran di era ini menekankan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), di mana peserta didik berperan aktif dan belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung proses belajar.

Rendahnya kualitas pembelajaran merupakan salah satu permasalahan yang muncul di dunia pendidikan saat ini dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum optimal, baik dari segi pendekatan, media, maupun kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yang kompleks, salah satunya adalah metode yang digunakan di kelas. Jika metode tersebut kurang efektif, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, seperti masih banyaknya pendidik yang menggunakan metode ceramah, padahal metode ini sudah tidak dianjurkan dalam pembelajaran saat ini. Penggunaan metode ceramah membuat penyerapan pengetahuan menjadi kurang efektif karena bersifat satu arah dan materi yang disampaikan mudah dilupakan oleh peserta didik. Menurut Chikita dkk., (2023) *Output* yang dihasilkan oleh pendekatan belajar berpusat pada pendidik tidak lebih hanya menghasilkan peserta didik yang kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pembelajaran yang pasif dan kurang kreativitas.

Perkembangan kebijakan kurikulum di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Permendikbudristek (2022) menyatakan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran ini mengalami transformasi dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila, meskipun namanya berubah, tujuan dan substansi pembelajarannya tetap konsisten dengan PPKn sebelumnya. Hal ini ditegaskan dalam Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang standar isi, yang

menetapkan bahwa Pendidikan Pancasila tetap memuat empat elemen utama, yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik. Menurut Anggulia dkk., (2024) peserta didik cenderung memandang bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sesuatu yang monoton karena pembelajaran hanya berfokus pada pengulangan dan penghafalan materi. Sejalan dengan itu, Nugraheni dkk., (2023) berpendapat bahwa minimnya penerapan model pembelajaran inovatif oleh pendidik membuat metode ceramah dan tanya jawab tetap mendominasi, terutama karena materi Pendidikan Pancasila sering kali menuntut hafalan. Kondisi ini membatasi partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan, sehingga mereka cenderung menerima materi secara pasif, sekadar mencatat tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai demokrasi. Namun, pencapaian pembelajaran pada bidang ini di Indonesia menunjukkan masih adanya kesenjangan dibandingkan dengan standar internasional. Schulz dkk., (2024) menyatakan bahwa perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia masih belum optimal. Laporan *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* tahun 2016 menunjukkan literasi kewarganegaraan peserta didik Indonesia berada di bawah rata-rata, dengan skor di bawah 500, tertinggal jauh dari negara seperti Denmark, Swedia, Finlandia, dan Korea Selatan. Selanjutnya pada 2022, proporsi peserta didik Indonesia berada di level B (479–562), sedangkan rata-rata internasional di atas 600, menandakan masih rendahnya capaian literasi kewarganegaraan Indonesia. Kondisi ini menegaskan perlunya perbaikan proses pembelajaran, khususnya pada

mata pelajaran yang berperan langsung dalam pembentukan karakter kewarganegaraan, seperti Pendidikan Pancasila.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah menguatkan kembali peran pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penanaman nilai dan keterampilan yang relevan. Menurut Hanum (2020) pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar. Kualitas pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh lamanya waktu belajar atau banyaknya materi yang disampaikan, melainkan oleh relevansi dan kebermaknaannya bagi peserta didik. Dalam konteks pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang diimplementasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk membentuk warga negara yang cerdas dan berakhlak baik.

Pendidik yang memiliki kompetensi mumpuni berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Kewajiban ini menjadi kebanggaan tersendiri ketika peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu langkah strategis untuk mencapai tujuan pendidikan, yang sangat bergantung pada kualitas proses belajar yang dijalani peserta didik. Mutu pendidikan yang baik tercermin dari hasil belajar yang dicapai, di mana keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan melalui penilaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari ulangan atau ujian yang dilaksanakan oleh pendidik. Hasil belajar yang baik tidak hanya menjadi harapan setiap peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Keberhasilan pembelajaran ditandai oleh hasil belajar yang baik, sedangkan hasil belajar yang rendah menunjukkan pembelajaran belum berjalan efektif. Menurut Zakiah (2020) hasil belajar peserta didik

merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Sejalan dengan itu, Nur (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun di lingkungan sekolah ranah kognitif menjadi fokus utama evaluasi yang dilakukan oleh pendidik.

Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas IV SD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan yang dimiliki pada tahap usia tersebut. Menurut Piaget dalam Desmita (2016), anak usia 9–10 tahun yang duduk di kelas IV berada pada tahap operasional konkret, yaitu sudah mampu berpikir logis sederhana, bekerja sama dalam kelompok, serta aktif dalam kegiatan yang bersifat permainan. Meskipun demikian, hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV, pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada tanggal 15 Agustus 2025 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidomukti mengenai hasil ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari tabel data ulangan harian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti sebagai berikut.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti

No	Kelas	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik Kelas IV	Jumlah Persentase Keseluruhan (%)
		Tercapai dengan nilai (≥ 75)		Tidak tercapai dengan nilai (< 75)			
		Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)		
1.	IVA	7	33,33	14	66,67	21	100,00
2.	IVB	10	47,61	11	52,39	21	100,00
Jumlah		17	40,47	25	59,52	42	100,00

Sumber: Data penelitian pendahuluan tahun 2025

Berdasarkan tabel 1 di atas, capaian nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti dikatakan tercapai apabila telah memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan sebesar 75. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IVA hanya 33,33% dan yang tidak tercapai mencapai 66,67%. Ketercapaian pada kelas IVB yaitu 47,61% sedangkan yang tidak tercapai 52,39%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menuntut adanya upaya perbaikan pembelajaran yang difokuskan untuk meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tazkia dkk., (2025) hasil penelitian ini menunjukkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 53 Banda Aceh yang disebabkan oleh pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan peserta didik cenderung pasif. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen hanya sebesar 55,74. Nilai ini tergolong rendah dan belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik belum optimal, sehingga diperlukan adanya upaya peningkatan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif.

Proses pembelajaran di kelas melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik, di mana pendidik memiliki peran utama dalam menyampaikan informasi secara tepat dan jelas, oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran. Menurut Pane dan Dasopang (2017) pembelajaran yang efektif memerlukan penerapan pendekatan, strategi, metode, model, serta dukungan sarana dan lingkungan belajar. Sejalan dengan pendapat Mahmud dkk., (2023) yang menegaskan pentingnya model pembelajaran inovatif dan menyenangkan dalam

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, kenyataannya pembelajaran masih bersifat pasif karena berpusat pada pendidik (*teacher centered*), sehingga peserta didik kurang aktif terlibat dan berdampak pada rendahnya keberhasilan belajar. Menurut Habibah dan Fathurrahman (2025) selama proses KBM masih bersifat pasif karena peserta didik hanya menjadi pendengar tanpa interaksi timbal balik, sehingga mudah bosan dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan metode dan model pembelajaran yang tepat akan membuat suasana belajar yang aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat efektif jika diterapkan pada peserta didik kelas IV SD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan yang mereka miliki. Peserta didik pada tahap usia ini umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, antusias dalam mengikuti aktivitas yang bersifat permainan, serta memiliki kecenderungan untuk berkompetisi secara sehat. Menurut Usman dkk., (2024), metode ini mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dengan semangat tinggi serta persaingan positif antar kelompok. Sejalan dengan itu Ulhaq dkk., (2025) berpendapat bahwa *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Selain itu, Suardin dkk., (2023) menyatakan bahwa TGT merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan sistem kerja tim dengan unsur permainan turnamen, dimana peserta didik berusaha memperoleh poin untuk timnya. Setiap perwakilan dari kelompok akan berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kemampuan serupa. Model ini dianggap efektif karena menggabungkan berbagai metode, termasuk

ceramah, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada tim.

Penerapan model pembelajaran tipe TGT akan semakin menarik apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pemilihan media yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan Susanto dkk., (2022) bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan tidak mudah merasa bosan. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan edukatif ketika menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media *wordwall*.

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai media digital hadir untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, menurut Hendrawan dan Fadjar (2025) *wordwall* adalah aplikasi digital berbasis *web* yang dimanfaatkan pendidik untuk merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Sedangkan menurut Sibarani dan Ngatmini (2024) *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis kuis yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penggunaan media *wordwall* memungkinkan pendidik untuk menilai aktivitas serta hasil belajar peserta didik. Aplikasi berbasis *web* ini memiliki berbagai jenis fitur di dalamnya seperti *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan masih banyak fitur lainnya. Oleh karena itu, pendidik akan memiliki banyak ide dan juga dapat saling belajar guna membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif.

Berdasarkan pemaparan di atas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik

kelas IV yang menyukai aktivitas bermain, kompetisi dan kerja sama dalam kelompok. Dengan menggunakan model tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar dan peserta didik lebih aktif sehingga hasil belajar dapat meningkat. Sesuai dengan pendapat Setiawan dkk., (2022) bahwa interaksi dalam pembelajaran sangat di pengaruhi oleh tingkat minat peserta didik, sehingga pendekatan yang lebih aktif dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026 ditunjukkan dari hasil ulangan harian dengan presentase ketuntasan hanya 33,33% pada kelas IVA dan 47,61% kelas IVB.
2. Pembelajaran belum terlaksana secara maksimal karena masih berpusat pada pendidik, sehingga pembelajaran belum sesuai dengan sistem pembelajaran.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum dilaksanakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.
4. Media *wordwall* belum dilaksanakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* (X).
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026?.
2. Apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.
2. Mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya untuk sekolah dasar.

