

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN
MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN WORDWALL KELAS IV SDN 26 AIR TAWAR TIMUR
KOTA PADANG**

Stevy Nurfani Putri¹, Atri Waldi², Hana Shilfia Iraqi³, Reinita⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

1stevynurfaniputry@gmail.com, 2atriwaldi@fis.ac.id,

3hanashilfia@fip.unp.ac.id, 4reinita.rei04@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 26 Air Tawar Timur, Padang, where only 61% of students reached the minimum learning target and the class average score was 77.4. Learning was still teacher-centred, monotonous, and lacked interactive media, so students tended to be passive. This study aimed to describe the improvement of the deep learning design, the implementation of teaching, and the learning outcomes of the Gotong Royong element of Pancasila Education through the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Wordwall. This action research followed the Kemmis and McTaggart model, combining qualitative and quantitative approaches across two cycles, each consisting of two meetings following the stages of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were the teacher and 28 fourth-grade students. Data were collected through tests and non-test instruments (observation sheets) and analysed descriptively using percentages. The results showed that the lesson design improved from 88.4% (good) in Cycle I to 94.6% (very good) in Cycle II; teacher activity rose from 89.3% to 96.4%, and student activity rose from 85.7% to 96.4%. Student learning outcomes, covering attitude, knowledge, and skill aspects, increased from an average of 78.8 (sufficient) in Cycle I to 87.3 (good) in Cycle II. It is concluded that the TGT model assisted by Wordwall effectively improves the deep learning design, the teaching and learning process, and the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education.

Keywords: learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Wordwall, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang yang tergolong rendah, dengan capaian rata-rata sebesar 77,4 dan hanya 61% murid yang mencapai kriteria ketuntasan. Kondisi ini diperparah oleh pola pembelajaran yang masih didominasi guru, cenderung monoton, dan minim pemanfaatan media interaktif sehingga partisipasi murid rendah. Penelitian ini bertujuan memaparkan peningkatan Rancangan Pembelajaran Mendalam, proses pelaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar murid pada elemen Gotong Royong melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan

Wordwall. Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dengan pendekatan campuran (*mix method*) kualitatif dan kuantitatif, dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 28 murid kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes dan lembar pengamatan, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan RPM meningkat dari 88,4% (baik) pada siklus I menjadi 94,6% (sangat baik) pada siklus II; aktivitas guru meningkat dari 89,3% menjadi 96,4%, dan aktivitas murid meningkat dari 85,7% menjadi 96,4%. Hasil belajar murid pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan meningkat dari rata-rata 78,8 (cukup) pada siklus I menjadi 87,3 (baik) pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan Wordwall berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas rancangan, proses, dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional merupakan pondasi penting bagi pembentukan generasi bangsa, bukan sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga menanamkan karakter dan jati diri bangsa yang bermartabat di tengah derasnya arus globalisasi (Putri & Wiranata, 2025). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menuntut proses belajar yang lebih inovatif, fleksibel, dan berorientasi pada murid, serta mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) sebagaimana diatur dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 (Kemendikdasmen, 2025). Pendidikan Pancasila menjadi salah satu wadah utama dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila sekaligus membentuk murid agar

berkarakter, aktif, dan mampu berpikir kritis (Zainuri dkk., 2025). Sejalan dengan itu (Naftalika dkk., 2025) menyatakan bahwa pendidikan pancasila dirancang untuk menanamkan nilai pancasila secara kontekstual dalam sikap dan perilaku.

Pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada abad ke-21 masih kerap dihadapkan pada persoalan pembelajaran yang monoton, teoretis, dan kurang kontekstual, sehingga murid cenderung pasif dan kurang termotivasi (Wulan dkk., 2026). Padahal, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar semestinya mampu memperkuat keterampilan sosial, minat, dan kemampuan memecahkan masalah murid (Reinita & Hanifah, 2025).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15, 20, dan 25 September 2025 di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya berpedoman pada Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) yang disusun, model pembelajaran belum diterapkan secara optimal, dan kegiatan refleksi pembelajaran belum dilaksanakan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan murid dalam diskusi maupun bertanya. Data nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) murid kelas IV memperkuat temuan tersebut: dari 28 murid, rata-rata nilai yang diperoleh hanya 77,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 61% (17 murid), sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 80. Kondisi ini sejalan dengan hasil survei Kemendikbudristek (2024) yang menunjukkan hanya 58% SD di Sumatera Barat mencapai kompetensi memadai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terbilang rendah dari rata-rata nasional sebesar 65%.

