

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 03 PAGERGUNUNG KABUPATEN PEMALANG

Risti Anindya Kusumadewi¹⁾, Rofian²⁾, Mira Azizah³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27511](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27511)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 03 Pagergunung Kabupaten Pemalang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas V SD Negeri 03 Pagergunung. Desain penelitian ini adalah metode *One Group Pretest- Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data diperoleh rata- rata *Pretest* 54,231 dan rata- rata *Posttest* 80,962. Hasil uji hipotesis menggunakan uji- t dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 19,298 dengan $df=26-1$ diperoleh t_{tabel} 1,708 maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $19,298 > 1,708$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terdapat perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 03 Pagergunung Kabupaten Pemalang.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *Wordwall*, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of Pancasila Education of fifth grade students of SD Negeri 03 Pagergunung, Pemalang Regency. This type of research is quantitative research with a population of fifth grade students of SD Negeri 03 Pagergunung. The design of this study is the One Group Pretest-Posttest Design method. Data collection techniques used are tests, observations, interviews and documentation. Based on data analysis, the average Pretest was 54.231 and the average Posttest was 80.962. The results of the hypothesis test using the t-test with a significance level of 5% obtained t count of 19.298 with $df=26-1$ obtained t table 1.708, it can be seen that the value of t count $\geq$ t table is $19.298 > 1.708$ meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a difference between before and after receiving treatment in the form of learning by applying the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of Pancasila Education of fifth grade students of SD Negeri 03 Pagergunung, Pemalang Regency.

Keyword: *Team Games Tournament*, *Wordwall*, *Learning Outcomes*

History Article

Received 05 Mei 2026

Approved 30 Mei 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Kusumadewi, R.A., Rofian. & Azizah, M. (2026). Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 03 Pagergunung Kabupaten Pemalang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 581-593



Coresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ ristianindya01@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia (SDM). Di tengah pesatnya perkembangan zaman dan semakin ketatnya persaingan global, setiap individu dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang cukup agar dapat bersaing secara efektif (Cahyaningrum dkk., 2025: 2). Selain itu, sekolah juga harus menciptakan lingkungan yang mendukung pendidikan karakter melalui kegiatan penghargaan bagi siswa yang menunjukkan perilaku positif, serta kegiatan-kegiatan yang menekankan nilai-nilai toleransi, kerjasama, dan saling menghargai antar siswa (Saputri dkk., 2025: 172). Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Soegeng, (2017), berpendapat bahwa Pendidikan merupakan sebuah proses di mana seseorang dapat mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam lingkungan masyarakat, dan di mana dia hidup. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sistem pendidikan, terutama dalam jenjang sekolah dasar. Pada dasarnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sehari-hari dan mengajarkan kepada siswa untuk menjadi warga negara yang unggul dan berkarakter serta mengamalkan Pancasila sebagai dasar negara yang tercantum dalam Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Inu & Dewi, 2021) dalam (Wijayanti & Muthali`in, 2023: 174).

Pada Pendidikan Pancasila terdapat suatu pembelajaran. Menurut pendapat Ariani dkk., (2022: 7) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak hanya membutuhkan sosok guru yang cerdas, tetapi juga melibatkan siswa yang aktif sehingga dapat berlangsungnya proses pembelajaran melalui interaksi. Guru dan siswa merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa sesudah

