

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI TGT BERBANTUAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PANCASILA

Wahyu Adi Setiawan, Ryan Peby Andriani, Yulia Maftuhah Hidayati, Agus Supardi
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

Diterima : 17 Mei 2025

Disetujui : 28 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk menunjukkan minat, ketekunan, dan semangat dalam belajar, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Namun pada kenyataannya, ditemukan siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama proses berlangsung yang disebabkan oleh beberapa faktor. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 16% dari siklus I ke siklus II. Penggunaan strategi TGT yang diintegrasikan dengan menggunakan media Wordwall berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas, serta membuat pembelajaran menjadi lebih variatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat mengadopsi strategi pembelajaran TGT berbantuan media digital interaktif seperti Wordwall sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa.

Kata Kunci: Motivasi belajar, TGT, Wordwall, Pendidikan Pancasila

Abstract

High motivation allows students to show interest, perseverance, and enthusiasm in learning, so that they are able to achieve optimal learning outcomes. However, in reality, it was found that students seemed less enthusiastic in participating in learning activities during the process which was caused by several factors. This study aims to improve students' learning motivation through the *Teams Games Tournament* (TGT) learning strategy assisted by Wordwall media in the Pancasila Education subject. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. This study was conducted through 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The results of the study showed that students' learning motivation increased by 16% from cycle I to cycle II. The use of the TGT strategy integrated with the use of Wordwall media succeeded in motivating students to be more active in participating in classroom learning, as well as making learning more varied. The results of this study indicate that teachers can adopt the TGT learning strategy assisted by interactive digital media such as Wordwall as an effective approach to increasing student motivation and involvement in learning, especially in subjects that are considered less interesting by students.

Keywords: Learning motivation, TGT, Wordwall, Pancasila Education

Corresponding Author

wahyusetiawan121002@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan lembaga yang memiliki peran penting dalam membentuk kualitas anak bangsa. Pendidikan adalah usaha terencana sadar yang dilakukan untuk mencapai kegiatan belajar sehingga dapat mengembangkan potensi siswa (Setiawan & Utomo, 2024). Tujuan pendidikan secara umum adalah untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, spiritual, dan sosial, sehingga mereka dapat menjadi individu yang berkarakter, cerdas, dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan diperlukan motivasi belajar yang tinggi dari setiap siswa. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan atau keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai hasil belajar yang optimal (Nisa & Susanto, 2022). Motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk menunjukkan minat, ketekunan, dan semangat dalam belajar, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun pada kenyataannya, setelah dilakukan observasi di kelas VI mata pelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa sekitar 52% siswa menunjukkan perilaku pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini teramati dari rata-rata 4-6 siswa per sesi yang terlihat mengantuk, beberapa di antaranya bahkan meletakkan kepala di meja selama lebih dari 5 menit. Selain itu, tercatat minimal 2 kelompok diskusi mengalami interupsi signifikan akibat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya di luar topik, dan sekitar 3 siswa terlihat menggambar atau memainkan ponsel di bawah meja meskipun guru sedang menjelaskan materi. Meskipun metode pengajaran guru sudah sangat baik, namun upaya tersebut belum berhasil membangkitkan motivasi dan semangat siswa sepanjang proses pembelajaran, khususnya pada kelas mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka berpendapat bahwa muatan dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila sangat bersifat teoritis dan bersifat hafalan. Pada kenyataannya, Pendidikan Pancasila memberikan siswa bekal yang mereka butuhkan untuk tumbuh sebagai individu yang sejalan dengan norma dan nilai-nilai Pancasila. Siswa yang mendapat pendidikan pancasila juga akan lebih berjiwa patriot, menghargai keberagaman Indonesia, dan menerima keberagaman (Widiastuti, 2022).