Hasil penelitian ini bisa menjadi referensi terkait pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Memberikan pengetahuan baru melalui materi yang telah disampaikan untuk meningkatkan hasil belajar serta menambah pengalaman belajar yang baru seperti belajar berkelompok, bermain dan pertandingan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

b. Pendidik

Memberikan panduan bagi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

c. Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyediaan fasilitas pendukung dan pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* di SD Negeri 1 Sidomukti.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di Sekolah Dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar dipandang sebagai inti dari proses perkembangan peserta didik, di mana melalui kegiatan belajar seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami perubahan dalam keterampilan, sikap, maupun perilakunya. Sejalan dengan itu, Harefa dkk., (2024) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses terjadinya perubahan yang bersifat relative permanen pada perilaku atau potensi perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respons, serta merupakan aktivitas atau proses yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, membentuk perilaku dan sikap.

Pendapat lain dikemukakan oleh Jaya (2019) belajar merupakan proses perubahan perilaku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) belajar merupakan proses terjadinya perubahan pada kepribadian individu yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan yang relatif permanen pada diri individu, meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian, yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk dipahami karena berperan sebagai arah sekaligus sasaran dari proses pembelajaran. Menurut Sele (2023) tujuan belajar merupakan komponen mendasar yang menjadi pijakan bagi setiap individu dalam menjalani proses pembelajaran, dimana penentuan tujuan tersebut memiliki keterkaitan erat dengan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Sejalan dengan itu Anderson dan Krathwohl (2001) berpendapat tujuan belajar sering diartikulasikan sebagai hasil yang diantisipasi dari upaya pendidikan yang berfungsi sebagai kerangka kerja utama bagi pendidik dalam perumusan kurikulum, metodologi instruksional, dan strategi penilaian. Selain itu Suardi (2018) berpendapat bahwa tujuan belajar merupakan proses perubahan perilaku yang berlangsung seumur hidup yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, emosi, dan sikap, hingga akhirnya menghasilkan perilaku yang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan tujuan belajar adalah unsur penting yang menjadi landasan bagi setiap individu dalam mengikuti proses pembelajaran, karena penetapan tujuan tersebut sangat erat kaitannya dengan pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan salah satu faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Menurut Shahbana dkk., (2020) teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling

berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Berikut teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain.

1) **Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Menurut Huda dan Fawaid (2023) teori belajar behavioristik melihat belajar sebagai perubahan perilaku. Pendekatan behavioristik mengakui pentingnya *input* stimulus dan *output* respons dalam proses belajar. Teori ini berfokus pada pembentukan perilaku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nahar (2016) teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan pendapat Shahbana dkk., (2020) teori belajar behavioristik merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami individu berupa kemampuan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi karena hubungan antara stimulus dan respons. Perubahan ini merupakan hasil pengalaman atau latihan, dan dapat diamati secara nyata pada perilaku individu.

2) Teori Belajar Kognitif

Aspek kognitif lebih utama, karena keberhasilan perkembangan aspek kognitif dapat menentukan keberhasilan aspek lainnya. Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mengutamakan proses pembelajarannya dibandingkan dengan hasil yang dicapai. Menurut Wisman (2020) dalam teori kognitif yang terpenting adalah *insight* atau pemahaman terhadap situasi yang ada di lingkungan sehingga individu mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan juga bagaimana individu berpikir (*thinking*). Sedangkan Nurdiyanto dkk., (2023) berpendapat bahwa teori kognitif meliputi kegiatan- kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan, dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam perilaku.

Sesuai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif merupakan pandangan bahwa belajar terjadi melalui proses mental yang melibatkan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Teori ini menekankan pentingnya pemahaman (*insight*) terhadap situasi, di mana perkembangan aspek kognitif dianggap sebagai kunci yang menentukan keberhasilan aspek-aspek lainnya, termasuk sikap, kepercayaan, dan perilaku individu.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada peserta didik, melainkan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui proses mental sesuai dengan tingkat kematangan kognitif yang dimilikinya. Menurut Mustafa dan Roesdiyanto (2021) konstruktivistik adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan

meraka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh pendidik. Hal itu sejalan dengan pendapat Masgumelar dan Mustafa (2021) bahwa belajar akan berlangsung lebih efektif jika peserta didik berhubungan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu pemanfaatan peralatan berbasis teknologi masa kini dengan jaringan maupun tanpa jaringan dan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pemahaman terhadap peserta didik. Konstruktivistik merupakan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan sebagai penyempurnaan dari teori belajar behavioristik dan kognitif. Nugraha dan Herdiana (2024) menyatakan bahwa konstruktivistik menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Sesuai pemaparan para ahli tersebut, penelitian ini menggunakan teori belajar kognitif karena menekankan pada proses berpikir dan pemahaman peserta didik dalam menerima informasi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* mendorong peserta didik untuk aktif memahami materi, proses tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar Pendidikan Pancasila.

d. Pengertian Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran terdapat dua konsep yang berhubungan satu sama lain, yaitu kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Menurut Nugraha dan Herdiana (2024) pembelajaran adalah upaya pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam meraih kompetensi sebaik mungkin yang bertitik tolak pada kurikulum yang digunakan. Sedangkan menurut Rahmalia dan Sabila (2024) pembelajaran merupakan proses dimana terjadi

perubahan perilaku dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi secara optimal. Proses ini menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, memanfaatkan lingkungan belajar, dan bertujuan menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila pada dasarnya adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang fokus pada penyelarasan ideologi Pancasila ke dalam individu peserta didik agar mereka menjadi warga negara Indonesia yang berkualitas. Menurut Raichanah dan Najicha (2018) pemahaman dapat dimulai sejak dini, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pada pendidikan nilai dan moral. Sejalan dengan pendapat Ibda (2012) Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang penting dalam dunia pendidikan karena berperan dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ditjen Dikti (2016) yang mengungkapkan bahwa makna pembelajaran pendidikan Pancasila merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, kepribadian, dan keahliannya masing-masing.

Sedangkan menurut Khairani dkk., (2021) Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang berisikan pembelajaran yang berisikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia yang taat aturan oleh agama ataupun undang-undang maka dari itu Pendidikan Pancasila penting diajarkan kepada peserta didik. Hal ini penting bagi masa depan mereka dan mempertahankan kebangsaan Indonesia.

Sesuai pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran nilai dan moral yang menanamkan sikap serta perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat menjadi warga negara yang taat aturan, berakarakter, dan berkontribusi dalam menjaga persatuan bangsa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui skala penilaian berupa huruf, kata, atau simbol. Menurut Rahman (2021) hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencerminkan kemampuan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut Sulastris (2020) hasil belajar adalah pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perolehan nilai optimal, yaitu nilai yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik tidak hanya diukur dari aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar

dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fernando dkk., (2024) bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Jadi dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian terhadap kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan ini tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan peningkatan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik telah memahami materi dan mengalami perubahan perilaku positif dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil dari belajar peserta didik bersifat heteroge, ditandai dengan perbedaan prestasi belajar antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Gunawan dan Kustiani (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi; faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang baik, tidak mengalami kelelahan, serta tidak memiliki hambatan fisik, yang dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan faktor psikologis, seperti intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, dan motivasi.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri peserta didik yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal meliputi; Faktor lingkungan, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, serta lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban dan faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan, seperti kurikulum, sarana dan prasarana, serta peran pendidik.

Hasil belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang melingkupi peserta didik, baik dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Siregar (2024) bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek. yaitu aspek fisiologis yang berkaitan dengan kondisi jasmaniah dan aspek psikologis yang berhubungan dengan kondisi rohaniyah.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial yang meliputi masyarakat, keluarga, dan sekolah serta lingkungan non sosial yang mencakup gedung sekolah, tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari para ahli, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada 2 yaitu faktor internal (berasal dari dalam) yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis serta faktor eksternal (berasal dari luar) yaitu faktor lingkungan.

c. **Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat, di mana keberhasilan belajar tersebut merupakan prestasi yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Menurut

Bloom dalam Henniwati (2021) macam-macam hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, ingatan), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Selain teori Taksonomi Bloom, terdapat pula ahli lain yang mengemukakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Horward Kingsley dalam Sudiana (2023) membagi tiga macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam Putra (2024) membagi lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan hasil belajar mencakup beberapa macam, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini sama-sama berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini hasil belajar yang diamati hanya berfokus pada aspek kognitif yaitu hasil belajar peserta didik.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan alat ukur untuk menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Indikator ini berfungsi sebagai petunjuk ketercapaian kompetensi sekaligus menjadi pedoman bagi pendidik dalam menilai perkembangan belajar peserta didik. Dengan adanya indikator, proses pembelajaran menjadi lebih

terarah karena pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi, menguasai keterampilan, serta menumbuhkan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar menurut Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Lebih rincinya dikemukakan oleh Nurhasnah dkk., (2023) dalam tabel berikut.