mendapatkan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi dkk., 2023: 14). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari peserta didik sedangkan faktor eksternal berasal dari luar peserta didik. Faktor internal yaitu meliputi kecerdasan, ketekunan, motivasi belajar, minat belajar, kebiasaan belajar dan lain- lain. Faktor eksternal yaitu berasal dari faktor lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Hasil belajar sangat membantu guru untuk mengetahui pencapaian siswa dan dapat digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 03 Pagergunung pada tanggal 21 Februari 2025, dari banyaknya siswa kelas V yang berjumlah 26 orang, kurang dari 46% siswa terlihat kurang antusias pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena pada saat mengajar guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Guru lebih sering menggunakan pola pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Pada pola pengajaran ini, pendidik lebih berperan sebagai sumber utama dalam memberikan informasi pada pembelajaran sehingga berdampak pada kegiatan siswa yang cenderung asik bermain sendiri dibelakang kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, menimbulkan rasa jenuh dan bosan, pasif dan kurang aktif (Sultan dkk., 2025: 150). Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya kesesuaian dalam memilih model pembelajaran yang inovatif serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Menurut pernyataan dari guru kelas V, bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila, sebagian siswa belum mencapai tingkat ketuntasan. Apabila siswa telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka dinyatakan tuntas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari 26 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 12 siswa atau sebesar 46% belum mencapai KKM, sedangkan sebesar 54% atau 14 siswa lainnya sudah mencapai KKM. Dilihat dari kondisi tersebut, bahwa hampir sebagian dari jumlah siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan adanya permasalahan diatas, perlu dilakukan evaluasi terkait model pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa agar terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, dimana siswa mendapatkan peran sebagai tutor sebaya (Rahmi dkk., 2025: 1117). Proses pembelajaran melalui model TGT berlangsung melalui diskusi, saling memahami materi, dan mengikuti permainan kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Octavia, (2020: 58) kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit dan proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Sedangkan kekurangannya yaitu sulit untuk mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis dan masih adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Model pembelajaran TGT dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan kerja sama antar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fakhriyah & Baalwi, (2025) bahwa penggunaan model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar karena

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa yang dapat dilihat dari adanya penghargaan dalam proses belajar, dimana pemberian apresiasi seperti pujian, nilai baik, atau reward mampu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong siswa untuk terus berprestasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, jika hanya menggunakan model pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa kurang maksimal (Rahmi dkk., 2025). Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *Wordwall*. Menurut Khairani dkk., (2025: 219) *Wordwall* merupakan suatu platform pembelajaran berbasis game edukatif yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis bergambar, suara dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Dalam penelitian ini, template *Wordwall* yang digunakan berupa *Open The Box* (Membuka Kotak) yang berisi pertanyaan-pertanyaan tersembunyi.

Media *Wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hamidah, (2024: 41) kelebihan *Wordwall* yaitu dapat memberikan kemudahan penggunaan media dan memberikan dukungan untuk berbagai macam tipe permainan edukatif, terdapat banyak *template* siap pakai, serta memiliki kemampuan menyesuaikan game sesuai kebutuhan pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari media *Wordwall* yaitu dapat menghambat penerapan penggunaan media pembelajaran seperti kondisi jaringan internet yang harus stabil. Dengan menerapkan media *Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini memiliki urgensi yang didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar yang rendah akibat menggunakan metode pengajaran konvensional dan kurangnya antusiasme siswa. Research gap dari penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *Wordwall* yang masih jarang diteliti di tingkat sekolah dasar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khairani dkk., (2025) dan Fakhriyah dkk., (2025) Hanya menunjukkan hasil peningkatan pada aspek kognitif dan tidak menjelaskan peningkatan aspek afektif secara mendalam. Selain itu, Asjudirja dkk., (2025), Rahmi dkk., (2025), dan Khairani dkk., (2025) melakukan penelitian pada kelas yang berbeda dan mata pelajaran lain seperti Matematika, IPAS dan Bahasa Inggris. Penelitian ini memiliki kontribusi unik berupa penggabungan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Wordwall*. Kombinasi tersebut tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan belajar afektif siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), serta dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *Pre- Experimental One Group Pretest- Posttest Design*. Dalam penelitian ini, model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* menjadi variabel bebas. Sedangkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menjadi variabel terikat. Penelitian dilakukan di SD Negeri 03 Pagergunung Kabupaten Pemalang pada semester ganjil pada tanggal 1-3 Desember 2025. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 03 Pagergunung yang berjumlah 26 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *Non Probability* dengan jenis sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes (*Pretest-Posttest*), observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki siswa kelas V terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari. Sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan materi setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall*. Menurut Ramadhani & Bina, (2021: 23) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat secara langsung ke lapangan objek penelitian yang akan diteliti. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan aktivitas siswa kelas V pada saat peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall*. Menurut Sugiyono, (2023: 304) Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk saling bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dirancang makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan secara terstruktur yang ditujukan untuk guru kelas V sebagai narasumber dalam mengevaluasi pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall*. Dokumentasi digunakan sebagai data bukti pendukung penelitian yang meliputi dokumen sekolah, daftar nama dan nilai siswa kelas V serta dokumentasi foto pada saat kegiatan penelitian di lapangan.

