

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

Oleh:

Nadia Ayu Martasari¹

Wahyu Mulyani²

Universitas PGRI Ronggolawe

Alamat: JL. Manunggal No.61, Wire, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten
Tuban, Jawa Timur (62391).

Korespondensi Penulis: peserta.23096@ppg.belajar.id, wahyumulyani60@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyse student learning outcomes on the application of the Teams-Games-Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall application in the subject of Pancasila Education grade I SD. The type of research used is classroom action research using the Kemmis and MC Taggart model, which in its implementation uses two cycles. Each cycle includes 4 stages, namely: planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. In this study, the research subjects were class I students of UPT SDN Kingking 1, totalling 19 people. The techniques used in data collection are observation, tests, interviews, documentation, etc. While the data analysis techniques used are quantitative and qualitative analysis. After carrying out research activities in two cycles this model proved effective in improving learning outcomes and student engagement through collaborative team activities, interactive games, and interesting tournaments. Thus, the combination of the TGT model and Wordwall application can be an innovative alternative in improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects in elementary schools.*

Keywords: *TGT Model, Student Learning Interest, Wordwall, Pancasila Education.*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SD. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, yang dalam pelaksanaannya menggunakan dua siklus. Setiap siklus meliputi 4 tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas I UPT SDN Kingking 1 yang berjumlah 19 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes, wawancara, dokumentasi, dll. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian dalam dua siklus model ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui aktivitas kolaboratif tim, permainan interaktif, dan turnamen yang menarik. Dengan demikian, kombinasi model TGT dan aplikasi Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model TGT, Minat Belajar siswa, Wordwall, Pendidikan Pancasila.

LATAR BELAKANG

Pendidikan pada saat ini tentunya melalui proses dengan adanya interaksi antara komponen dalam pembelajarn. Sementara hakikat proses pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah proses komunikasi dimana guru berperan sebagai pengantar dan siswa sebagai penerima pesan (Ardiansyah : 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan aspek yang memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang baik diperlukannya pendidikan. Dalam pelaksanaan proses mengajar di sekolah ini tentunya guru memiliki peranan yang sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran yang bisa bermakna bagi siswa. Tentunya disini peranan guru juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat siswa untuk mengarahkan siswa belajar, tidak malas, dan kearah sesuatu kegiatan yang membawa dampak positif.

Perkembangan Teknologi di era sekarang menjadi suatu elemen yang penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan teknologi pada saat ini perkembangannya sudah melebihi perkembangan pendidikan sehingga memerlukan berbagai rekomendasi kebijakan (Taylor et al., 2024). Di era 5.0, teknologi berkembang pesat didorong oleh berbagai faktor, seperti tuntutan kebutuhan, tantangan global, kemajuan ilmu pengetahuan dan penelitian, serta globalisasi. Meskipun teknologi memiliki banyak kelebihan, tidak dapat dipungkiri bahwa kekurangan tetap ada (Suminar, 2019). Meskipun demikian, kelemahan tersebut tidak seharusnya menjadi penghalang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sebaliknya, teknologi membantu guru untuk lebih bijaksana dalam memilih dan memanfaatkan alat yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Melalui teknologi, guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan video, kuis, animasi, dan lain sebagainya (Akbar, 2023). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dampaknya dirasakan secara signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Adanya perkembangan teknologi di era sekarang menjadi tantangan tersendiri bagi guru, dimana guru tidak hanya sebagai tenaga pendidik yang mengajar tetapi juga dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi sebagai platform untuk pembelajaran. Terlebih lagi pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka dimana kurikulum ini memberikan guru kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran (Devi et al., 2024). Dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa perlu memahami konsep dasar materi yang diajarkan. Selain itu, penting bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat (Rahmawati, 2021). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif, diperlukan keterlibatan beberapa komponen yang saling mendukung, termasuk tujuan pembelajaran, peran guru, partisipasi siswa, metode pengajaran yang sesuai, penggunaan media, serta evaluasi pembelajaran yang terstruktur (Hidayat et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di kelas 1 mendapatkan sebuah hasil bahwa beberapa siswa cenderung pasif sehingga mengakibatkan hasil belajar mereka masih banyak yang di bawah KKM. Oleh karena itu untuk melakukan proses

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

pembelajaran di kelas rendah tidak hanya saja bersifat mengingat maupun menghafal semata, namun proses pembelajaran merupakan bagian dari penghubungan fakta dan konsep secara utuh. Pembelajaran harus dihubungkan dengan konsep yang telah dimiliki oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut dengan mudah dipahami oleh siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa apabila guru kelas rendah ingin menciptakan pembelajaran bermakna maka guru harus mampu menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan pengetahuan yang baru diterima oleh siswa agar pembelajaran bisa bermakna bagi siswa (zulfia et al., 2021). Di samping itu, ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengungkapkan jenuh dan menginginkan adanya permainan di kelas oleh karena itu diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar mereka, misalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Zahwa et al, 2022). Pembelajaran baik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), menekankan pada aktivitas siswa, menggunakan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran, memanfaatkan berbagai media belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, juga menyenangkan (Marlita et al., 2023).