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (guru-centered) dengan metode ceramah dan pengulangan yang menghafal

mempengaruhi hasil belajar. RPM yang belum dikembangkan sesuai karakteristik murid, serta minimnya media pembelajaran yang menarik. Salah satu alternatif Untuk menangani masalah ini, solusi yang digunakan adalah penerapan model Cooperative Learning dengan jenis Teams Games Tournament (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan dan turnamen sehingga murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Irawan dkk., 2025). Model TGT terbukti mampu meningkatkan keaktifan murid, menumbuhkan sikap saling menghargai, serta memberi kesempatan yang setara bagi murid dengan kemampuan akademis yang beragam untuk berpartisipasi aktif (Khoirunnisa & Listiyantati, 2024).

Penerapan model TGT pada era digital dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis platform digital, salah satunya *Wordwall*, yaitu Aplikasi yang berbasis di internet ini dapat dimanfaatkan untuk merancang kuis dan permainan edukatif yang dapat diakses dan dibagikan kepada murid. Sebagai media visual interaktif, *Wordwall* dinilai efektif karena menyajikan elemen permainan yang

menjadikan pengalaman belajar lebih seru dan melibatkan (Reinita dkk., 2026), dengan demikian diharapkan dapat mendorong semangat serta hasil pendidikan siswa di kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Gotong Royong.

Sejumlah penelitian relevan mendukung urgensi penelitian ini. (Anita & Astuti, 2022) menemukan implementasi model *Cooperative Learning* tipe TGT di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang mampu meningkatkan hasil belajar murid dari rata-rata 75,3% (kurang) pada siklus I menjadi 89,07% (baik) pada siklus II. Penelitian (Fitria dkk., 2025) di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari kualifikasi cukup pada siklus I menjadi baik pada siklus II setelah penerapan model TGT. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), (2) pelaksanaan pembelajaran, dan (3) peningkatan hasil belajar murid pada Pendidikan Pancasila elemen Gotong Royong melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berban-

tuan *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix method*) yang memadukan aspek kualitatif dan kuantitatif guna menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh sekaligus memberi keluwesan dalam rancangan penelitian (Nasarudin dkk., 2025) Sumber data kuantitatif berasal dari capaian hasil belajar murid, sementara data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi dan dokumen RPM (Mukhid, 2021; (Sari dkk., 2025)

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dipergunakan dalam memperbaiki dan meningkatkan praktik proses belajar mengajar secara berkesinambungan (Aminarti dkk., 2024) Pelaksanaannya dilakukan secara kolaboratif, dengan peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas berperan sebagai pengamat, mengikuti tahapan siklus Kemmis dan McTaggart yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada tiap siklus (Machali, 2022 ; Susilo dkk., 2022).

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun akademik 2025/2026 di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang. Subjek penelitian adalah guru kelas dan 28 murid kelas IV, diantaranya 16 murid laki-laki dan 12 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, Siklus I dan Siklus II dari penelitian melibatkan dua kali pertemuan dengan menerapkan lima langkah model TGT, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan (games), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok berbantuan media *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes. Tes dipergunakan dalam perolehan data hasil belajar murid pada ranah pengetahuan, sedangkan teknik non tes berupa pengamatan dengan sasaran RPM, aktivitas guru, dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian terdiri atas lembar tes, lembar pengamatan RPM, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan aktivitas murid, yang masing-masing disusun berdasarkan deskriptor komponen pembelajaran mendalam.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif berupa ana-

lisis tematik, analisis isi, dan analisis naratif (Gusmaningsih dkk., 2023) serta teknik analisis data kuantitatif dengan rumus persentase:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam predikat Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K) untuk pengamatan RPM, aktivitas guru, dan aktivitas murid; sedangkan hasil belajar murid dikategorikan dengan predikat A (90-100, Sangat Baik), B (80-89, Baik), C (70-79, Cukup), dan D (<70, Kurang/Belum Tuntas), mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan dengan menerapkan lima langkah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Hasil penelitian mencakup tiga aspek, yaitu Rancangan