Tabel 2. Indikator Hasil Belajar menurut Bloom

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator
1.	Ranah Kognitif	a. Pengetahuan/ingatan (<i>Komwledge</i>). b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>). c. Penerapan (<i>Application</i>). d. Analisis (<i>Analysis</i>). e. Sintesis (<i>Synthesis</i>). f. Penilaian (<i>Evaluation</i>).
2.	Ranah Afektif	a. Menerima/memperhatikan (<i>Receiving/Attending</i>). b. Menanggapi (<i>Responding</i>). c. Menilai/menghargai (<i>Valuing</i>). d. Mengatur/mengorganisir (<i>Organization</i>). e. Karakterisasi dengan suatu nilai (<i>Characterization by a value complex</i>).
3.	Ranah Psikomotorik	a. Keterampilan motorik (keterampilan otot atau motorik): menunjukkan gerakan, memperlihatkan hasil (kerja tangan), menggerakkan, mempresentasikan, melompat, dan sebagainya. b. Manipulasi objek (manipulasi benda atau objek): menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, merakit, dan sebagainya. c. Koordinasi neuromuskular: menghubungkan, mengamati, memotong, dan sebagainya.

Sumber: Nurhasnah dkk., (2023)

Setiap indikator hasil belajar memiliki rincian yang akan menjadi acuan dalam ketercapaian suatu pembelajaran. Indikator hasil belajar akan memudahkan seseorang dalam menghitung keberhasilan belajar. Menurut Mudjiono dalam Harahap dkk., (2023) indikator hasil belajar peserta didik dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan capaian hasil belajar intelektual peserta didik yang meliputi pengetahuan ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi dan evaluasi.

- 2) Ranah afektif, berhubungan dengan sikap peserta didik yang terdiri dari penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini mengacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif menurut Bloom yaitu analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

e. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya berhenti pada tahap mengingat, memahami, atau menerapkan, melainkan sudah masuk pada proses menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Peralihan ke jenjang kognitif yang lebih kompleks ini penting karena pada usia tersebut anak mulai mampu berpikir logis, kritis, serta menghubungkan konsep-konsep yang abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran di kelas IV–VI SD tidak cukup hanya berorientasi pada hafalan, melainkan dapat memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menghasilkan ide-ide baru. Menurut Anderson dan Krathwohl, (2001) dalam revisi Taksonomi Bloom, ranah kognitif dibedakan menjadi enam tingkatan (C1–C6), di mana tingkatan C4, C5, dan C6 termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang menuntut peserta didik mampu menganalisis, mengevaluasi dan mencipta, sehingga pembelajaran di kelas tinggi sekolah dasar sebaiknya tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Selain itu, pentingnya melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik kelas tinggi juga disampaikan oleh Kemdikbudristek (2019) bahwa kompetensi dasar yang berada pada level kognitif C4, C5, dan C6 dapat dikembangkan menjadi soal-soal HOTS, artinya pendidik di sekolah dasar sudah diarahkan

untuk menyusun instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Penggunaan indikator dan butir soal yang dikategorikan pada ranah kognitif C4–C6 dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraida (2022), pada peserta didik kelas IV SD dalam materi membangun jati diri dalam kebhinekaan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik tidak hanya berada pada ranah kognitif C1–C3, tetapi juga mencakup level berpikir yang lebih tinggi, yaitu C4–C6. Temuan ini memperkuat fakta bahwa peserta didik kelas tinggi sekolah dasar sudah memiliki potensi untuk dilatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), sehingga penerapan indikator dan soal pada ranah kognitif C4–C6 dalam pembelajaran kelas IV SD relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekaligus mendukung tujuan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran bermakna, kritis, dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan ranah kognitif tingkat C4, C5 dan C6 pada peserta didik kelas IV SD untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai suatu pola pembelajaran yang dapat dijadikan acuan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hendrapipta (2021) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran

langkah demi langkah. Menurut Joyce dan Weil dalam Ahyar (2021) mengemukakan bahwa:

“Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them to learn”. Ini berarti model pembelajaran merupakan model belajar dimana dengan model tersebut pendidik dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, kita juga mengajar mereka untuk belajar.

Selain itu, pengertian model pembelajaran juga dijelaskan oleh Putra (2024) bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, sehingga pendidik perlu memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep dan penerapan model pembelajaran agar mampu memilih model yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik dalam mendukung pencapaian tujuan dan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan model pembelajaran berfungsi sebagai panduan sistematis yang tidak hanya membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengajar mereka untuk belajar. Penerapan model yang tepat dapat berdampak signifikan pada prestasi belajar peserta didik, sehingga pemilihan model yang sesuai sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran berfungsi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Berikut macam-macam model pembelajaran dari pendapat ahli. Menurut Mufidah dan Setiawan (2024) macam-macam model pembelajaran antara lain:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan solusi dalam proses pembelajaran ketika terjadi suatu masalah.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran ini mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam berkelompok untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Jumlah anggota kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 peserta didik dalam satu kelompok yang bertujuan untuk membangun semangat peserta didik dalam belajar.
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek
Model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk karya peserta didik.
- 4) Model Pembelajaran Kontekstual
Model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk mengaitkan pembelajaran di sekolah dengan kehidupan di dunia nyata.
- 5) Model Pembelajaran Konvensional
Model pembelajaran ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan informasi secara lisan kepada peserta didik.
- 6) Model Pembelajaran Afektif
Model pembelajaran ini cenderung mengarahkan peserta didik untuk memahami nilai-nilai positif dan nilai-nilai negatif.
- 7) Model Pembelajaran Jarak Jauh
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemisahan antara pengajar dan peserta didik secara ruang dan waktu.

Selain pendapat sebelumnya, Rika dkk., (2024) juga mengemukakan beberapa macam model pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu.

- 1) *Discovery Learning*
Discovery Learning mengacu pada pekerjaan yang dilakukan oleh tim peserta didik yang menghasilkan suatu produk.
- 2) *Problem Based Learning*
Model *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan peserta didik permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

- 3) *Problem Solving*
Model pembelajaran dengan teknik mind mapping suasana belajar lebih efektif karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.
- 4) Kontekstual
Contextual Teaching and learning adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya.
- 5) PAIKEM
PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.
- 6) Kooperatif
Pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang secara heterogen.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif karena model ini dapat membantu dan mendukung hasil belajar peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui kegiatan belajar berkelompok bersama teman-teman, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja secara berkelompok/kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Sinaga (2019) *Cooperative learning* atau pembelajaran berkelompok dalam bahasa Inggris *cooperative* berarti bekerja sama, *learning* artinya pengetahuan, jadi *cooperative learning* dapat diartikan belajar bekerja sama meraih keberhasilan dalam ilmu pengetahuan. Sedangkan Amalia (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai kerangka konseptual yang memuat rangkaian kegiatan

pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik dalam kelompok tertentu, di mana setiap anggota kelompok berperan aktif dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain mengenai model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Lathifa dkk., (2024) bahwa model ini dapat merangsang peserta didik untuk memaksimalkan pengetahuannya dalam belajar. Dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dapat menjalin komunikasi dalam mendiskusikan materi atau soal yang disajikan oleh pendidik. Setiap peserta didik secara otomatis akan mempertanggungjawabkan kelompoknya sehingga mereka akan berusaha untuk saling berbagi informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model belajar kelompok yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya bekerja sama untuk mendapatkan pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran kooperatif merupakan cara yang efektif untuk membuat peserta didik aktif, kolaboratif, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yang biasa digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran kooperatif. Terdapat 6 tipe model kooperatif menurut Triani (2016) sebagai berikut.

- 1) Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divissions*)
Tipe ini dimanfaatkan untuk memberikan materi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu, melalui penyajian verbal maupun tertulis.
- 2) Tipe *Jigsaw*
Strategi pembelajaran ini sesuai diterapkan pada materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

- 3) Tipe GI (*Group Investigation*)
Tipe ini sering dipandang sebagai tipe yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Tipe GI melibatkan peserta didik sejak perencanaan, baik dari menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.
- 4) Tipe *Think Pair Share*
Tipe ini memberikan kepada para peserta didik waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain.
- 5) Tipe *Numbered Head Together*
Tipe ini melibatkan peserta didik dalam mengulas materi pelajaran dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran.
- 6) Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena aktivitas belajarnya dirancang dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih santai. Selain itu, TGT juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan aktif dalam belajar. Pada model ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh pendidik. Selanjutnya, hasil kerja kelompok akan dinilai, dan pada akhir pembelajaran ditentukan tim terbaik berdasarkan jumlah skor yang diperoleh.

Model kooperatif memiliki beragam jenis, di mana disetiap jenis memiliki ciri masing-masing. Hal serupa dijelaskan Hasanah dan Himami (2021) dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu.