Instrumen yang digunakan adalah lembar soal *Pretest- Posttest*, lembar observasi dan lembar pedoman wawancara. Lembar *Pretest- Posttest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Lembar observasi disusun dalam bentuk tabel yang memuat aspek berupa sintak model TGT. Lembar pedoman wawancara terdapat identitas responden, tujuan wawancara, daftar pertanyaan dan kolom jawaban yang ditujukan untuk guru kelas V sebagai narasumber dalam mengevaluasi pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Sedangkan uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

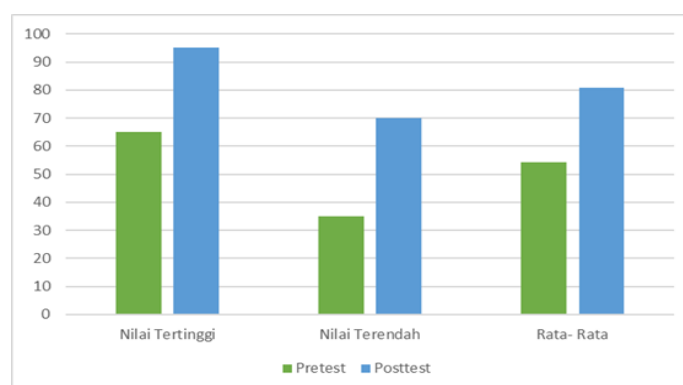
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Pagergunung, tepatnya terletak di jalan Desa Pagergunung, Kecamatan Ulujami, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah pada semester ganjil pada tanggal 1-3 Desember 2025. Penelitian ini diawali dengan membuat soal uji coba yang berjumlah 30 butir soal berbentuk pilihan ganda. Uji coba soal diujikan di kelas V SD Negeri 02 Pagergunung yang berjumlah 31 siswa. Berdasarkan hasil uji coba soal, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui jumlah soal yang memenuhi 4 kriteria yaitu validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran. Berdasarkan hasil uji coba instrumen diperoleh

21 butir soal yang valid dari 30 butir soal yang diujikan. Dari soal yang valid kemudian diambil 20 butir soal untuk dijadikan soal *Pretest* dan *Posttest*. Soal *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk penelitian di kelas V SD Negeri 03 Pagergunung. Data hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh kelas V SD Negeri 03 Pagergunung dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 03 Pagergunung.

Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata- Rata
<i>Pretest</i>	65	35	54,231
<i>Posttest</i>	95	70	80,962

Berdasarkan tabel 1 diperoleh rata- rata nilai *Pretest* 54,231 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 65. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh rata- rata 80,962 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Dari data diatas menunjukkan bahwa rata- rata nilai *Posttest* lebih tinggi dari nilai *Pretest*.



Gambar 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan terdapat sebuah perbedaan, yaitu hasil pada nilai *Posttest* meningkat.