Pembelajaran Mendalam (RPM), pelaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan murid), dan hasil belajar murid pada elemen Gotong Royong. Rekapitulasi peningkatan ketiga aspek tersebut dari siklus I ke siklus II disajikan pada Tabel 1 berikut.

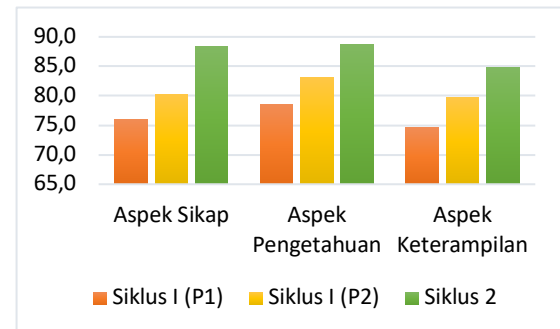
Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan RPM, Guru, Murid, Siklus I dan Siklus II

Aspek	S 1(%)	Ket	S 2(%)	Ket.
RPM	88,4	B	94,6	SB
Aktivitas Guru	89,3	B	96,4	SB
Aktivitas Murid	85,7	B	96,4	SB

Berdasarkan Tabel 1, kualitas RPM pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Gotong Royong mengalami kenaikan dari kategori baik (88,4%) pada Siklus I menjadi kategori sangat baik (94,6%) pada Siklus II. Kenaikan ini didorong oleh semakin lengkapnya komponen identifikasi awal, desain pembelajaran, kegiatan inti, dan asesmen yang disesuaikan dengan karakteristik murid. Aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari 89,3% (kategori baik) menjadi 96,4% (kategori sangat baik), sejalan dengan aktivitas murid yang juga naik dari 85,7% menjadi 96,4%. Capaian ini mengindikasikan bahwa tahapan-

tahapan dalam model TGT mulai dari penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, hingga penghargaan kelompok terlaksana dengan semakin sistematis pada Siklus II. Selaras dengan itu, hasil belajar murid pun meningkat dari rata-rata 78,8 (kategori cukup) menjadi 87,3 (kategori baik). Hasil ini memperkuat temuan Anita dan Wulandari (2025) yang melaporkan kenaikan hasil belajar dari 75,3% menjadi 89,07% setelah penerapan model TGT, serta temuan Fitria dan Zahara L (2025) yang mencatat perubahan kualifikasi dari cukup menjadi baik pada mata pelajaran yang sama.

Amati grafik berikut:



Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.

Grafik tersebut memperlihatkan bahwa ketiga aspek hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan mengalami peningkatan yang terjadi pada siklus I ke siklus II. Peningkatan pada aspek pengetahuan dan keterampilan didukung oleh penggunaan

media *Wordwall* yang menghadirkan unsur gamifikasi pada tahap permainan dan pertandingan, sehingga murid lebih antusias menjawab soal dan berdiskusi dalam kelompok (Reinita dkk., 2026) Sementara itu, peningkatan pada aspek sikap tidak terlepas dari suasana kompetitif namun tetap kolaboratif yang dibangun melalui tahap penghargaan kelompok, sehingga murid belajar menghargai sesama anggota tim (Khoirunnisa & Listiyantati, 2024) Secara keseluruhan, implementasi model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), pelaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar murid kelas IV pada Pendidikan Pancasila elemen Gotong Royong di SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang.

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan, antara lain pelaksanaan yang hanya mencakup satu kelas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada murid dengan karakteristik dan kondisi lingkungan belajar yang berbeda, serta keterbatasan penulis dalam mengelola waktu dan membimbing seluruh murid

secara merata pada setiap tahapan model TGT berbantuan *Wordwall*.