- 1) *Student Teams Achievements Division* (STAD)
Pendidik yang menerapkan model STAD berfokus pada kegiatan belajar kelompok peserta didik dan menyampaikan materi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu melalui persentasi verbal atau teks.
- 2) *Group Investigation*
Group Investigation menekankan keterlibatan peserta didik melalui pemberian ruang pilihan dan kontrol belajar, dengan menggabungkan prinsip pembelajaran demokratis sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

- 3) **Tipe Struktural**
Tipe struktural merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mengubah pola interaksi antar peserta didik, dengan menekankan kerja sama dalam kelompok kecil serta lebih mengutamakan penghargaan kelompok dibandingkan penghargaan individu.
- 4) ***Jigsaw***
Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, peserta didik ditempatkan dalam kelompok heterogen dan diberi tugas mempelajari beberapa bab atau unit. Setiap anggota kelompok memperoleh lembar ahli yang berisi topik berbeda untuk menjadi fokus bacaan masing-masing.
- 5) ***Teams Games Tournament (TGT)***
Pembelajaran model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah digunakan dimana dalam implementasinya melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status, memberikan dukungan dan permainan.
- 6) ***Two Stay-Two Stray***
Two Stay-Two Stray adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan fokus meneliti model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dalam implementasinya dipadukan dengan media pembelajaran. Melalui penerapan ini, peserta didik belajar secara berkelompok sekaigus mengikuti permainan yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan turnamen permainan antar kelompok. Menurut Alawiyah dkk., (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena *game*

yang dilakukan mampu meningkatkan semangat belajar serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan bertukar pendapat dalam menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Setyaningrum (2024) model kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kelompok yang memiliki perbedaan kemampuan, di mana peserta didik mengikuti pertandingan pada materi pembelajaran yang diikuti seluruh peserta didik dan saling berperan sebagai tutor untuk mendalami materi. Selain itu, Astuti dkk., (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang sering diimplementasikan, dengan melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan satu sama lain, serta mengaktifkan peran peserta didik sebagai agen perubahan melalui permainan, sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana santai sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kerja sama tim, persaingan yang sportif, dan kontribusi aktif saat belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah strategi belajar kelompok yang menggunakan unsur permainan atau turnamen, yang bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan penuh semangat, sehingga peserta didik aktif berinteraksi dan bertukar pikiran tanpa merasa tertekan.

- b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**
Pembelajaran yang efektif memerlukan langkah-langkah yang sistematis agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi

dan kerja sama antar peserta didik. Menurut Setyaningrum (2024) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu.

- 1) Tahap Penyajian Materi
Pada tahap ini pendidik memberikan pengetahuan peserta didik untuk dapat memperhatikan kegiatan pembelajaran.
- 2) Tahap Pembentukan Tim
Pada tahap ini pendidik membuat suatu kelompok kecil yang menyesuaikan jumlah peserta didik. Kelompok tersebut beranggotakan 5-6 peserta didik.
- 3) Tahap Permainan
Pada tahap ini pendidik membentuk suatu permainan. Kuis pertanyaan tentunya bekesinambungan dengan materi yang telah disajikan pada tahap penyampaian materi.
- 4) Tahap Turnamen
Pada tahap ini peserta melakukan turnamen dalam menyelesaikan pertanyaan yang telah disajikan oleh pendidik.
- 5) Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok
Pada pembagian penghargaan kelompok untuk menentukan perbedaan hasil prestasi setiap kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya.

Sejalan dengan pendapat Astuti dkk., (2022) bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Aktivitas pendidik presentasi kelas
Pendidik menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) *Teams*
Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
- 3) *Games*
Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam games.
- 4) *Tournament*
Pendidik mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
- 5) *Tim Recondition*
Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Hal serupa disampaikan Slavin (2020) bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe TGT sebagai berikut.

- 1) Presentasi Kelas (*class precentation*)
- 2) Tim (*team*)
- 3) Permainan (*game*)
- 4) Pertandingan (*tournament*)
- 5) Rekognisi Tim (*team recognition*)

Berdasarkan beberapa sumber di atas, maka peneliti akan menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Slavin (2020) dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1.	Presentasi kelas (<i>class precentation</i>)	Pendidik menyampaikan informasi materi pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi peserta didik dalam belajar.	Peserta didik menyimak dan memperhatikan penjelasan informasi yang disampaikan oleh pendidik terkait materi pembelajaran dan lainnya.
2.	Tim (<i>team</i>)	Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok heterogen dengan jumlah 4-5 peserta didik setiap kelompok.	Peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah dibagi oleh pendidik.
3.	Permainan (<i>game</i>)	Pendidik memberikan soal untuk menguji pengetahuan dan membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam permainan.	Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari permainan yang diberikan.
4.	Pertandingan (<i>tournament</i>)	Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam pertandingan dan menyampaikan evaluasi hasil pertandingan.	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil pertandingan peserta didik.
5.	Rekognisi tim (<i>team recognition</i>)	Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor	Peserta didik menerima penghargaan yang

No	Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
		rata-rata yang mencapai kriteria yang telah ditetapkan.	diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.

Sumber: Slavin (2020)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model kooperatif tipe TGT. Menurut Shoimin dalam Sururi (2022) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

a. Kelebihan Model Kooperatif Tipe TGT

- 1) Model TGT tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan kemampuan tinggi untuk menonjol, tetapi juga mendorong peserta didik dengan kemampuan lebih rendah agar tetap aktif serta memiliki peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Model TGT dapat menumbuhkan sikap kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok.
- 3) Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena, adanya pemberian penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran TGT, membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan turnamen.

b. Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT

- 1) Memerlukan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi tertentu sebelum pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Pendidik dituntut untuk bisa memilih mata pelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran TGT.
- 3) Pendidik perlu mempersiapkan sebelum menerapkan model TGT, seperti menyusun pertanyaan untuk setiap turnamen atau kompetisi, serta mengetahui tingkat kemampuan akademik peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Sedangkan menurut Khusna dkk., (2024) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut.

a. Kelebihan Model Kooperatif Tipe TGT

- 1) Menumbuhkan motivasi dan kontribusi peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan sosial melalui pembelajaran kelompok.
- 3) Meningkatkan pencapaian akademik melalui game yang kompetitif dan menarik.

b. Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT

- 1) Menghabiskan waktu yang cukup lama.
- 2) Sulitnya pengkondisian peserta didik karena pengelompokan yang heterogen.
- 3) Terdapat peserta didik dengan kemampuan akademik yang bagus namun kemampuan sosialnya kurang sehingga kesulitan untuk menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan yang dimiliki dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, sedangkan kekurangannya dapat diminimalisir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, oleh karena itu diperlukan pemilihan media yang tepat agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran sehingga berjalan secara efektif dan optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Hartono dkk., (2023) bahwa media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara

pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Pendapat lain, menurut Nurhidayati dkk., (2023) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk memperkaya persepsi peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik dapat dijadikan sebagai bahan untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik. Adapun menurut Hamka dan Effendi (2019) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan pendidik untuk mempermudah dan meningkatkan proses belajar. Dengan menggunakan media yang tepat, pendidik bisa menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan beragam, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menerima pengetahuan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keefektifan proses pembelajaran serta membantu penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran.

Menurut Saleh dkk., (2023) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian peserta didik.

Sedangkan menurut Rowntee dalam Fadilah dkk., (2023) ada enam fungsi pembelajaran yaitu.

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengulas apa yang telah dipelajari.
- 3) Memberikan stimulus belajar.
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik.
- 5) Memberikan umpan balik.
- 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Pendapat lain dari Kemp dan Dayton dalam Daniyati dkk., (2023) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu.

- 1) Memotivasi minat atau tindakan peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberi intruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, media juga membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam, melatih respon aktif, memberikan umpan balik, dan membentuk karakter.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dalam menunjang proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, khususnya dalam proses penyampaian pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran. Secara lebih spesifik, terdapat beberapa manfaat media yang dapat diuraikan. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dalam Wulandari dkk., (2023) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu.

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- 8) Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain itu, Nasution dalam Husna dan Supriyadi (2023) juga berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pendidik lebih banyak menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.
- 2) Materi pengajaran akan lebih jelas artinya, sehingga peserta didik dapat memperolehnya dengan lebih baik, dan memberdayakan peserta didik untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.
- 3) Pergeseran strategi pembelajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata verbal pendidik, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya.

Sesuai pemaparan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu dalam proses menyampaikan materi pelajaran, memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Yusufhadi Miarso dalam Wulandari dkk., (2023) pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu.

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - b. Media proyeksi diam.

- c. Media audio.
 - d. Audio ditambah media visual diam.
 - e. Gambar hidup (film).
 - f. Televisi.
 - g. Multimedia.
- 2) Media Objek
Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
- 3) Media Interaktif
Dengan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Media interaktif berupa media web, permainan komputer dll.

Sedangkan Safitri (2024) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media berbasis teks/grafis
Media berbasis teks/grafis merupakan alat untuk menyampaikan sebuah informasi yang menekankan indera penglihatan. Sumber utama media berbasis teks/grafik adalah bahan tertulis, termasuk buku, artikel, laporan, dan berbagai teks lainnya.
- 2) Media berbasis audio
Media berbasis audio merupakan alat untuk menyampaikan informasi yang menekankan indera pendengaran. Sumber dari media berbasis audio utamanya berasal dari suara, seperti ceramah, musik, *podcast*, buku audio, dan materi rekaman lainnya.
- 3) Media berbasis video
Media berbasis video menggabungkan jenis media berbasis teks/grafis dan berbasis audio. Media ini berasal dari visual dinamis, termasuk video instruksional, film edukasi, dokumenter, dan animasi.
- 4) Media interaktif
Media interaktif merujuk pada konten yang melibatkan peserta didik secara aktif, termasuk unsur-unsur seperti simulasi, permainan, kuis, dan interaksi multimedia.
- 5) Internet dan media sosial
Internet dan media sosial untuk pembelajaran merujuk pada penggunaan internet dan situs media sosial seperti *Zoom*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan beberapa website atau platform lainnya untuk membantu dan meningkatkan pembelajaran.
- 6) *Virtual Reality (VR)*

Virtual Reality (VR) merujuk pada penggunaan teknologi immersive yang memberi peserta didik lingkungan simulasi yang dapat mereplikasi pengalaman dunia nyata dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media interaktif berbasis *web* yaitu media *wordwall*.