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, terlihat bahwa peran model dan metode pembelajaran sangat krusial dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. metode pembelajaran meliputi beberapa aspek, seperti teknik penyampaian materi, cara siswa belajar dan berinteraksi, serta proses evaluasi hasil belajar (Shela & Mustika, 2023). Selain metode, media pembelajaran juga merupakan faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Pemilihan media yang tepat dapat mempermudah penyampaian materi sekaligus meningkatkan minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan oleh (Hikmawan & Sarino, 2018), penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta semangat belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis positif bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang mampu menjadikan proses belajar di kelas lebih menarik dan bervariasi adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), seperti yang dijelaskan oleh (Lestari et al., 2018), menugaskan siswa ke dalam kelompok belajar yang beragam dan mencakup fase pembelajaran, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Dengan adanya pertandingan akan meningkatkan kesiapan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memotivasi mereka

untuk berkonsentrasi sepanjang pembelajaran guna mencapai hasil yang diinginkan selama permainan. Strategi pembelajaran TGT mendorong siswa untuk bersiap dan berusaha memahami serta menguasai materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran. Hal ini juga mengajarkan siswa bagaimana bekerja secara efektif dengan anggota kelompoknya ketika menyelesaikan tugas dari guru (Adnyana, 2020). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan tidak mudah merasa bosan (Nisa & Susanto, 2022). Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan edukatif ketika menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu, motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahmawati & Hidayati, 2022). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu Wordwall. Media Wordwall dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Wordwall adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun alat penilaian yang menarik dalam pembelajaran. Beberapa keunggulan Wordwall antara lain adalah gratis untuk versi basic dengan berbagai pilihan template. Selain itu, permainan yang dibuat di Wordwall dapat dibagikan secara langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau platform lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai jenis permainan, seperti crossword, kuis, kartu acak (random cards), dll (Hafsah et al., 2023).

Penelitian ini berfokus pada upaya membangkitkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui implementasi model kooperatif

Teams Games Tournament (TGT), sebuah pendekatan yang menekankan kolaborasi tim dan kompetisi sehat. Untuk memperkuat keterlibatan siswa, penelitian ini juga memanfaatkan media Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah banyak diteliti sebelumnya dan terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. (Hidayatullah et al., 2023) menunjukkan bahwa kombinasi TGT dengan media Wordwall secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII-C SMPN 13 Semarang, dengan peningkatan dari 90% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Metode pembelajaran yang menarik, seperti lomba cerdas cermat menggunakan Wordwall, menjadi faktor utama keberhasilan ini. Senada dengan penelitian tersebut, (Hafsah et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran PKn mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman masyarakat Indonesia. Media ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kelas. Kedua penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Alur penelitian ini menggunakan model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu, rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, dimana setiap siklus akan terdiri dari 2 kali

pertemuan. Pada setiap pertemuan, kegiatan pembelajaran dilakukan secara terstruktur. Siklus pertama pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media Wordwall, serta pelaksanaan pembelajaran dengan metode tersebut, sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk penguatan materi dan evaluasi awal motivasi belajar siswa. Pada siklus kedua, pertemuan pertama dilakukan perbaikan metode berdasarkan refleksi siklus pertama dan pelaksanaan pembelajaran dengan penyesuaian, kemudian pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi akhir dan pengukuran motivasi setelah intervensi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November tahun ajaran 2024/2025 di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 27 siswa.

Keberhasilan setiap siklus akan dinilai berdasarkan peningkatan motivasi belajar, yang diukur menggunakan skala likert dengan 25 butir soal yang mengukur indikator seperti dorongan dan kebutuhan belajar, hasrat dan keinginan berhasil, lingkungan belajar yang kondusif, inisiatif atau lebih senang bekerja mandiri, serta menunjukkan minat terhadap materi pelajaran. Setiap siklus dianggap berhasil jika minimal 70% siswa menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar dengan rata-rata peningkatan skor kelas minimal 20%. Selain itu, keberhasilan juga akan dilihat dari peningkatan keterlibatan siswa, di mana minimal 80% siswa menunjukkan perilaku aktif dan positif selama pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, antara lain: 1) Wawancara, dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila kelas VI SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta untuk mendapatkan informasi terkait dengan kegiatan pembelajaran di kelas. 2) Observasi, dilakukan terhadap siswa kelas VI sebagai penerima tindakan untuk melihat sikap dan

perilaku mereka selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Keabsahan data dari penelitian ini menggunakan triangulasi teknik yaitu mengecek data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami fenomena yang terjadi di kelas VI SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Wordwall. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dan masing-masing siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dilaksanakan selama 4 JP (2 pertemuan) yaitu pada tanggal 28 Oktober 2024 dan 31 Oktober 2024. Penerapan strategi pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media interaktif Wordwall di kelas VI SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta telah memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Deskripsi Siklus I