D. Kesimpulan

Merujuk pada hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Gotong Royong di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang berhasil meningkatkan tiga aspek utama. Pertama, kualitas Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) naik dari 88,4% (baik) pada Siklus I menjadi 94,6% (sangat baik) pada Siklus II. Kedua, dari sisi pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru meningkat dari 89,3% menjadi 96,4%, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 85,7% menjadi 96,4%. Ketiga, hasil belajar murid pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan mengalami kenaikan dari rata-rata 78,8 (cukup) menjadi 87,3 (baik). Temuan ini memperkuat kajian bahwa model kooperatif tipe TGT semakin efektif apabila dipadukan dengan media interaktif berbasis teknologi seperti *Wordwall*, karena unsur permainan dan turnamen mampu meningkatkan

motivasi intrinsik murid dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Secara praktis, guru kelas IV disarankan untuk menerapkan model TGT berbantuan *Wordwall* secara berkelanjutan dengan menyusun RPM yang lebih rinci pada tahap pembentukan kelompok dan penghargaan kelompok, serta menyiapkan konten permainan *Wordwall* yang disesuaikan dengan karakteristik dan capaian pembelajaran murid. agi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji konsistensi efektivitas model ini pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, serta cakupan subjek penelitian yang lebih luas agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). Studi Pustaka Tentang Karakteristik, Tujuan Dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 293–301. <https://doi.org/10.64464/Tarbiyah.V3i2.157>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.V7i1.2509>
- Fitria, D., Zuardi, & Zahara, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Team Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 10 Sapiaran Kota Bukittinggi. Vol. 11 (02), 451–459. <https://doi.org/10.36989/did-aktif.V11i02.6155>
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi Dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. 1(2).
- Irawan, N. P., Walidi, A., & Iraqi, H. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Torunament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan. 10. Kemendikdasmen. (2025). Permendikdasmen Nomor 10

- Tahun 2025 Tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Khoirunnisa, F., & Listiyantati, L. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ljar.2022.12-21>
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Naftalika, P., Anita, Y., Iraqi, H. S., & Walidi, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Learning Cycle Di Kelas V Sdn 03 Pakan Labuah Kota Bukittinggi: Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Learning Cycle. *Journal Of Practice Learning And Educational Development*, 5(2), 435–441. <https://doi.org/10.58737/jpled.V5i2.486>
- Nasarudin, Rahayu, M., Asyari, Sofyan, A., Fadil, M., & Hari, K. (2025). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Cv. Gita Lentara.
- Putri, S. A. F., & Wiranata, I. H. (2025). Peran Strategis Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Pelajar.
- Reinita, R., & Hanifah, H. (2025). Validitas Media Interaktif Scratch Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Journal Of Research And Investigation In Education*, 55–64. <https://doi.org/10.37034/Residu.V3i2.201>
- Reinita, Walidi, A., Mansurdin, & Hasna Sabita, A. (2026). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 211–218. <https://doi.org/10.23969/jp.V11i02.45923>
- Sari, A. P., Zahra, F. A., Oktavia, R., & Azhar, A. (2025). The Effect Of Cooperative Learning Model

- Type Teams Games Tournament (Tgt) On The Material Substance And Changes To The Learning Outcomes Of Students In Grade Vii Junior High School. *Universe*, 6(2), 126–133.
<https://doi.org/10.24036/universe.V6i2.817>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (Mnc Publishing).
- Wulan, M. A. C., Damayanti, M., Widodo, S. T., & Lestari, Y. P. (2026). Model Kooperatif Think Pair Share Dan Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd. *Journal Of Science And Education Research*, 5(1), 60–67.
<https://doi.org/10.62759/jser.V5i1.360>
- Zainuri, Nugroho, A. Y., Palisoa, Fadhil, M., Murodah, N., Syahril, Asty, H., & Dewanti L. (2025). *Pengembangan Kurikulum: Konsep, Desain, Dan Implementasi Dalam Pendidikan*.