Karena dengan menggunakan *wordwall* diharapkan akan mengurangi proses pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan serta dapat mendukung pembelajaran lebih dinamis dengan menyediakan berbagai format interaktif untuk peserta didik.

8. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Salah satu media pembelajaran interaktif yang populer adalah *wordwall*, dimana pendidik dapat merancang dan menciptakan pengalaman belajar menyenangkan melalui berbagai jenis permainan edukatif. Menurut Mumtaza dkk., (2025) *wordwall* adalah *platform* digital yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan dengan fitur interaktif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif tanpa mengurangi esensi materi yang disampaikan. Hal itu sejalan dengan pendapat Ketaren dkk., (2025) bahwa *wordwall* adalah sebuah *platform* digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan, di mana media ini dirancang untuk memudahkan pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mendukung proses belajar peserta didik.

Pendapat lain, menurut Ramadhani (2023) *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang menghadirkan variasi dalam penyampaian materi melalui kuis, permainan, dan aktivitas

interaktif lainnya, sehingga mengurangi kebosanan, membuat kelas lebih dinamis, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan *platform* digital yang memungkinkan pendidik menciptakan aktivitas belajar berbasis permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik.

b. Fitur-fitur Media *Wordwall*

Media *wordwall* memiliki berbagai macam fitur-fitur menarik yang membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menyerupai permainan. Menurut Aidah dan Nurafni (2022) terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan dalam *wordwall*, diantaranya.

- 1) Fitur *Match Up*
Fitur ini digunakan untuk mencocokkan soal dengan fungsi atau definisinya.
- 2) Fitur *Random Cards*
Fitur ini digunakan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara acak.
- 3) Fitur *Anagram*
Fitur ini digunakan untuk menyusun huruf- huruf menjadi kata yang benar.
- 4) Fitur *Labelled Diagram*
Fitur ini digunakan untuk menyusun gambar dengan cara menggeser label-label yang ada.
- 5) Fitur *Categorize*
Fitur ini digunakan untuk mengategorikan item-item ke dalam kolom-kolom yang sesuai.
- 6) Fitur *Quiz*
Fitur ini digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
- 7) Fitur *Find the Match*
Fitur ini digunakan untuk mencocokkan gambar-gambar yang telah disediakan..
- 8) Fitur *Matching Pairs*

Fitur ini digunakan untuk memasang ubin-ubin dengan mengetuknya hingga ditemukan pasangan yang cocok.

9) Fitur *Missing Word*

Fitur ini digunakan untuk mengisi kata-kata yang hilang dengan cara menyeret dan melepaskan jawaban pada kotak kosong yang tersedia.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wulandari dkk., (2024) bahwa banyak jenis permainan yang tersedia dalam *wordwall* yaitu permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti: *Find the Match* (mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (kartu acak), *True or False* (benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa fitur dalam *wordwall* yaitu *quiz*, *matching game*, dan *random whell*, yang diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

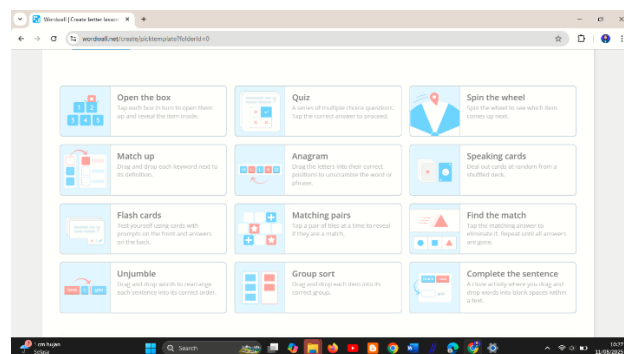
c. Langkah-langkah membuat Media *Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi *wordwall* menurut Setiawan dkk., (2025) dalam menggunakan *wordwall*, anda harus mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Buka URL <https://wordwall.net>. Kemudian, buat akun dan isi semua persyaratan formulir.
- 2) Pilih menu "buat aktivitas".
- 3) Pilih template yang anda inginkan.
- 4) Setelah anda selesai membuat akun, pilih menu "*done*".

Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Annur dkk., (2025) langkah- langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* yaitu:

- 1) Langkah pertama yang dilakukan tentunya mengakses kemudian mendaftarkan akun dalam *website* <https://wordwall.net/> dengan melengkapi data yang tertera.
- 2) Pilih *create activity* dan lanjut untuk memilih *template* yang disediakan.
- 3) Tulis judul serta deskripsi *quiz*.
- 4) Tulis materi yang telah dibuat dengan jenis *games* yang dipilih.
- 5) Langkah terakhir yaitu pilih *done* ketika telah selesai membuat permainan.



Gambar 1. Tampilan Wordwall.

d. Langkah-langkah Menggunakan Media *Wordwall*

Penggunaan media pembelajaran membutuhkan langkah-langkah yang perlu diperhatikan supaya media dapat digunakan sebaik mungkin. Menurut Asjudirja dan Ulia (2025) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi, penyampaian materi dilakukan menggunakan media *power point* dan video pembelajaran.
- 2) Pembentukan kelompok, peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) *Game and tournament*, masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada dalam media *wordwall*, bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin.
- 4) Pemberian *reward*, kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah.
- 5) Evaluasi pembelajaran, diakhir pembelajaran peserta didik diberikan refleksi pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Adapun menurut Kamila dkk., (2025) teknik pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media *wordwall* yaitu.

- 1) Penyampaian materi, materi disampaikan melalui video pembelajaran.
- 2) Pembentukan kelompok, peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok memperoleh LKPD yang berisi soal-soal diskusi berkaitan dengan materi.
- 3) *Game*, peserta didik bermain *game wordwall* secara berkelompok.
- 4) *Tournament*, pertandingan antar kelompok di depan kelas, di mana setiap kelompok berkesempatan menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada akhir kegiatan, jawaban akan dibahas bersama.
- 5) Pemberian *reward*, *reward* diberikan kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Setelah itu, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah media *wordwall* yang dikemukakan oleh Asjudirja dan Ulia yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok, *game tournament*, pemberian *reward* dan evaluasi pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Penggunaan *wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Nafian (2024) kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media *Wordwall* yaitu
 - 1) Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan.
 - 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
 - 3) Media *wordwall* bersifat kreatif.
 - 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
 - 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
 - 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik.
- b. Kekurangan Media *Wordwall* yaitu
 - 1) Media *wordwall* bersifat visual.
 - 2) Media *wordwall* membutuhkan waktu yang relatif lebih dalam tahap persiapan.

Selain itu, menurut Cahyaningsih dan Pujiyanti (2024) kelebihan dan kekurangan media *wordwall* diantaranya:

a. Kelebihan Media *Wordwall*

- 1) Fiturnya menarik dan banyak *template* soal yang tidak monoton.
- 2) Membantu pendidik dan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, membantu pendidik menyajikan penilaian kognitif yang menarik, peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.
- 3) Menyenangkan, peserta didik merasa *enjoy* dan senang ketika mengerjakan soal karena mereka merasa tidak sedang dinilai.
- 4) Peserta didik lebih termotivasi untuk mengerjakan soal karena mereka merasa sedang berkompetisi.
- 5) Peserta didik mengerjakan soal dengan bersungguh-sungguh dan teliti karena dalam aplikasi *wordwall* terdapat batasan waktu yang telah ditentukan sehingga memacu mereka untuk berfikir kritis.
- 6) Membantu pendidik menampilkan soal-soal berbasis literasi yang bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis dengan menggunakan model soal yang beragam seperti soal asesmen nasional.
- 7) Pendidik tidak perlu lagi mengoreksi penilaian peserta didik secara manual, tetapi hasil penilaian bisa langsung terlihat pada aplikasi.

b. Kekurangan Media *Wordwall*:

- 1) Saat penerapan harus berbasis *online* sehingga pendidik harus memastikan sinyal agar tetap stabil.
- 2) Kelayakan sarana prasarana seperti laptop harus memadai.
- 3) Ada beberapa fitur atau *template* soal yang berbayar.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media *wordwall* tersebut, pendidik harus bijak dalam menggunakan media *wordwall* agar dapat memberikan manfaat secara optimal sesuai yang diharapkan. Pendidik juga harus menyiapkan media yang tepat agar pelaksanaan pembelajaran lebih efektif.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teori yang dikemukakan. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan penelitian berikutnya. Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

- 1) Larasati dkk., (2025). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar

Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Sekolah Dasar.”

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar PPKn. Namun, terdapat perbedaan yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media roda putar, subjek peserta didik kelas III SD, dan tempat penelitian SD Negeri 1 Metro Utara. Sedangkan peneliti menggunakan media *wordwall*, subjek peserta didik kelas IV SD dan tempat penelitian SD Negeri 1 Sidomukti.