Peneliti memaparkan aturan permainan strategi *Teams Games Tournament* dengan media Wordwall. Siswa dibagi secara acak dalam kelompok beranggotakan 5-6 orang untuk mengikuti serangkaian kompetisi yang menyerupai kuis cerdas cermat. Pada pertemuan pertama, jenis permainan yang digunakan adalah *open the box*. Peneliti telah menyediakan sebuah bola di depan kelas sebagai tanda dimulainya sesi kuis. Pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan telah disusun sebelumnya menggunakan

Wordwall dan akan ditampilkan melalui proyektor. Setiap kelompok akan mengirimkan perwakilan untuk menjawab kuis secara bergantian. Peserta yang ingin menjawab harus terlebih dahulu mengambil bola dan kemudian memberikan jawaban. Apabila jawaban yang diberikan salah, maka kesempatan untuk menjawab soal tersebut akan diberikan kepada kelompok lain.

Kemudian pada pertemuan kedua, jenis permainan yang digunakan adalah *wordsearch* atau menemukan kata. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menemukan kata-kata tersembunyi di dalam kotak yang berisi huruf-huruf acak, sehingga dapat melatih ketelitian, konsentrasi, dan fokus mereka selama proses pembelajaran. Keunggulan fitur *wordsearch* di wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar terletak pada daya tariknya yang menyenangkan, menarik, dan unik, sehingga mampu meningkatkan minat serta partisipasi aktif siswa secara signifikan (Ma'wa & Purwati, 2024). Mekanisme permainan pada pertemuan kedua sama seperti pada pertemuan pertama. Setiap perwakilan kelompok berlomba untuk menyusun kata-kata dari kumpulan huruf acak dan mencocokkannya dengan *clue* atau pertanyaan yang telah diberikan. Kelompok yang berhasil memasang kata dengan pertanyaan dengan tepat akan mendapatkan poin 100, sedangkan kelompok yang salah memasang akan mendapat pengurangan poin sebesar 50. Total poin yang diperoleh dari kedua pertemuan pada siklus I ini akan dijumlahkan, dan kelompok dengan nilai tertinggi akan menerima hadiah.

Deskripsi Siklus II

Dilanjutkan siklus II yaitu pada tanggal 4 November 2024 dan 7 November 2024. Materi yang digunakan adalah Nilai-nilai Pancasila, yang merupakan kelanjutan dari materi pada siklus I. Pelaksanaan siklus II didasarkan pada rancangan yang telah disusun, serta hasil observasi dan evaluasi yang diperoleh sebelumnya. Jenis permainan yang digunakan pada pertemuan

pertama dan pertemuan kedua sama yaitu *open the box* atau membuka kotak. Pemilihan permainan ini didasarkan pada keunggulannya yang mampu menghadirkan unsur kejutan dan interaksi langsung, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa. Rasa penasaran dan tantangan yang muncul secara acak membuat siswa lebih termotivasi untuk menjawab soal, sementara umpan balik instan dari aplikasi membantu mereka belajar dari kesalahan dengan cepat (Valensia & Purwati, 2024). Siswa masih sama dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Peraturan permainan *Teams Games Tournament* pada siklus II ini juga hampir sama dengan siklus I. Namun, ada beberapa perubahan yaitu aturan soal yang tidak dijawab dengan benar, point tidak akan dikurangi. Kelompok lain akan diberi satu kali kesempatan untuk menjawab.