Adanya permasalahan tersebut, ditemukan solusi dengan adanya upaya untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengintegrasikan teknologi sehingga siswa bisa belajar sambil bermain namun tujuan pembelajaran tetap tercapai dan pembelajaran bisa bermakna bagi siswa. Salah satu model alternatifnya adalah model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan website Wordwall sebagai alternatif solusi meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kristiana, dkk (dalam Fajriyanti, 2022: 3) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengasyikkan dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan sangat membantu proses pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik bertambah keaktifannya dan akan berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu, model pembelajaran ini menekankan pada interaksi dan aktivitas antarsiswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, dan saling memotivasi dalam menguasai materi pelajaran, dengan harapan, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa penelitian penerapan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Wordwall yang pernah dilakukan di antaranya penelitian yang dilakukan oleh I wayan (2023) yang meneliti tentang Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Sekolah Dasar; Andono (2022) yang meneliti tentang Pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi; Marlita,dkk (2024) yang meneliti tentang Analisis Penggunaan Media pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Dari adanya beberapa penelitian terdahulu penggunaan Penggunaan media Wordwall Game memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian oleh Jauhar et al. (2022), penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat membantu siswa berpikir lebih kritis dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar. Penelitian ini relevan dengan rencana penggunaan Wordwall Game dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SD Negeri Kingking 1, khususnya dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, terutama dalam mata pelajaran yang diterapkan, lokasi penelitian, serta tujuan spesifik penggunaan Wordwall Game untuk mendukung aktivitas belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya menargetkan peningkatan hasil belajar tetapi juga memanfaatkan Wordwall Game sebagai media untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam kompetisi kelompok yang merupakan inti dari model TGT. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti akan memaksimalkan pembelajaran dan berupaya mengatasi permasalahan serta meningkatkan aktivitas belajar dengan judul penelitian “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (Tgt) Berbantuan Aplikasi Wordwall Kelas I Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut PTK (*Classroom Action Research*). Menurut Kunandar, (2012 :71) alur dalam penelitian ini terdiri dari 4 langkah yaitu *Planning, Acting, Observing, Reflection*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes yaitu pretest dan posttest, wawancara dan studi dokumentasi. . Sedangkan teknik analisis data yang digunakan

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

adalah kuantitatif dan kualitatif. Menurut Fadli, (2021) analisis data menggunakan kualitatif bertujuan untuk mengungkap fenomena secara kontekstual untuk menarik kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif bertujuan untuk mengolah data dengan menggunakan perhitungan numerik. Lokasi penelitian ini adalah UPT SDN Kingking 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 19 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Metode yang digunakan untuk mengetahui nilai kognitif siswa kelas 1 berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berpedoman pada KKM di sekolah yaitu 70. Berdasarkan data soal pra siklus yang dibagikan kepada siswa kelas 1 dengan 5 soal pilihan ganda diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1 Daftar Nilai Pra Siklus

	Pra Siklus			
Jumlah siswa	Ketuntasan		Presentase	
19	Tuntas 0	Belum Tuntas 19	Tuntas 0%	Belum Tuntas 100%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat rendah. Dari 19 siswa, tidak ada satu pun yang mencapai ketuntasan belajar (0%), sedangkan seluruh siswa (100%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menghasilkan capaian belajar yang optimal. Model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, dengan tingkat partisipasi siswa yang rendah. Hanya sekitar 8 siswa yang tampak aktif, sementara sebagian besar lainnya hanya merespons ketika ditanya guru, misalnya pada pertanyaan dasar seperti “Siapa yang di rumah biasanya membantu ibu membersihkan rumah?”. Selain itu, siswa sering terlibat dalam percakapan di luar konteks pembelajaran, sehingga situasi kelas menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu,

diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan mengombinasikan media pembelajaran inovatif dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai, seperti model *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini, Wordwall Game digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung model TGT. Wordwall Game tidak hanya bersifat interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat melatih konsentrasi siswa, mengurangi kejenuhan, dan mendorong semangat belajar melalui kompetisi kelompok.

Melalui model TGT yang memanfaatkan Wordwall Game, siswa diajak untuk berkompetisi dalam kelompok, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan individu tetapi juga memperkuat kerja sama tim. Strategi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, di mana siswa aktif dalam memahami materi dan termotivasi untuk berpartisipasi lebih maksimal.