Uji prasyarat analisis data dilakukan sebelum menguji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas awal (*Pretest*) dan uji normalitas akhir (*Posttest*). Menurut Subekti & Sukamto, (2022: 11) Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Data	<i>Pretest</i>
L_{hitung}	0,1280
L_{tabel}	0,161
Kriteria	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan uji normalitas awal (*pretest*) diperoleh dengan $n=26$, taraf signifikan 5% dari nilai kritis $L_{tabel} = 0,161$ dan L_{hitung} sebesar 0,1280 sehingga diperoleh kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$, atau $0,1280 < 0,161$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

Data	<i>Posttest</i>
L_{hitung}	0,1320
L_{tabel}	0,161
Kriteria	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 perhitungan uji normalitas akhir (*posttest*) diperoleh dengan $n=26$, taraf signifikan 5% dari daftar nilai kritis $L_{tabel}=0,161$ dan L_{hitung} sebesar 0,1320, sehingga diperoleh kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$, atau $0,1320 < 0,161$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* berasal dari sampel berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil nilai pada *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas V SD Negeri 03 Pagergunung, maka dilakukan uji hipotesis. Untuk menguji perbedaan rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* menggunakan uji- t. Hasil uji- t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-T

Hasil belajar	Rata- rata	N	M_d	$\sum X_d^2$	T_{hitung}	T_{tabel}
<i>Pretest</i>	54,230	26	26,73	1247,12	19,298	1,708
<i>Posttest</i>	80,961					

Berdasarkan tabel 4.4 hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 54,230 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 80,961 dengan $n=26$ diperoleh t_{hitung} sebesar 19,298 sedangkan t_{tabel} dengan $db=N-1=26-1=25$, dan taraf signifikan 5%. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,298 > 1,708$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 03 Pagergunung.

Tabel 5. Hasil Uji N- Gain

Rata- rata	Kategori
0,6	Sedang

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat antara nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh data yaitu 0,6 (6%) dengan kriteria sedang artinya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* cukup efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Presentase Ketuntasan Belajar

Hasil Belajar	KKM	Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	70	- 0%	26 100%
<i>Posttest</i>	70	26 100%	- 0%

Berdasarkan tabel 6 hasil ketuntasan belajar pada nilai *Pretest* menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang tuntas belajar. Sedangkan pada nilai *Posttest* terdapat siswa yang tuntas belajar dengan ketuntasan belajar sebesar 100%. Efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari ketuntasan belajar klasikal, tetapi juga mempertimbangkan besarnya peningkatan hasil belajar, kualitas proses pembelajaran dan kategori gain (peningkatan). Dalam penelitian ini peningkatan nilai *Pretest- Posttest* berada pada kategori sedang atau cukup efektif dan belum mencapai kategori tinggi atau efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 03 Pagergunung Kabupaten Pematang. Penelitian dilaksanakan selama tiga hari pada tanggal 1-3 Desember 2025 di kelas V SD Negeri 03 Pagergunung.

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *Pretest* pada siswa kelas V. Soal *Pretest* digunakan untuk mengetahui data awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall*. Kemudian nilai *Pretest* dianalisis menggunakan uji normalitas tahap awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas tahap awal (*Pretest*) dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan *Pretest* berdistribusi normal dengan menggunakan uji *Liliefors* untuk $n=26$ dengan taraf signifikan 0,05 yang didapatkan $L_0 = 0,128$ dan $L_{tabel} = 0,161$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,128 < 0,161$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* berdistribusi normal.

Pada pertemuan kedua yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantu media *Wordwall*. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, berdoa sebelum pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya kegiatan apersepsi yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran sebelumnya. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan memberi tahu kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan yaitu “Pancasila dalam kehidupan”.

Setelah kegiatan pendahuluan dilakukan, selanjutnya masuk pada tahap kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan inti, peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall*. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui permainan dan kerja sama dalam tim. Kegiatan inti ini dilaksanakan melalui model pembelajaran TGT yang terdiri dari empat sintak. Menurut Habib, (2021: 31) Sintak dalam model pembelajaran TGT yaitu penyajian kelas, kelompok (*Teams*), *Games Tournament* dan penghargaan kelompok.



