

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SD GUGUS VI KECAMATAN SAWAN

Komang Juli Ardiani¹, IG. Agung Jaya Suryawan², Putu Yulia Angga Dewi³

¹²³PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: ronyardiana1@gmail.com¹, jayasuryawan@gmail.com², anggadewiyulia@gmail.com³

diterima: 25 Desember 2025, direvisi :5 Februari 2026, diterbitkan :11 April 2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan media *Wordwall* terkait aktivitas belajar siswa kelas IV pada mapel Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pancasila di SD sering dianggap membosankan, sehingga menurunkan aktivitas belajar siswa. Observasi di SD Gugus VI Kecamatan Sawan menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa hanya 67,85. Digunakannya jenis penelitian eksperimen melalui pendekatan kuantitatif. Serta dengan jenis *pretest-posttest control group design*. Sampel pada penelitian yakni tingkat IV di SD Negeri 4 Sangsit dengan banyak 36 siswa terpilih untuk kelas eksperimen sedangkan siswa tingkat IV di SD Negeri 1 Kerobokan untuk banyak 37 siswa terpilih menjadi kelas kontrol. Mengumpulkan data pada penelitian ini digunakannya observasi, wawancara, kuisioner, serta dokumentasi. Melalui analisis data menjelaskan mengenai nilai mean *N-Gain* pada kelas eksperimen diperoleh 0,7119 dengan kriteria golongan tinggi. Nilai mean *N-Gain* kelas eksperimen lebih besar daripada nilai mean *N-Gain* kelas kontrol, karena dengan kriteria golongan sedang, nilai mean *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,5206. Hasil analisis data menunjukkan bahwa, pada mapel pendidikan pancasila siswa kelas IV di SD Gugus VI kecamatan Sawan, aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media *wordwall* sangat berbeda dari siswa yang diajarkan dengan model beupa konvensional.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, *Wordwall*, Aktivitas Belajar.