Pada siklus II ini, siswa menunjukkan peningkatan yang baik yaitu semakin bersemangat dalam mempersiapkan diri mengikuti lomba. Hal tersebut dapat dilihat ketika penyampaian materi dan diskusi kelompok, siswa tidak lagi merasa malu atau takut untuk berpendapat atau bertanya apabila ada materi yang belum jelas. Mereka menunjukkan semangat yang tinggi untuk mengikuti lomba cerdas cermat, dengan formasi kelompok dan materi baru yang telah disiapkan. Sebagai bukti kuantitatif, pada siklus I jumlah siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi mencapai 72% dari total peserta, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Hasil observasi motivasi belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran TGT berbantuan Wordwall meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 16%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan strategi TGT dengan media Wordwall secara efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berikut adalah tabel yang menampilkan hasil dari siklus I dan siklus

2 untuk menunjukkan bagaimana penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media Wordwall

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Perbandingan motivasi siswa

Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall		
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
48%	72%	88%
Kurang	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas presentase hasil observasi motivasi belajar siswa meningkat 24% dari pra siklus ke siklus I. Kemudian dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 16%. Penerapan strategi pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, serta secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor utama yang saling melengkapi. Salah satunya adalah media wordwall menghadirkan berbagai permainan edukatif dan kuis yang memacu keterlibatan aktif siswa, meningkatkan fokus, serta membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rizki et al., 2023). Selain itu, perpaduan antara media Wordwall dan model pembelajaran kooperatif TGT turut memperkuat motivasi dengan menumbuhkan suasana kompetisi yang sehat, kerja sama tim, komunikasi yang efektif, serta rasa tanggung jawab antar anggota kelompok (Wulansari et al., 2024). Kompetisi antar kelompok dalam TGT memberikan dorongan bagi siswa untuk lebih mendalami materi agar dapat memberikan kontribusi optimal bagi kelompoknya, sementara media Wordwall menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Febryanti et al., 2024)

dimana strategi pembelajaran berbasis TGT dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dengan peningkatan dari 90% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena adanya perlombaan atau tournament dalam pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Parhusip et al. (2023), yang melaporkan peningkatan motivasi sebesar 36,2% berdasarkan hasil observasi dan 4,8% berdasarkan hasil angket setelah penerapan permainan dalam strategi TGT, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, adanya penghargaan semakin memotivasi siswa untuk berpartisipasi dengan antusias dan berusaha memenangkan kompetisi. Penelitian yang dilakukan oleh (Ula & Jamilah, 2023) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena model tersebut sesuai dengan karakteristik mereka yang senang bermain, menyukai tantangan, serta lebih nyaman belajar dalam kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena adanya kompetisi atau turnamen dalam proses pembelajaran, yang membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Strategi TGT juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami suatu materi serta berbagi pemahaman mereka melalui diskusi kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif digital dan kerja sama dalam bentuk turnamen terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Strategi ini dapat membuat siswa lebih semangat belajar dan percaya diri, serta membantu mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi guru mengadopsi strategi pembelajaran TGT berbantuan media digital interaktif seperti Wordwall sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa. Guru juga disarankan untuk terus mengevaluasi respon siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan agar dapat melakukan penyesuaian yang tepat. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan pelatihan penggunaan media digital bagi guru, serta memastikan tersedianya sarana prasarana teknologi yang memadai di setiap kelas. Hal ini penting agar pembelajaran berbasis TIK dapat diterapkan secara efektif dan merata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta atas kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar

Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>.

Febryanti, E., Rahmawati, C., & Dewi, N. R. (2024). Model Pembelajaran TGT berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII-C SMPN 13 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 425–432.

Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.16875>.

Hidayatullah, A., Arafah, F., Puji, A., Ula, A., Prayogo, M. S., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran IPA Kelas IV SD Al-Baitul Amien. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 163–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jcm.v5i2.7476>.

Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>.

Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.27>

85.
Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>.
- Setiawan, W. A., & Utomo, A. C. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Upaya Meminimalisir Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2367–2380. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.840>.
5.
Shela, Y. P., & Mustika, D. (2023). Sarana Prasarana, Media Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2173–2180. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6127>.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>.
- Valensia, E., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Open the Box Berbasis Model Problem-Based Learning pada Materi Aku Anak Indonesia untuk Siswa Kelas III SDN Karangayu 01 Semarang. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 172–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9587>.
- Widiastuti, N. E. (2022). Lunturnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v3i2.44>.
- Wulansari, R., Agustin, H., Setyowati, R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IX-H di SMP Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 43494–43504.