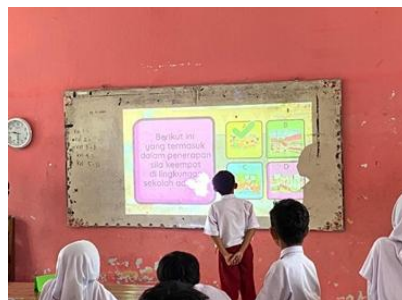
Gambar 2. Sintak Penyajian Kelas

Langkah pertama adalah penyajian kelas. Pada fase ini peneliti menjelaskan materi kepada siswa tentang nilai- nilai dalam sila Pancasila serta penerapannya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kemudian siswa harus memperhatikan dan mencatat poin-poin penting tentang materi yang disampaikan oleh peneliti. Tujuan dari fase penyajian kelas yaitu untuk membantu siswa bekerja lebih baik pada saat berkelompok mengerjakan LKPD dan bermain games.



Gambar 3. Sintak Kelompok (*Teams*)

Langkah kedua adalah kelompok (*teams*). Pada fase ini peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 5- 6 orang. Setelah itu, peneliti membagi LKPD untuk masing-masing kelompok. Siswa diminta untuk mendiskusikan apa yang sudah diketahui tentang nilai-nilai Pancasila serta penerapannya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.



Gambar 4. *Games Tournament*

Langkah ketiga adalah *Games Tournament*. Pada fase ini peneliti akan mengajak siswa pada masing- masing kelompok untuk bermain games menggunakan media yang ditampilkan melalui proyektor. Peneliti menampilkan media *Wordwall* yang berisi soal- soal terkait materi yang sudah diajarkan. Kemudian peneliti menjelaskan aturan permainan kepada setiap kelompok dan dilanjutkan dengan permainan menggunakan media *Wordwall*.



Gambar 5. Penghargaan Kelompok

Langkah keempat adalah penghargaan kelompok. Pada fase ini peneliti menyampaikan hasil turnamen kepada siswa. Kelompok yang memiliki poin terbanyak dalam permainan *Wordwall* mendapatkan penghargaan berupa makanan ringan.

Pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan soal *Posstest* pada siswa kelas V untuk mengukur pemahaman siswa terkait dengan materi yang sudah diajarkan. Hal ini juga menjadi landasan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah menerapkan model *Team Games Tournament* berbantu media *Wordwall*.

Berdasarkan perhitungan Uji t dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 19,298 dengan $df = 26 - 1$ diperoleh t_{tabel} sebesar 1,708. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,298 > 1,708$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan dari uji- t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berdasarkan perhitungan uji N- Gain diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 0,6 (6%) dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila karena siswa mengalami peningkatan dalam belajar yaitu menjadi aktif dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan respon positif yaitu dengan mengikuti pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Hal ini sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Rahmi dkk., (2025) bahwa model *Team Games Tournament* membangun proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan kompetitif. Pendapat serupa disampaikan oleh Khairani dkk., (2025) bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, menantang dan siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khairani dkk., (2025) dan Fakhriyah dkk., (2025) Hanya menunjukkan hasil peningkatan pada aspek kognitif dan tidak menjelaskan peningkatan aspek afektif secara mendalam. Sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang aspek kognitif yang berasal dari nilai *pretest-posttest* dan aspek afektif yang berasal dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif siswa. Hal ini sejalan dengan teori afektif menurut Pahriah, (2020) yang menyatakan bahwa ranah afektif mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi dan sikap. Penelitian ini sejalan dengan penelitian menurut Asjudirja & Ulia, (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa, khususnya dalam aspek keaktifan, penghargaan terhadap pembelajaran dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi *Wordwall* terbukti efektif karena mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman serta hasil belajar.