ABSTRACT: *This paper strives to see the effect of the TGT model assisted by Wordwall media on the learning activities of fourth grade students in Pancasila Education subjects. Pancasila learning in elementary school is often considered boring, thus reducing student learning activities. Observations at SD Gugus VI Sawan District displayed that the average student the learning task was only 67.85. This research implemented an experimental approach supported by quantitative data. As well as with the type of pretest-posttest control group design. The sample of the study was class IV at SD Negeri 4 Sangsit with 36 students selected for the experimental class while class IV students at SD Negeri 1 Kerobokan with 37 students selected as the control class. Data gathering in this research employed observation, interviews, surveys, and document analysis explain the mean N-Gain value in the experimental class obtained 0.7119 with high class criteria. Then the mean N-Gain value in the control class was obtained 0.5206 with the criteria of the medium group, so the mean N-Gain value of the experimental class was greater than the mean N-Gain value the non-experimental group. Through the results of data analysis, the research explains that there is a significant difference in the learning activities Pupils taught via the Teams Games Tournament (TGT) approach assisted by wordwall media employed for students who were not instructed using the Teams Games Tournament (TGT) method, aided by wordwal tools in the Pancasila education map of grade IV students in SD Gugus VI Sawan sub-district seen from the t-count value of 10,496 > t-table 1,667.*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT)*, *Wordwall*, *Learning Activity*.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki struktur yang beragam. Industri 5.0 merupakan evolusi dari Industri 4.0 yang menekankan kolaborasi antara manusia dan mesin dalam proses produksi. Era ini fokus pada integrasi teknologi canggih dengan nilai-nilai kemanusiaan, bertujuan untuk menciptakan sistem produksi yang lebih adaptif, berkelanjutan, dan responsif. Indonesia dalam menghadapi era industry 5.0 melakukan transformasi Pendidikan melalui perubahan kurikulum. perubahan kurikulum diperlukan untuk pemberdayaan SDM. Pengembangan lingkungan belajar sesuai keterampilan abad 21 sangat diperlukan dalam rangka inovasi bidang pembelajaran sesuai teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme dalam pendidikan adalah sebuah hal yang berkaitan dari hal atau pengalaman mereka alami, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif dari guru. Menurut teori ini, pengetahuan merupakan hasil konstruksi individu. Dikemukakan oleh Jerald (2009) dalam (Sujana, 2020) bahwa pengetahuan dan keterampilan yang harus ditanamkan dalam Pendidikan abad 21 terdapat tiga komponen yang harus ditanamkan yaitu pengetahuan dasar (*foundational knowledge*), literasi (*literacies*), dan kompetensi (*competencies*).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari Pendidikan karakter disekolah seringkali dikesankan sebagai pembelajaran yang membosankan, membuat mengantuk dan tidak menarik. Kesan demikian kemungkinan akan berpengaruh aktivitas belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil pembelajaran pendidikan pancasila sejalan dengan wawancara pada beberapa guru kelas IV yakni: (1) A.A.I.A. Mirah Yuliadewi, S.Pd.SD di SD Negeri 1 Sangsit gugus VI Kecamatan Sawan mengemukakan beberapa faktor aktivitas belajar sebagian siswa yang masih rendah dalam pelajaran Pendidikan Pancasila antara lain : (a) kurangnya motivasi atau rasa percaya diri. (b) model pelajaran yang digunakan itu-itu saja, berdampak pada siswa yang merasa bosan dalam belajar. (c) siswa tidak semangat dalam belajar dikarenakan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah saja. (d) keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran sehingga pembelajaran dilakukan dengan kemampuan guru tersebut tanpa mengenali lebih dalam kebutuhan belajar peserta didik. (2) Made Sukrani, S.Pd.SD di SD Negeri 4 Sangsit gugus VI Kecamatan Sawan mengemukakan beberapa permasalahan dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas yaitu: (a) model ajar kurang menggunakan yang bermacam, maka membuat siswa menjadi cepat bosan. (b) ketidakpercayaan diri siswa dalam menjawab soal yang disebarkan guru. (c) semangat belajar siswa yang sangat kurang sehingga partisipasi siswa sangat rendah. Hasil wawancara tersebut kemudian dikonfirmasi dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 67.85, jika di ukur dari kriteria ketuntasan minimal siswa harus mendapatkan nilai 70, maka penerapan model belajar yang lebih inovatif sesuai perkembangan jaman dan kebutuhan siswa menjadi penting. Penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa dilibatkan secara aktif melalui diskusi, kompetisi kelompok, dan interaksi sosial yang menyenangkan (Ardiana dkk., 2025). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* dapat menjadikan pembelajaran pendidikan Pancasila di SD lebih menyenangkan, menarik serta meningkatkan aktivitasnya dalam proses belajar.

Peningkatan aktivitas belajar bisa dilakukan melalui peningkatan aspek profesional guru, kreativitas guru dalam merencanakan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi sesuai kebutuhan siswa. Strategi pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Dewi dkk., 2025). Salah satu kreativitas guru dalam perencanaan proses pembelajaran yaitu kemampuan guru untuk mengadopsi serta

mengimplementasikan model-model pembelajaran abad 21 sesuai dengan kebutuhan. Model ini dikenal dengan menekankan di kolaborasi dan keaktifan seluruh siswa dalam belajar berkelompok (Mahardi, dkk 2019). Penerapan model pembelajaran TGT bisa dimaksimalkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis AI salah satunya Media *Wordwall*. *Wordwall* menjadi media untuk belajar yang mampu menciptakan permainan yang menyenangkan serta bermakna. Media pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan unsur permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan kontekstual di sekolah dasar (Ardiawan & Sukertiasih, 2020). *Wordwall* ialah aplikasi digital yang memberikan kemudahan dalam menyampaikan evaluasi pembelajaran karena memiliki kemudahan dalam berbagai jenis permainan pembelajaran (Kusumaningrum dkk, 2024).