- 2) Ulhaq dkk., (2025). “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* Pada Peserta didik Kelas V.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar materi mengenali diri sendiri dan lingkunganku pada peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Namun, terdapat perbedaan yaitu metode dalam penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom cation research*), subjek peserta didik kelas V SD, dan tempat penelitian SD Negeri 3 Sidigede. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif, subjek peserta didik kelas IV SD dan tempat penelitian SD Negeri 1 Sidomukti.
- 3) Dewi (2025). “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT

berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu penelitian ini menggunakan muatan Pelajaran Bahasa Indonesia dan lokasi penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur. Sedangkan peneliti menggunakan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sidomukti.

- 4) Puspita dkk., (2025). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Namun terdapat beberapa perbedaan yaitu penelitian ini menggunakan muatan pelajaran IPAS, metode penelitian tindakan kelas, mengukur peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, subjek penelitian peserta didik kelas V SD, lokasi penelitian di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Sedangkan peneliti menggunakan muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila, metode kuantitatif, hanya mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, subjek penelitian peserta didik kelas IV SD, dan lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sidomukti.
- 5) Yustianawati dan Nugroho (2024). “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ppkn Kelas IV di SD Negeri 1 Karanggintung.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan ketuntasan belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*, muatan pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu penelitian ini mengukur peningkatan keaktifan dan prestasi peserta didik, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Karanggintung, melakukan penelitian pada tahun 2024. Sedangkan peneliti mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sidomukti, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.

- 6) Tazkia dkk., (2025). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 53 Banda Aceh.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT dan menggunakan metode kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan yaitu penelitian ini tidak terdapat media pendukung model pembelajaran, subjek penelitian ini peserta didik kelas V, dan lokasi penelitian di SD Negeri 53 Banda Aceh. Sedangkan peneliti menggunakan media pendukung berupa media *wordwall*, subjek penelitian peserta didik kelas IV, dan lokasi peneliti di SD Negeri 1 Sidomukti.
- 7) Rizki dkk., (2023). “Pemanfaatan *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02”. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan *wordwall* mampu menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media *wordwall*, menggunakan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD. Namun, terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran, mengukur peningkatan minat belajar peserta didik, lokasi penelitian di SD Negeri Gisikdrono 02,

melakukan penelitian pada tahun 2023. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sidomukti dan melakukan penelitian pada tahun 2025.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan konsep yang akan diteliti oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Sidomukti, diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), model yang diterapkan oleh pendidik kurang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penerapan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah strategi belajar kelompok yang menggunakan unsur permainan atau turnamen. Model ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan penuh semangat, sehingga peserta didik aktif berinteraksi dan bertukar pikiran tanpa merasa tertekan.

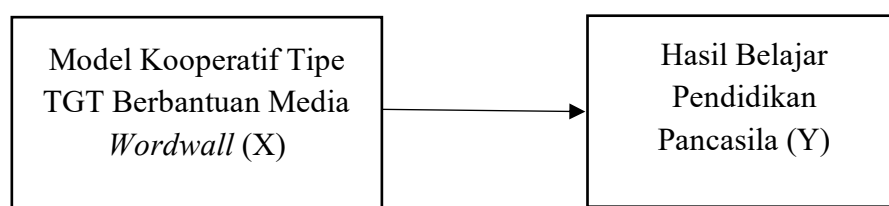
Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan berjalan dengan optimal apabila dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *wordwall*. Media *wordwall* merupakan *platform* digital yang memungkinkan pendidik menciptakan beragam aktivitas belajar berbasis permainan. Media *wordwall* berfungsi

sebagai alat yang sangat berguna untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan yaitu teori dari Slavin (2020) yang menyebutkan lima tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yakni presentasi kelas (*class precentation*), tim (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), rekognisi tim (*team recognition*). Selanjutnya, langkah-langkah penggunaan media *wordwall* yang digunakan yaitu teori dari Asjudirja dan Ulia (2025) yaitu peserta didik dibagi dalam kelompok, pendidik menampilkan permainan *wordwall*, perwakilan kelompok secara bergiliran maju untuk memainkan permainan, pertanyaan atau soal yang muncul di papan *wordwall* didiskusikan bersama, kelompok yang menjawab benar memperoleh skor.

Adanya variabel yang akan diteliti yaitu variabel X model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dan variabel Y hasil belajar Pendidikan Pancasila, maka berpacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu C4 analisis (*analysis*), C5 sintesis (*synthesis*), dan C6 penilaian (*evaluation*). Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui teknik tes berupa *pretest* dan *posttest*, sehingga diperoleh data kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka digunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir.

Keterangan:

X = Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall*

Y = Hasil belajar Pendidikan Pancasila

————→ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi sementara yang harus divalidasi atau dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu:

Hipotesis 1:

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

Hipotesis 2:

H_a = Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel *dependent* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan jenis penelitian *quasi experiment design*. Menurut Sugiyono (2019) *quasi experiment design* adalah desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya dilaksanakan proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, diberikan *posttest* untuk mengetahui adanya pengaruh positif dan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelas objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random. Menurut Sugiyono (2019) rancangan *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

O1	X	O2
O3		O4

Gambar 3. *Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* kelas eksperimen

O2 = Nilai *posttest* kelas eksperimen

X = Pemberian perlakuan untuk kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*

O3 = Nilai *pretest* kelas kontrol

O4 = Nilai *posttest* kelas kontrol

X = Pemberian perlakuan untuk kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidomukti yang berada di Sidomukti, Kec. Gedung Aji Baru, Kab. Tulang Bawang, Provinsi Lampung, 34595.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan surat izin penelitian pendahuluan no 9621/UN26.13/PN.01.00/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 42 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan rangkaian langkah-langkah yang dilakukan selama proses pelaksanaan penelitian. Adapun tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Sidomukti untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik kelas IV yang akan dijadikan subjek penelitian, dan metode pembelajaran yang digunakan pendidik.
- b) Mengidentifikasi permasalahan serta kendala yang dihadapi wali kelas IV A dan IV B selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- d) Menentukan sampel penelitian: kelas eksperimen dan kontrol.
- e) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- f) Melakukan uji coba instrumen untuk memastikan keakuratannya.
- g) Menganalisis data uji coba instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- h) Membuat modul ajar dan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol dengan perlakuan yang berbeda sesuai dengan modul ajar, kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD.
- c) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b) Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol.
- c) Membuat kesimpulan berdasarkan analisis.
- d) Menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek yang akan diteliti.

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 42 peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 4. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	12	9	21
IV B	13	8	21
Jumlah			42

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang ada. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah peluang relatif kecil.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas

yang diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV A karena hasil belajar kelas IV A masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah dan kelas kontrol adalah kelas IV B karena hasil belajar kelas IV B sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2019) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas disebut juga dengan variabel *independent*. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel ini umumnya disimbolkan dengan huruf (X). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* (X).

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat disebut juga dengan variabel *dependent*. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel ini umumnya disimbolkan dengan huruf (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun ajaran 2025/2026 (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan perumusan batasan yang menggambarkan suatu konsep secara ringkas dan jelas. Definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah strategi belajar kelompok yang menggunakan unsur permainan atau turnamen. Model ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan penuh semangat, sehingga peserta didik aktif berinteraksi dan bertukar pikiran tanpa merasa tertekan. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab, bekerja sama, bersaing secara sehat, dan berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berlangsung optimal dan efektif apabila didukung dengan alat bantu berupa media pembelajaran.

Media *wordwall* merupakan *platform* digital yang memungkinkan pendidik menciptakan beragam aktivitas belajar berbasis permainan. Media *wordwall* berfungsi sebagai alat yang sangat berguna untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Dengan berbagai fitur kuis dan permainan, media *wordwall* membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif, sambil membuat peserta didik lebih termotivasi dan terlibat aktif di dalam kelas.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian terhadap kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan ini tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan peningkatan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan

sejauh mana peserta didik telah memahami materi dan mengalami perubahan perilaku positif dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda pada tingkat C4, C5, dan C6.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan uraian mengenai variabel penelitian yang memuat petunjuk cara mengukur variabel yang sebelumnya telah dirumuskan secara konseptual. Definisi ini juga memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti. Definisi operasional variabel pada penelitian ini sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*
Langkah-langkah dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu presentasi kelas (*class precentation*), tim (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan rekognisi tim (*team recognition*).

Langkah-langkah penggunaan media *wordwall* yaitu, peserta didik dibagi dalam kelompok, pendidik menampilkan permainan *wordwall*, perwakilan kelompok secara bergiliran maju untuk memainkan permainan, pertanyaan yang muncul di papan *wordwall* didiskusikan bersama, kelompok yang menjawab benar memperoleh skor. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif.