Sebelum diterapkan model TGT berbantu *Wordwall*, hasil belajar afektif siswa masih tergolong rendah yang terlihat dari kurangnya keaktifan, motivasi belajar, kerja sama, serta kurangnya rasa percaya diri siswa pada saat proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan, hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui sikap lebih aktif, disiplin, antusias, mampu berdiskusi kelompok dengan teman, dan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar afektif siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut Susanto, (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil ini sejalan dengan penelitian Usman, dkk (2025) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 017 Bonra Kecamatan Luyo Kabupaten Polewali Mandar”. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran TGT Berbantu media *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 017 Bonra. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media *Wordwall* siswa dapat mencapai ketuntasan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 03 Pagergunung dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Ditemukan beberapa fakta bahwa model TGT berbantu media *Wordwall* dapat membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian setelah diberikan perlakuan menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Perhitungan hasil nilai *Pretest* menunjukkan rata-rata 54,231 dan hasil *Posttest* menunjukkan rata-rata 80,962. Jadi, siswa kelas V mengalami peningkatan yang didukung dengan hasil perhitungan Uji-t. Pada uji-t dengan $db = N - 1 = 25$ dan taraf signifikan 0,05 diperoleh t_{hitung} sebesar 19,298 dan t_{tabel} sebesar 1,708. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,298 > 1,708$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang

signifikan. Dilakukan uji N- Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperoleh 0,6 (6%) dalam kategori sedang dengan kriteria cukup efektif. Artinya dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 03 Pagergunung.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam mengajar berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan menarik antusiasme siswa. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* ini sebaiknya diterapkan pada jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Efektivitas model *Team Games Tournament* dapat dikaji dengan membandingkan model pembelajaran lain atau dengan mengombinasikan media pembelajaran selain *Wordwall*.

Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya dilakukan pada satu kelas karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan ruang lingkup penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan terfokus sesuai dengan kemampuan peneliti. Selain itu, Penelitian ini hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi tidak mengesampingkan ranah afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asjudirja, D.H., & Ulia, N. (2025). Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantu Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Desimal Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5 (1), 84- 93.
- Ariani. N., Masruro, Z., Saragih, S.Z., Hasibuan, R., Simamora, S.S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Cahyaningrum, A., Azizah, M., Fajriyah, K., & Rismawati, A. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Kuis Interaktif *Wordwall* pada Siswa Kelas III. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. 1-9.
- Fakhriyah, I.L., & Baalwi, M.A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10 (2), 1291- 1300. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>.
- Habib, M.R.I. (2021). *Model- Model Pembelajaran dalam Perspektif Pendekatan Kooperatif & Komunikatif*. Manokwari: CV. Diva Pustaka.
- Hamidah, N.A. (2024). *Memfaatkan Canva dan Wordwall Untuk Membuat Game Edukasi*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Khairani, R., Sirait, A.P., Irsan, Halimatussakdiah, & Nasution, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Siswa Kelas III SDN 106161 Laut Dendang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11 (02), 217- 223.
- Octavia, A.S. (2020). *Model- Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Pahriah. (2020). *Teori Belajar*. Banyumas: CV PENA PERSADA.
- Rahmi, A., Nurhasanah, & Husniati. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10 (2), 1116- 1122. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>.

- Ramadhani, R., & Bina, N.S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan (Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS)*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, S., Ardiyanto, A., & Rofian. (2025). Penanaman Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6 (1), 166- 173).
- Soegeng, A.Y. (2017). *Kapita Selekta Landasan Kependidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Subekti, E.E., & Sukamto. (2022). *Buku Pegangan Kuliah Statistika Penelitian*. Semarang.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultan, N.H., Syam, N., & Sultan, M.A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di UPTD SD Negeri 55 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4 (2), 149- 155.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADA MEDIA.
- Usman, S., Tolla, I., & Irfan, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Kelas IV SD Negeri 017 Bonra Kecamatan Luyo Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Pepatuzdu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 21 (1), 31- 42. DOI: <http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v21i1.5990>.
- Wijayanti, D.N., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebhinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18 (1), 172- 184. DOI: 10.29408/edc.v18i1.12518
- Yandi, A., Putri, A.N.K., & Putri, Y.S.K. (2023). Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1 (1), 13- 24. DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.