METODE

Jenis penelitian ialah eksperimen serta pendekatan kuantitatif *pretest-posttest control group design*. SD Gugus VI Kecamatan Sawan merupakan lokasi penelitian pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian ialah kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Sawan yaitu 130 siswa. Sampel penelitian dilakukan dengan melakukan uji kesetaraan. Selanjutnya diperoleh kelas eksperimen SD N 4 Sangsit (36 siswa) dan kelas kontrol SD N 1 Kerobokan (37 siswa). Observasi dan kuesioner (angket) digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Ada 2 macam variabel: variabel bebas maupun variabel terikat. Model TGT Berbantuan *Wordwall* menjadi variabel bebas, sementara aktivitas belajar menjadi variabel terikat.

Data yang dikumpulkan melalui angket. Sebelum diuji coba secara langsung, angket dikonsultasikan dengan dua ahli. Kemudian, instrumen tersebut diujicobakan untuk memastikan validitas butir, maupun reliabilitas. Data penelitian diuji secara step by step, deskripsi data, hasil pengujian inferensial (*N-Gain*), pengujian asumsi, pengujian hipotesis, dan deskripsi hasil penelitian. Uji normalitas dilakukan melalui analisis *Kolmogorov-Smirnov*, serta uji homogenitas. Analisis uji hipotesis menggunakan jenis yakni teknik uji *t-test independent n-gain score* pada tingkat signifikansi 0,05, setelah dipastikan bahwa data telah terpenuhi oleh asumsi normalitas maupun homogenitas.

PEMBAHASAN

Studi ini mengumpulkan data dari kuesioner aktivitas belajar yang diberikan kepada 36 siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall*. Hasil menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diterima siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* adalah 97 dan skor terendah adalah 64.

Tabel 1. Data Prettes/Posttes

Ketentuan Variabel	X1 Prettes EK	X2 Posttes EK	Y1 Prettes KN	Y2 Posttes KN
Data Statistik				
mean	79,92	151,31	76,24	130,62
median	81,00	153,50	75,00	130,00
modus	86	149	75	125
std. deviasi	8,251	7,429	7,429	6,474
Skor minimal	64	133	63	118
Skor maksimal	97	163	98	142

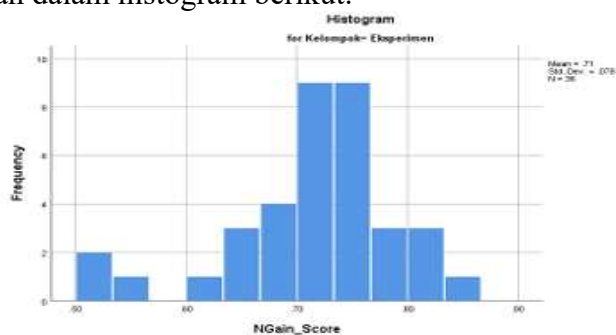
Keterangan:

- X1 = merupakan data berupa skor kelas eksperimen yang didapat peneliti sebelum adanya perlakuan menerapkan model serta media dan belum diberikan materi ajar.
- X2 = merupakan data berupa skor kelas eksperimen yang didapat peneliti sesudah adanya perlakuan menerapkan model serta media dan sudah diberikan materi ajar.
- Y1 = merupakan data berupa skor kelas kontrol yang didapat peneliti sebelum adanya perlakuan menerapkan model serta media dan belum diberikan materi ajar
- Y2 = merupakan data berupa skor kelas kontrol yang didapat peneliti tanpa adanya perlakuan menerapkan model dan media serta sudah diberikan materi ajar.

Berdasarkan tabel data di atas, diperkirakan bahwa data pretest memiliki median kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada median kelas kontrol, median kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada median kelas kontrol, dan mode kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada modus kelas kontrol. Sebaliknya, data pascates memiliki mean, median, dan mode kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi prettes dan posttes kelas eksperimen lebih besar daripada standar deviasi prettes dan posttes kelas kontrol. Akibatnya, variasi dalam data yang dihasilkan oleh prettes dan posttes kelas eksperimen lebih besar. Dengan demikian, standar deviasi data prettes dan posttes untuk kelompok kontrol dan kelas eksperimen sangat baik, sehingga penyebaran data dianggap normal. Sebelum melakukan uji hipotesis, skor N-Gain diuji.

Hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen dari data yang diperoleh pada 36 peserta, terlihat meningkatnya nilai yang signifikan dari *pre-test* pada *post-test*. Nilai *pre-test* peserta berkisar antara 64 hingga 97, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi antara 133 hingga 163. Nilai *N-Gain Score* yang dihitung menunjukkan mean sebesar 0,7119 kemudian standar deviasi 0,07754. Hal yang ditunjukkan mengindikasikan secara umum, aktivitas belajar peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Dari total 36 peserta didik, sebanyak 25 peserta didik (sekitar 69%) masuk dalam kriteria *N-Gain* tinggi dengan nilai *N-Gain* di atas 0,7 serta menjelaskan meningkatnya dengan sangat tinggi melalui *N-Gain* masing-masing 0,8, 0,8, dan 0,84. Sementara itu, 11 peserta lainnya (sekitar 31%) termasuk dalam kategori *N-Gain* sedang dengan nilai antara 0,5 hingga 0,69 serta dalam kategori ini, menunjukkan peningkatan yang cukup baik namun belum mencapai kategori tinggi.

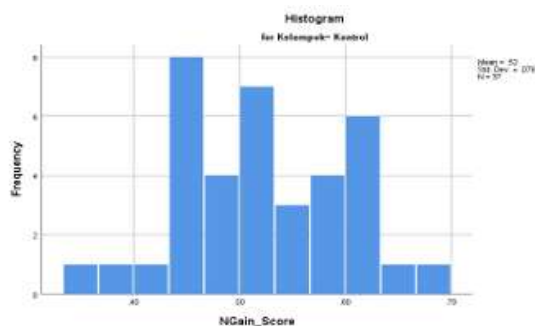
Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media *wordwall* yang diberikan secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan mean *N-Gain* yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki aktivitas belajar yang lebih efektif setelah proses pembelajaran. Dengan demikian, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil *N-Gain Score* kelas eksperimen ditunjukkan dalam histogram berikut.



Gambar 1. Histogram Rekap Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

Hasil uji *N-Gain* kelas kontrol menjelaskan data menunjukkan hasil *pre-test* peserta berkisar antara 63 hingga 98, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi antara 118 hingga 142. Meskipun adanya nilai dari *pre-test* ke *post-test* yang meningkat, nilai *N-Gain Score* yang dihasilkan menunjukkan kategori sedang untuk seluruh peserta. Mean nilai *N-Gain Score* adalah sebesar 0,5206 dengan standar deviasi 0,07819. Nilai ini menandakan bahwa aktivitas belajar peserta didik setelah pembelajaran termasuk dalam kategori sedang, yang berarti ada kemajuan yang cukup baik namun belum mencapai tingkat peningkatan yang tinggi. Semua peserta didik memiliki nilai *N-Gain* yang berada dalam rentang 0,37 hingga 0,67, yang semuanya masuk dalam kategori sedang.

Beberapa peserta didik menunjukkan peningkatan yang relatif lebih baik dengan nilai *N-Gain* masing-masing 0,67 dan 0,64, sedangkan beberapa peserta didik memiliki nilai *N-Gain* terendah yaitu 0,37 dan 0,38. Melalui hasil ini menjelaskan terkait model belajar konvensional yang digunakan mampu meningkatkan aktivitas belajar dengan tingkat peningkatan yang sedang. Hal ini mengindikasikan meskipun ada perkembangan pengetahuan, masih terdapat ruang untuk memperbaiki model pembelajaran agar dapat mencapai peningkatan yang lebih tinggi.