Siklus 1. Pada Siklus 1 Berikut adalah data hasil observasi yang menunjukkan aktivitas belajar siswa selama menggunakan Wordwall Game dalam pembelajaran dengan model TGT, sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 1 Hasil pengamatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model TGT dengan Aplikasi Wordwall

Pengamatan	Aktivitas Belajar Awal
Siswa Aktif	16
Siswa pasif	3
% Aktif	84,21%
% pasif	15,79%

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan dari tabel kedua peningkatan hasil observasi menunjukkan penggunaan model TGT dengan aplikasi wordwall berkembang pesat untuk keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas. Di mana siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan sintaks TGT kemudian setiap kelompok diberi nama guru menjelaskan cara bermain dan reward yang akan didapatkan. Setiap kelompok benar menjawab akan bersaing memperebutkan poin bintang yang ditempelkan di papan tulis. Hal ini membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan sangat antusias mengikuti pembelajaran

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

dengan hasil yang didapatkan adalah 84,21 % siswa aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan penggunaan media wordwall yang dipadukan dengan model TGT memberikan dampak positif dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1. Berikut peneliti paparkan pembelajaran dengan menggunakan media wordwal pada model pembelajaran *Tournament*.



Gambar 1 Media Pembelajaran Wordwall dengan model TGT

Berdasarkan gambar tersebut terlihat tampilan wordwall menarik perhatian siswa karena berwarna, template yang menarik, dan mampu memunculkan rasa keingintahuan siswa, dengan tampilan yang menarik mampu membuat pembelajaran tidak membosankan karena berbeda dengan pembelajaran sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT dengan aplikasi wordwall pada kelas 1 Sekolah Dasar dilakukan dengan perencanaan dengan mempersiapkan bahan ajar dan juga rencana pembelajaran dengan memperhatikan sintaks dari TGT. Berikut ini langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tabel 3.

Tabel 3 Rencana Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
1. Peserta didik menjawab salam dari guru
2. Peserta didik membaca doa
3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru “bagaimana kabarmu hari ini?”

4. Peserta didik bersama guru mengingat pembelajaran sebelumnya
5. Membuat kesepakatan kelas
 - Tertib saat dikelas
 - Salam dan senyum: "Kita mulai setiap pelajaran dengan mengucapkan salam dan tersenyum. Karena dengan senyum, semuanya jadi lebih ceria!"
 - Angkat tangan jika ingin bertanya: Kalau ada yang mau bicara atau bertanya, kita angkat tangan dulu, ya. Biar teman-teman yang lain bisa mendengar dengan jelas."
 - Jaga kebersihan di meja: "Kita jaga kebersihan di meja kita, ya. Jangan lupa membuang sampah ke tempatnya, supaya kelas kita tetap bersih dan nyaman."
6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
7. Mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari
8. Guru membagikan lembar kerja tertulis untuk mengetahui pemahaman peserta didik

Kegiatan Inti (40 menit)

Tahap 1: Penyajian kelas

1. Guru memutar video animasi kepada peserta didik untuk disimak
2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak video animasi tentang terhadap kebersihan rumah
3. Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik seputar video animasi
4. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi

Tahap 2: Pembentukan Tim (Teams)

5. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak untuk memastikan keragaman anggota.
6. Setiap ketua kelompok mengambil undian nama kelompok yang terkait dengan alat kebersihan, misalnya:
 - Kelompok 1: Kelompok Sapu
 - Kelompok 2: Kelompok Pel
 - Kelompok 3: Kelompok Kemoceng

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

Kelompok 4: Kelompok Sikat

Kelompok 5: Kelompok Lap

7. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan terlebih dahulu oleh guru
8. Guru juga memberi pemahaman bahwa dalam permainan ini, menang atau kalah adalah hal biasa, dan yang terpenting adalah bekerja sama serta belajar.

Tahap 3: Permainan (Games)

9. Guru memulai permainan kuis menggunakan Wordwall yang ditampilkan melalui LCD proyektor.
10. Setiap pertanyaan ditampilkan satu per satu dan dibacakan oleh guru, dan kelompok diberikan waktu singkat untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Kelompok akan berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat-cepatan menyebutkan nama kelompoknya
11. Guru mengingatkan bahwa jawaban yang benar akan mendapatkan poin berupa bintang, dan kelompok dengan poin terbanyak di akhir permainan akan menjadi pemenang.

Tahap 4: *Tournamen*

12. Setelah permainan berakhir, guru mengumumkan kelompok yang meraih poin bintang terbanyak sebagai pemenang.
13. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang aktif bekerja sama.
14. Guru kembali menekankan bahwa tujuan permainan ini adalah untuk belajar bersama, dan mengingatkan siswa bahwa menang atau kalah adalah hal biasa dan yang terpenting adalah pengalaman belajar.