- b. Hasil belajar
Hasil belajar yang dicapai pada penelitian ini berpacu pada indikator ranah kognitif menurut Bloom, yaitu analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Peneliti meneliti hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila melalui *pretest* dan *posttest* ranah kognitif pada tingkat C4, C5, dan C6 yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 soal. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian hasil belajar peserta didik

kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang paling utama dalam penelitian. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah. Tes pilihan ganda (*multiple choice*) merupakan tes objektif yang terdiri dari pernyataan dan pertanyaan soal (*stem*) dan pilihan jawaban (*option*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

2. Teknik Non Tes

Menurut Shobariyah (2018) teknik non tes merupakan teknik yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Teknik ini biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan *soft skill*, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik dari apa yang diketahui atau dipahaminya. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi menjadi salah satu teknik penting untuk memperoleh data yang objektif. Menurut Rahardjo dan Gudnanto (2022) observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung yang direncanakan, sistematis dan hasilnya dicatat serta dimaknai

(diinterpretasikan) dalam rangka memperoleh pemahaman tentang subjek yang diamati. Observasi ini dilakukan pada penelitian pendahuluan maupun selama proses penelitian. Observasi penelitian pendahuluan bertujuan untuk memperoleh informasi terkait situasi pembelajaran dan kondisi sekolah di SD Negeri 1 Sidomukti. Sementara itu, observasi pada saat penelitian berlangsung bertujuan untuk menilai keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan aktivitas peserta didik.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Selain itu, Hasan (2022) menjelaskan mengenai pengertian dokumentasi merupakan upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto/gambar dan video. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 30 soal untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman sesuai budaya, minat, dan perilaku; mengenali dan menyebutkan identitas (fisik dan non-fisik) orang di sekitar. Peserta didik mampu menghargai keberagaman suku bangsa, sosial, budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	Peserta didik menganalisis contoh sikap menghargai keragaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	C4	1,2,3, 11,12, 13,20,21, 22,23, 24	11
	Peserta didik menyimpulkan bentuk keragaman adat istiadat, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian tari daerah di Indonesia.	C5	4,5,6, 7,10,14, 15,16,19, 25,26, 27	12
	Peserta didik merangkai bentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap keberagaman di lingkungan sekolah dan masyarakat.	C6	8,9,17, 18,28,29, 30	7

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

2. Instrumen Non Tes

Teknik non tes yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh peneliti untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*. Berikut ini kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Tahapan	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Presentasi kelas (<i>class precentation</i>)	Peserta didik menyimak materi yang disampaikan pendidik dan antusias dalam menjawab pertanyaan pendidik,	Observasi	Rubrik
2.	Tim (<i>team</i>)	Peserta didik mengikuti arahan pendidik dan menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan serta dapat membagi tugas kelompok dengan adil.	Observasi	Rubrik
3.	Permainan (<i>game</i>)	Peserta didik mampu bekerja sama dalam menjawab soal dari permainan yang diberikan.	Observasi	Rubrik
4.	Pertandingan (<i>tournament</i>)	Peserta didik berkompetisi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil pertandingan peserta didik.	Observasi	Rubrik
5.	Rekognisi tim (<i>team recognition</i>)	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 5, penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan melalui teknik observasi. Secara lebih rinci berikut rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik menyimak dengan seksama materi yang disampaikan pendidik.	Peserta didik kurang aktif dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik.	Peserta didik cukup aktif dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik.	Peserta didik aktif dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik.	Peserta didik sangat aktif dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik.

Lanjutan Rubrik Penilaian Aktivitas Keterlaksanaan Model TGT

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
(Presentasi Kelas)				
Peserta didik menunjukkan sikap aktif dalam memberikan tanggapan terhadap pertanyaan pendidik, (Presentasi Kelas)	Peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan pendidik.	Peserta didik cukup aktif dalam menjawab pertanyaan pendidik.	Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan pendidik.	Peserta didik sangat aktif dalam menjawab pertanyaan pendidik.
Peserta didik mengikuti arahan pendidik dan menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan. (Tim)	Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti arahan pendidik untuk menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.	Peserta didik cukup aktif dalam mengikuti arahan pendidik untuk menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.	Peserta didik aktif dalam mengikuti arahan pendidik untuk menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.	Peserta didik sangat aktif dalam mengikuti arahan pendidik untuk menempati posisi duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.
Peserta didik dapat membagi tugas kelompok dengan adil. (Tim)	Peserta didik kurang adil dalam membagi tugas kelompok.	Peserta didik cukup adil dalam membagi tugas kelompok.	Peserta didik adil dalam membagi tugas kelompok.	Peserta didik sangat adil dalam membagi tugas kelompok.
Peserta didik mampu bekerja sama dalam menjawab soal dari permainan yang diberikan. (Permainan)	Peserta didik kurang aktif dalam bekerja sama menjawab soal dari permainan yang diberikan.	Peserta didik cukup aktif dalam bekerja sama menjawab soal dari permainan yang diberikan.	Peserta didik aktif dalam bekerja sama menjawab soal dari permainan yang diberikan.	Peserta didik sangat aktif dalam bekerja sama menjawab soal dari permainan yang diberikan.
Peserta didik berkompetisi antar kelompok. (Pertandingan)	Peserta didik kurang aktif dalam berkompetisi antar kelompok.	Peserta didik cukup aktif dalam berkompetisi antar kelompok.	Peserta didik aktif dalam berkompetisi antar kelompok.	Peserta didik sangat aktif dalam berkompetisi antar kelompok.
Peserta didik menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui	Peserta didik kurang menyimak evaluasi dari pendidik untuk mengetahui	Peserta didik cukup menyimak evaluasi dari pendidik untuk mengetahui	Peserta didik menyimak evaluasi dari pendidik untuk mengetahui	Peserta didik sangat menyimak evaluasi dari pendidik untuk mengetahui

Lanjutan Rubrik Penilaian Aktivitas Keterlaksanaan Model TGT

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
hasil pertandingan peserta didik. (Pertandingan)	hasil pertandingan.	mengetahui hasil pertandingan.	hasil pertandingan.	mengetahui hasil pertandingan.
Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai. (Rekognisi Tim)	Peserta didik kurang menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.	Peserta didik cukup menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.	Peserta didik sangat menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik atas hasil yang dicapai.

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Uji coba instrumen dilaksanakan pada hari Kamis, 09 Oktober 2025 di SD Negeri 2 Sidomukti. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas IV dengan sampel sebanyak 30 peserta didik.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2013) bahwa sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi jika mengukur tujuan khusus tertentu yang relevan dengan materi atau materi pelajaran. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berbentuk tes objektif pilihan ganda, untuk mengukur validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\sum XY$ = Total perkalian nilai X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah nilai variabel X
- $\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y
- $\sum X^2$ = Total kuadrat nilai variabel X
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat nilai variabel Y

Distribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$, kaidah keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Validitas instrumen berupa soal dalam bentuk pilihan jamak. Jumlah soal yang diuji coba berjumlah 30 soal. Validitas instrumen dihitung dengan bantuan program SPSS versi 27. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Validitas

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

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 8 di atas, diperoleh hasil analisis validitas instrumen berupa 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Soal valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 18 halaman 159-168).

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sugiyono (2019) reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2_t}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2_t$ = Jumlah varians nilai tiap item

σ^2_t = Varians total

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas

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

Sumber: Arikunto (2013)

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil nilai sebesar 0,803. Hal tersebut berarti instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan kriteria sangat kuat. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 19 halaman 169).

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2013) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Perhitungan daya pembeda instrumen soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ Atau } DP = PA - PB$$

Keterangan:

DP = Indeks diskriminasi (daya beda)

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Interpretasi Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil pengujian daya pembeda soal yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	7,9,12,14,18,23, dan 27	7	Jelek
2	1,2,4,5,6,8,11,15,20,21,25,26,28,29, dan 30	15	Cukup
3	3,10,13,16,17,19,22, dan 24	8	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh 7 soal dalam kategori jelek, 15 soal dalam kategori cukup, dan 8 soal dalam kategori baik. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 20 halaman 170-171).

4. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Rumus yang digunakan untuk menghitung Tingkat kesukaran pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Indeks Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil uji tingkat kesukaran yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	5,9,17,18, dan 28	5	Sukar
2	1,3,4,6,7,8,10,12,13,14,15,16,19,21,22,23,24,26,27,29, dan 30	21	Sedang
3	2,11,20, dan 25	4	Mudah

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 13 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 5 soal dalam kategori sukar, 21 soal dalam kategori sedang dan 4 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 21 halaman 172).

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Ns = \frac{X}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai peserta didik

X = Jumlah skor benar

SM = Nilai maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2013)

2. Analisis Data Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Arikunto (2013)

3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (N-Gain) hasil belajar peserta didik dapat digunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 14. Klasifikasi N-Gain

N-Gain	Kategori
>0,7	Tinggi
0,3-0,7	Sedang
<0,3	Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

4. Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi.

Persentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (X^2) sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_0 = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Menurut Muncarno (2017) untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji Fisher atau disebut juga Uji-F yaitu:

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05
3. Rumus Uji Fisher atau disebut Uji-F

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

4. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.
Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

L. Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis 1

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji regresi linier sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall*) terhadap Y (Hasil Belajar Pendidikan Pancasila). Rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai untuk diproyeksikan

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Sumber: Muncarno (2017).

2. Uji Hipotesis 2

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk menguji perbedaan rata-rata antara 2 sampel, rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}^1 - \bar{X}^2}{\sqrt{\frac{(n^1 - 1)S_1^2 + (n^2 - 1)S_2^2}{n^1 + n^2 - 2} \frac{1}{n^1} + \frac{1}{n^2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai uji-t

n^1 = Jumlah anggota sampel 1

n^2 = Jumlah anggota sampel 2

$\bar{X}^1$ = Rata-rata data sampel 1

$\bar{X}^2$ = Rata-rata data sampel 2

S_1^2 = Varians sampel kelompok 1

S_2^2 = Varians sampel kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

3. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah hasil dari penelitian di kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu.