Gambar 2. Histogram Rekap Uji N-Gain Score Kelas Kontrol

Karena semua prasyarat telah dipenuhi, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data penelitian sudah homogen dan normal. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan pada data menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel. Hasil uji normalitas dua kelas terhadap aktivitas belajar siswa ditunjukkan pada tabel berikut: nilai sig lebih dari 0,05 menunjukkan distribusi data normal, sedangkan nilai sig kurang dari 0,05 menunjukkan distribusi data tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Pendidika	Pre-Test	.131	36	.125
	Post-Test	.146	36	.051
n Pancasila	Pre-Test	.136	37	.080
	Post-Test	.090	37	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tabel 2 menunjukkan bahwa nilai pre-test kelas eksperimen memiliki nilai sig 0,125 dan nilai post-test kelas eksperimen memiliki nilai sig 0,051. Nilai pre-test kelas kontrol memiliki nilai sig 0,080 dan nilai post-test kelas kontrol memiliki nilai sig 0,200, masing-masing menunjukkan signifikansi yang lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan hasil distribusi normal, dapat dijelaskan bagaimana distribusi data N-gain dari kedua kelompok menunjukkan bahwa titik yang mewakili data N-gain dalam penelitian ini memiliki tingkat kedekatan pada garis kurva normal, yang menunjukkan hubungan antara aktivitas belajar dalam kedua kelompok eksperimen dan kontrol distribusi normal. normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan, yang menghasilkan hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Aktivitas Siswa	Based on Mean	.242	1	71	.624
	Based on Median	.093	1	71	.761
	Based on Median and with adjusted df	.093	1	62.737	.761
	Based on trimmed mean	.187	1	71	.667

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi 0,624, yang berarti taraf signifikansi 0,624 lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data memiliki kriteria varian yang sama. Oleh karena itu, uji normalitas dan homogenitas telah dilakukan pada kedua data, yang berarti mereka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Berikutnya, hipotesis diuji dengan Uji-t Sampel Independen, dengan hasil ditunjukkan dalam tabel. Semua prasyarat telah dipenuhi, menurut hasil uji prasyarat, karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini tampak normal dan homogen. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan sampel independen uji-t yang dibantu oleh versi 25 dari program SPSS. Selain itu, kedua kelas eksperimen dan kontrol memiliki skor N-Gain rata-rata. Metode yang digunakan untuk membuat keputusan tentang uji hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
NGain_Score		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NGain_Score	Equal variances assumed	.557	.458	10.496	71	.000	.19133	.01823	-.15498	.22768
	Equal variances not assumed			10.497	70.973	.000	.19133	.01823	-.15499	.22767

Melalui pada tabel hasil uji-t *independent sample test*, nilai t hitung adalah 10,496 serta t tabel yakni 1,667. Maka t hitung $10,496 > t$ tabel 1,667. Melalui hasil pengamatan di lapangan

yang telah dilakukan model TGT berbantuan media *wordwall* membuat siswa lebih termotivasi serta keterlibatan aktif siswa dan mendorong kerja sama antar siswa dan menumbuhkan jiwa kompetitif yang positif melalui diskusi dan kolaborasi saat menggunakan media *wordwall*. Keunggulan model TGT meliputi peningkatan aktifitas siswa, meningkatkan kepuasan siswa dengan pembelajaran, meningkatkan kerja sama dan interaksi antar warga sekolah, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab yang kuat bagi siswa (Kusumaningrum, 2024).

Pada model TGT terdapat 5 fase utama yang setiap fasenya memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sebelum memasuki 5 fase utama tersebut guru sudah menjelaskan berbagai tahapan persiapan, yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran. Memasuki 5 fase utama pembelajaran yakni :

1. Fase pertama

Untuk mendapatkan pemahaman awal tentang materi "Contoh Penerapan Sila-Sila Pancasila", fase penyajian kelas melibatkan guru menyajikan materi secara visual dan interaktif kepada siswa.

2. Fase kedua

Fase belajar dalam Kelompok (*Teams*) Siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas bersama, memperdalam materi serta mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan secara optimal.