Tahap 5: *Evaluation*

15. Guru membagikan LKPD yang berisi pertanyaan untuk dikerjakan secara individu. LKPD ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman setiap siswa secara mandiri tentang materi menjaga keindahan kebersihan lingkungan rumah.
16. Guru menjelaskan instruksi pengisian LKPD, seperti: "susunlah kalimat menjadi sebuah kalimat misalnya dari kata “ Guru-peserta didik- mengajar menjadi Guru mengajar peserta didik!"
17. Guru berkeliling untuk memantau dan membantu siswa yang membutuhkan bimbingan, memastikan setiap siswa mengerjakan LKPD dengan teliti.

Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada hari ini
2. Guru melakukan tanya jawab singkat
“Hari ini kita sudah belajar bagaimana menjaga keindahan lingkungan rumah agar tetap bersih dan nyaman. Ada yang masih ingat apa saja yang sudah kita lakukan hari ini?”
3. Guru merefleksi pembelajaran dengan memvalidasi perasaan peserta didik dengan meminta peserta didik menggambarkan stiker senyum, sedih, marah pada bagian bawah LKPD / papan tulis
4. Guru mengevaluasi perasaan peserta didik dengan meminta peserta didik menempelkan pada papan tulis contohnya:
“Wah, banyak yang menempelkan wajah tersenyum! Ibu senang sekali kalau kalian menikmati pembelajaran hari ini. Yang wajah marah atau sedih, tidak apa-apa, ya. Kita bisa cerita sama-sama supaya kita bisa membuat pembelajaran jadi lebih baik lagi.”
5. Guru menutup pembelajaran dan memberi penguatan
6. Doa dan salam

Berdasarkan Tabel 3 pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak siswa berantusias dan terlibat aktif menggunakan wordwall game dalam menjawab beberapa kuis di dalamnya. Hal ini menjadikan suasana kegiatan pembelajaran menyenangkan

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR

karena rasa keingintahuan siswa untuk mencoba dan bersaing tinggi. Berdasarkan tabel 3 siswa melakukan pembelajaran dengan bersaing memperebutkan bintang untuk memenangkan sebuah tournament. Selain itu, penggunaan media pembelajaran wordwall game membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan ketika menghadapi kesulitan dalam menjawab soal dan aktifnya siswa dalam berantusias memainkan game.

Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 1 dapat dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media digital, seperti Wordwall. Penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila. Menurut Putra et al. (2024), Wordwall dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan aktivitas belajar siswa, yang memungkinkan mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Selaras dengan hasil penelitian tersebut, observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa kelas 1 sangat antusias dalam belajar dengan menggunakan Wordwall. Guru terlebih dahulu mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara lisan dan visual, kemudian melibatkan siswa dalam permainan interaktif di Wordwall yang berkaitan dengan nilai-nilai seperti gotong royong, rasa hormat, dan kerja sama. Siswa yang biasanya pasif di dalam kelas terlihat lebih aktif saat bermain game interaktif ini, seperti menjawab pertanyaan dengan cepat, berdiskusi dengan teman, dan memberikan argumen saat terdapat perbedaan pendapat dalam kelompok. Media Wordwall ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas belajar, seperti membaca soal (kegiatan visual), mendengarkan arahan guru dan masukan teman (kegiatan mendengarkan), berdiskusi aktif (kegiatan lisan), serta mencatat poin penting dari permainan (kegiatan menulis). Observasi ini sejalan dengan pandangan Hamalik (2019), yang menyebutkan bahwa indikator aktivitas belajar meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, dan menulis, yang semuanya terlihat dalam pembelajaran dengan Wordwall.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Mereka juga menunjukkan rasa empati dengan membantu teman yang kesulitan dalam menjawab soal di Wordwall. Hal ini sesuai dengan pendapat Madhani & Afriani (2024), bahwa kegiatan berbasis teknologi dapat membangkitkan emosi positif siswa, seperti semangat, kerjasama, dan rasa tanggung jawab. Berdasarkan observasi, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih mudah tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi referensi penting bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran lainnya

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SD terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan model TGT yang melibatkan aktivitas kolaboratif dalam tim, permainan interaktif, dan turnamen berbasis aplikasi Wordwall menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keberanian berpendapat, dan semangat dalam menyelesaikan tugas secara individu maupun kelompok. Selain itu, model ini melatih siswa dalam bekerja sama, bertanggung jawab, dan menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, model TGT berbantuan Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Andono, A. (2024). Pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1).
- Akbar, J. saddam. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ardiansyah,A.A & Nana,N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah.*Journal Of Education Research and Review*, 3(1)

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI
PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)*
BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH
DASAR**

- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4)
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti., & Miyono. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2).
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3).
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44(May), 100614. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.