Hipotesis 1:

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

Hipotesis 2:

H_a = Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Sidomukti tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian dari uji regresi linier sederhana dan hasil uji-t. Maka disimpulkan H_a diterima, artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, memperkuat kerja sama dalam kelompok, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan dan kompetisi yang interaktif.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* sebagai variasi pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menambah semangat belajar peserta didik serta mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat berperan dalam menyediakan fasilitas dan mendukung penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*, sehingga pembelajaran dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya tujuan secara maksimal dan menghasilkan *output* yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar serta dapat diteliti dengan permasalahan, materi, dan lokasi yang berbeda untuk memperoleh temuan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah. Pradina Pustaka.
- Aidah, N., & Nurafni, N. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1). <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amalia, L. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. New York. Longman.
- Anggulian, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. 2024. Implementasi Media *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal On Education*, 06(03), 17642–17648. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5691>
- Annur, S., Sya'ban, M. F., Syahidah, S., Maulidia, M., & Julianti, J. 2025. Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara Journal Of Education And Social Science*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.69959/nujess.v2i2.108>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Asjudirja, D. H., & Ulia, N. 2025. Model Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Desimal Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 84. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.42263>
- Astuti, N. F. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Games Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna : Journal Of Islamic Education Studies Tarbiatuna : Journal Of Islamic Education Studies*. 2, 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Cahyaningsih, E., Prastowo, A., & Pujiyanti, P. 2024. *Wordwall*: Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Madrasah Studies*, 1(1), 57–73. <https://kskkpub.org/index.php/jms/article/view/12>
- Chikita, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. 2023. Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center Di MTS Negeri 2 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora.*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Desmita, D.2016. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, R. C. 2025. Pengaruh Model *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD. *Skripsi. Fkip Universitas Lampung*.
- Ditjen Dikti. 2016. *Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pancasila*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan. Cv. Kaafah Learning Center.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gunawan., & Kustiani, L. S. H. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Habibah, Hindun, A., & Fathurrahman, M. 2025. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora. *Journal Of Classroom Action Research*, 7(1), 215–222. <http://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10545>
- Hamka, D., & Effendi, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan Ipa. *Journal Of Natural Science And Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hanum, F. F. 2020. Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jk.v17i1.18700>
- Harahap, H. H. Y., Samakmur, S., & Nurbaiti, N. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Pada Materi Tema 1 Sub Tema 3 Di Kelas III SD Negeri 101350 Purbatua. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 446–459. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1201>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., ... Sari, I. K. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hartono, R., Mujahidin, E., Silviani, M., Rejeki, E. S., Azizah, A., & Yusup, A. H. 2023. Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia*, 3(5), 210–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Hasanah, Z., & 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>

- Hendracipta, N. 2021. *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung. Multi Kreasi Press.
- Hendrawan, G. M., & Fadjar, D. N. M. 2025. Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(2). <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i2.292>
- Henniwati, H. 2021. Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X MMI SMK Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Huda, M., & Fawaid, A. 2023. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Husna, K., & Supriyadi, S. 2023. Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ibda, F. 2012. Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi Ppkn Dan Pendidikan Agama. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 338–347. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.457>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. 2021. 21st Century Skills : Tvet Dan Tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>
- Jaya, F. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan. Uin Sumetra Utara.
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. 2021. Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik Dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(01), 1–26. <https://doi.org/10.35706/muntazam.v2i3.9927>
- Kamila, J., Tursinawati, T., & Mislinawati, M. 2025. Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 09(03), 729-738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.9927>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. Dan T. 2022. *Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta. Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *Buku Pegangan Pembelajaran Berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta. Kemdikbud.
- Ketaren, T. B., Dewi, V., Ompusunggu, K., & Holmes, R. L. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu T . P 2024 / 2025. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (Pssh)*, 4, 1–5. <http://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/875>.
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–

7500. <https://doi.org/10.21831/jptam.v2i2.2187>.

- Khusna, D. N., Nursafitri, L., & Sari, N. I. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 6(2), 148–154. <https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12800>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & G. 2024. Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2869>
- Mahmud, Awaliyah, S., & Suhartono, E. 2023. Pengembangan Literasi Pancasila Pada Pembelajaran Materi Norma Dalam Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(3), 1–9. <https://doi.org/10.35706/jppk.v9i1.31281>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mufidah, N., & Setiawan, A. M. 2024. Pemilihan Model Pembelajaran Berdasarkan Aspek Non-Kognitif Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswapada Pelajaran Tematik. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*, 4(9). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i9.2024.2>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik*. Lampung. In Hamim Group.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model Pakem Dalam Permainan Bolavoli Pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara :Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.31604/nusantara>
- Nugraha, W., & Herdiana, D. 2024. Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 1(28), 245–259. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5476>.
- Nur, M. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Menggunakan Media Tabel Konversi Satuan Pada Siswa Kelas Ii B Sd Negeri 016 Tanjung Pinang Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.35706/junamu.v1i1.46>
- Nurdiyanto, N., Muchlis, A., Tauviqillah, A., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. 2023. Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8809–8819. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609>
- Nurhasnah, Remiswal, & Sabri, A. 2023. Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 28204–28220. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11169>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2),

99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspita, R. A., Dalifa, & Yusnia. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Child Research And Practice*, 5(2), 63–72. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v5i2.7873>
- Putra, R. P. 2024. Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Lobal: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 149–158. <https://doi.org/10.54371/alkarim.v2i1.236>
- Rahardjo, S., & Gudnanto, G. 2022. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta. Prenada Media.
- Rahmalia, S.M., & Sabila, N.D. 2024. Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi Dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3, 1–10. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional*, 289–302. <https://doi.org/10.54371/alkarim.v2i1.236>
- Raichanah, N., & Najicha, F. U. 2018. Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 1-9. <https://doi.org/10.31258/glbctz>.
- Ramadhani, I. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi. Ftik. Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Rika., Agustina, N, R., & Cahyadi., A. 2024. Model Pembelajaran Inovatif Dalam PAI (Konsep Dan Macam-Macam Model Pembelajaran Inovatif Dalam PAI). *Berajah Journal*, 4(2), 485–492. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i2.338>
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S.T., Wahyuni, N.I., & Rifqi, A. 2023. Pemanfaatan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD JNegeri Gisikdrono 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Safitri, M. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Pada Peserta Didik Kelas VA SDN Gambut 1. *Online Repository Of Universitas Nu Kalimantan Selatan*. <https://doi.org/10.31258/unjk.v1i1.2002>
- Saleh, M.S., Syahrudin, & Azis, I. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga. Eureka Media Aksara.
- Schulz, W., Ainley, J., Fraillon, J., Losito, B., Agrusti, G., Damiani, V., & Friedman, T. 2024. In *Education For Citizenship In Times Of Global Challenge: Iea International Civic And Citizenship Education Study 2022 International Report*.

<https://doi.org/10.1007/978-3-031-65603-3>

- Sele, Y. 2023. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Tengah. Nem.
- Setiawan, Y., Hidayat, M., Maulidi, & Putri, M. A. K. 2025. Analisis Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar : Studi Literatur Riview. *Natural: Jurnal Ilmu Sains Dan Terapan*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.31258/natural.1.1.1-12>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setyaningrum, T. W., & A. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Shahbana, E. B., Kautsar Farizqi, F., & Satria, R. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v5i2.15145>
- Shobariyah, E. 2018. Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.55370/adzzikr.v3i2.1>
- Sibarani, D. T. P., & N. 2024. Penerapan Media Wordwall Sebagai Sarana Media Pembelajaran Teks Cerpen Di Tingkat Smk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17529–17539. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.14855>
- Sinaga, D. 2019. Strategy Cooperative Learning. Cawang. In *Uki Press*.
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pai. *Jitk Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://doi.org/10.30596/jitk.v2i2.791>
- Slavin, E. R. 2020. *Cooperative Learning (Teori, Riset Dan Praktik)*. Bandung. Nusa Media.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446. <https://doi.org/10.31004/jssr.v3i4.4059>
- Sudiana, I. N. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn. *Jurnal Nalar: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.52232/jnalar.v2i1.25>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Jakarta. Alfabeta.
- Sulastri, S. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode *Make A Match* Di SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Janacitta : Journal Of Primary And Children's Education*, 3(2), 57–69. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>

- Sururi, I., & B S, A. W. 2022. *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Susanto, Wati, R., & Nisa, M. A. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Tazkia, P., Mislinawati, & Hasniyati. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 25076–25085. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30747>
- Triani, D. A. 2016. *Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Jigsaw Di Perguruan Tinggi*. 10(2), 223–224. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i2.262>
- Ulhaq, J. D., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(2), 1439–1451. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. 2024. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143–2160. <https://doi.org/10.30762/jiic.li6.836>
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, P., Masruroh, Arianti, C.A., & Nazila, A. 2024. Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jmia: Jurnal Multidisplin Ilmu Akademik*, 1(3). <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yustianawati R., & Nugroho, A. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ppkn Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Karanggintung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2786>
- Zakiah, L. 2020. Hubungan Kecerdasan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Linda Zakiah Manusia Indonesia Yang Cerdas Oleh Pendidikan Yang Yang Bermutu Memenuhi Kompetensi Dihasilkan Pendidikan Pendidikan Del Standar Nasional Pendidikan , Standar. *Jurnal Parameter*, 32(1), 30–52. <https://doi.org/10.21009/parameter.321.03>