3. Fase ketiga

Fase permainan, atau permainan, di mana siswa berkumpul dalam kelompok dengan mengikuti aturan yang diberikan oleh guru dan bersaing untuk menjawab pertanyaan secara bergantian untuk menguji pemahaman mereka tentang materi. Ini adalah proses yang menyenangkan.

4. Fase keempat

Fase permainan, atau permainan, di mana siswa berkumpul dalam kelompok menurut aturan yang diberikan oleh guru dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan secara bergantian untuk menguji pemahaman mereka tentang materi. Prosesnya menyenangkan.

5. Fase kelima

Fase penghargaan kelompok (*Teams Recognition*) pemberian apresiasi kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak sebagai bentuk apresiasi serta motivasi.

Model pembelajaran ini mengintegrasikan penyajian materi, kerja kelompok, permainan edukatif, serta turnamen yang memacu semangat belajar dan kerja sama siswa, diakhiri dengan penghargaan dan refleksi untuk memperkuat hasil belajar secara menyenangkan dan efektif. Secara keseluruhan, model TGT berbantuan media *Wordwall* pada kelas eksperimen memberikan pengalaman belajar pada tingkat lebih interaktif, memberikan kesenangan, dan siswa menjadi termotivasi untuk aktif dalam belajar dan bekerja sama.

Menurut Mulyasa (2017) pada kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional yakni :

1. Fase pertama

Pada fase persiapan, atau pendahuluan, guru memberikan tujuan pembelajaran yang jelas kepada siswa. Mereka juga melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya, dan memotivasi siswa untuk siap untuk memulai pelajaran.

2. Fase kedua

Fase penyajian materi (penyampaian informasi), guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan menggunakan metode ceramah yang terstruktur. Penjelasan dilakukan secara bertahap

dan sistematis, dengan dukungan media seperti buku pegangan atau gambar untuk memperjelas materi. Siswa diharapkan memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.

3. Fase ketiga

Pada fase pengecekan pemahaman dan diskusi, guru melakukan tanya jawab untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami pelajaran. Pada tahap ini, guru memberikan waktu terbatas kepada siswa untuk bertanya dan berbicara, serta mengoreksi dan memberikan umpan balik untuk memperbaiki jawaban mereka.

4. Fase keempat

Pada fase latihan dan penerapan, guru memberikan tugas atau soal yang harus dikerjakan siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan penerapan ide-ide yang telah dipelajari. Guru juga memberikan bantuan jika diperlukan, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

5. Fase lima

Fase evaluasi dan penutup, pada akhir pembelajaran, guru memberikan evaluasi berupa kuis atau tes singkat untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi. Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan arahan untuk mengulang pelajaran di rumah sebagai persiapan pembelajaran berikutnya. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penghargaan secara verbal atau motivasi kepada siswa. Proses pembelajaran konvensional yang berfokus pada penyampaian materi oleh guru, interaksi terbatas, serta latihan dan evaluasi yang bersifat individual. Model ini cenderung kurang melibatkan aktivitas kolaboratif dan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Pada kelas eksperimen, model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *wordwall* di setiap fasenya membuat pembelajaran lebih terarah dan bermakna bagi siswa. TGT juga membuat siswa lebih aktif dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasanya diajarkan oleh pendidik. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, tetapi suasana belajarnya cenderung pasif. Beberapa siswa masih takut untuk mengungkapkan pengetahuan mereka jika mereka membuat keputusan yang salah atau mendapat tanggapan yang tidak menyenangkan dari teman sekelasnya. Selain itu, siswa masih kurang percaya diri. Pembelajaran konvensional yang berfokus pada ceramah dan satu arah cenderung menurunkan keterlibatan siswa dan suasana belajar pasif, menurut Hartatik (2016).

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall*, suasana pembelajaran terlihat sangat positif dan dinamis. Pada awalnya, siswa menunjukkan rasa senang dan antusiasme tinggi terhadap media *Wordwall* yang digunakan dalam permainan tournament. Semangat belajar mereka meningkat signifikan, bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif berpartisipasi menjawab pertanyaan dalam permainan tersebut. Seiring berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini dan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Mereka mampu mencari kelompok belajar secara mandiri tanpa arahan, menunjukkan kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Seluruh siswa tampak sangat menikmati kegiatan belajar, tidak ada yang terlihat diam atau tidak berpartisipasi. Semangat belajar siswa semakin meningkat ketika mereka dapat berkomunikasi dan berbagi pengetahuan secara efektif dalam kelompok masing-masing. Ketika permainan atau turnamen berlangsung dan mereka berhasil menjawab pertanyaan, antusiasme mereka semakin tinggi.

Secara keseluruhan, siswa sangat menyukai dan menikmati proses pembelajaran dengan model TGT berbantuan *Wordwall*.

Kondisi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan suasana yang kurang mendukung aktivitas belajar yang optimal. Pada awalnya, siswa tampak gugup dan malu untuk berbicara, serta lebih banyak mengobrol dengan teman sekelas dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Meskipun suasana kelas mulai membaik dan menjadi lebih kondusif, antusiasme siswa untuk bertanya dan menjawab umpan balik guru masih rendah, dengan hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, meskipun suasana kelas kembali bersahabat, antusiasme belajar siswa tetap rendah. Banyak siswa yang menunjukkan reaksi kurang baik terhadap penjelasan guru dan lebih sibuk bermain daripada belajar. Aktivitas belajar memang mengalami peningkatan, namun menjelang akhir pembelajaran, siswa mulai merasa bosan dan aktivitas belajar menurun. Pemahaman mereka terhadap materi juga kurang, terlihat dari minimnya partisipasi saat guru mengajukan pertanyaan dan penjelasan ulang yang tidak diikuti dengan antusiasme. Penerapan model TGT berbantuan *wordwall* di setiap fasenya pada kelas eksperimen menjadikan belajar yang terarah serta bermakna bagi siswa, siswa juga semakin aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Di kelas kontrol melalui model konvensional yang diajarkan pada guru, walaupun proses pembelajaran berjalan dengan baik namun suasana belajarnya cenderung pasif, yang mana ada beberapa siswa yang masih takut untuk mengungkapkan pengetahuannya apabila jawaban mereka salah atau diberikan respon yg kurang menyenangkan dari teman sekelasnya serta rendahnya tingkat kepercayaan diri yang dimiliki.

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa indikator termasuk aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, melukis, motorik, mental, dan emosional. Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan dari siswa di kelas kontrol. Pada indikator aktivitas visual, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam aktivitas visual. Mereka senang membaca buku sebelum pembelajaran, tertarik memperhatikan video terkait materi, dan suka membaca petunjuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebelum mengerjakan tugas (Saputra & Hidayat, 2020). Sebaliknya, siswa kelas kontrol cenderung kurang fokus memperhatikan guru saat menjelaskan dan lebih mudah merasa bosan karena materi yang terlalu banyak dihafalkan. Indikator aktivitas oral, dalam hal diskusi, siswa kelas eksperimen sangat menikmati proses bertukar pikiran dan informasi dengan teman, yang membuat mereka menemukan hal-hal baru dan merasa lebih semangat belajar. Sebaliknya, siswa kelas kontrol menunjukkan minat yang lebih rendah dalam diskusi, menganggap kegiatan diskusi menyita banyak waktu, dan cenderung enggan bertanya kepada guru meskipun belum memahami materi. Indikator aktivitas listening, siswa kelas eksperimen lebih aktif dan serius dalam mendengarkan penjelasan guru serta presentasi kelompok lain, sehingga mereka merasa belajar dengan mendengarkan lebih menyenangkan dan mudah dimengerti. Siswa kelas kontrol lebih cepat merasa jenuh dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman daripada mendengarkan penjelasan guru. Indikator aktivitas writing, siswa di kelas eksperimen menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan menulis, merasa dengan menulis mereka lebih memahami materi. Sebaliknya, siswa kelas kontrol merasa kegiatan menulis menyita banyak waktu dan pikiran, serta merasa bosan dan kurang percaya diri karena hasil tulisan mereka kurang baik (Sugiyanto & Kurniawati, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Lev Vygotsky, yang menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dan *Wordwall* ini saling melengkapi dan mendukung satu sama

lain. Teori ini sangat relevan dengan model *Turnamen Game Tim (TGT)*. *Tournament Teams Games (TGT)* dan *Wordwall* memadukan media yang menarik, kerja sama kelompok, dan kompetisi yang sehat untuk meningkatkan pemahaman materi. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa, pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV di SD Gugus VI kecamatan Sawan, ada perbedaan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media *wordwall* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT tanpa bantuan media *wordwall*, seperti yang ditunjukkan oleh nilai thitung sebesar 10,496 dibandingkan dengan nilai ttabel 1. Sebagai hasil dari pengujian N-Gain Score yang dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain Score 0,7119, yang menempatkannya dalam kategori tinggi. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata N-Gain Score 0,5206, yang menempatkannya dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan karena perlakuan model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT) dengan bantuan media *wordwall*.

Di SD gugus VI kecamatan Sawan, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang dibantu *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar di mata pelajaran pancasila kelas IV. Hal ini sejalan dengan penelitian Hartono (2023) yang menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,566$. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alyannida (2022), Fitriani (2023), Putri (2024), Fauzi (2024) dan Alfira (2022), yang menjelaskan bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* menunjukkan tingkat aktivitas belajar yang lebih positif dan aktif. Metode pembelajaran kelas eksperimen yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan.

SIMPULAN

Dengan bantuan *wordwall*, model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas lebih aktif dan meningkatkan kepercayaan diri mereka sendiri selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* memiliki efek positif pada siswa. Siswa kelas IV di SD Gugus VI Kecamatan Sawan melakukan pembelajaran dengan *Turnamen Game Tim (TGT)* berbantuan *wordwall*. Hasil uji t, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa nilai thitung 10,496 lebih besar daripada nilai ttabel 1,667.

Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* berdampak pada bagaimana siswa melakukan hal-hal di kelas. Penerapan TGT ini di kelas sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial, dukungan dalam zona perkembangan proksimal, dan pembelajaran kooperatif.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiawan, I. K. N., & Sukertiasih, L. (2020). Eksistensi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(1), 63–67. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i1.563>

- Ardiana, I., Primayana, K. H., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berorientasi Tri Hita Karana terhadap keterampilan berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4).
- Dewi, K. A., Rahayuni, K. K., Apriani, N. L., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Strategi pembelajaran guru dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9437>
- Hartono, H., & Badriyah, L. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *ISLAMIKA*, 5(4), 1644–1657. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i4.3988>
- Ismun Ali. (2001). *Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dalam pengajaran pendidikan agama Islam*. IAI An Nur Lampung.
- Joko, W. (2022). *Hasil belajar ditinjau dari media sosial, pembelajaran online, teman sebaya dan motivasi siswa SMK Muhammadiyah 1 Sragen* (Disertasi doktor, Universitas Islam Batik Surakarta).
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan karakter sebagai upaya wujudkan pelajar Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Koyan, I Wayan. (2012). *Statistik pendidikan: Teknik analisis data kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kusumaningrum, N. I., Wicaksana, P. D., & Matsuri, M. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika kelas VA di SDICT Al Abidin Surakarta. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal Tri Kaya Parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20792>
- Narulita, R. (2012). *Meningkatkan hasil belajar bilangan ribuan menggunakan alat peraga kartu bilangan pada pelajaran matematika kelas IV-C SDN 041 Tarakan*.
- Nasruddin, N. (2019). Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.90>
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Sudjana, N., & Suwariyah, W. (1991). *Model-model mengajar CBSA*. Alfabeta.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>