



Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas III SD

Mazaya Salsabila^{1*}, Erna Zumrotun²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FTIK, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, Indonesia .

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1274>

Article Info

Received: 21 July 2025

Revised: 03 November 2025

Accepted: 04 November 2025

Correspondence:

Phone: +62 851-8905-0177

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Wordwall* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada kelas III SD. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan yang perlu diatasi melalui inovasi model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Model TGT berbantuan media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kompetensi kelompok dengan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*, populasi penelitian adalah peserta didik kelas III SD dengan jumlah 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar dengan indikator perasaan senang, partisipasi siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. sedangkan untuk teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Hasil analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji T dan Uji N-Gain. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Nilai rata-rata pretest sebesar 45,77 meningkat menjadi 71,65 pada posttest, Hasil Uji N-Gain adalah 0,77 yang menunjukkan kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik kelas III SD. Model Pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan minat belajar karena mampu menciptakan suasana belajar dengan cara kerjasama tim, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran didukung dengan fasilitas teknologi berupa *chromebook* yang telah dimiliki sekolah tersebut.

Kata Kunci : Minat belajar, Pendidikan Pancasila, *Teams Games Tournament*, *Wordwall*.

Citation: Salsabila, M., Zumrotun, E. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas III SD. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1769-1775. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1274>

Pendahuluan

Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa Indonesia, menjadikan seseorang warga Negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan cinta tanah air. Namun, kenyataannya, pendidikan pancasila masih sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena materinya yang lebih banyak bersifat teoritis dan penyajiannya yang kurang variatif. Hal ini menyebabkan rendahnya minat peserta didik terhadap

pelajaran tersebut serta kurangnya partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar di kelas (Widyatama et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat tantangan yang cukup signifikan dimana peserta didik mengalami kesulitan dalam mencerna konsep pembelajaran yang disampaikan, sebagaimana dijelaskan oleh Riska Nur Aisha et al (2023). Selain itu, peserta didik kesulitan untuk mencerna isi materi dan memahami bab pembelajaran mengenai tindakan-tindakan yang sesuai dengan

Email: 221330000924@unisnu.ac.id | Erna@unisnu.ac.id

pancasila di dalam kehidupan sehari-hari (Rizki et al., 2023).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi peserta didik dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran dengan lebih efektif dan meningkatkan hasil pembelajaran (Usman Widiyanto, 2023). Guru perlu memahami berbagai model pembelajaran agar dapat memilih dan menerapkan model yang paling sesuai, semakin tepat model pembelajaran yang diterapkan, semakin efektif pencapaian kompetensi peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya prestasi belajar mereka (Yuliyanto et al., n.d.). Pembelajaran dengan menggunakan model yang tepat sangat bermanfaat untuk mengatasi peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, mendorong peserta didik berinteraksi langsung dengan temannya dan guru, serta membuat peserta didik mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Nur Rifai et al., 2024).

(Ristyanti & Widiyono, 2024) Minat belajar merupakan faktor penting dalam kesuksesan belajar. Minat belajar dapat diartikan sebagai keterlibatan dalam kegiatan belajar, baik dalam menyusun rencana belajar maupun menunjukkan keseriusan dan inisiatif (Maylitha et al., 2023). Minat belajar peserta didik perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran, agar mereka merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan. Minat belajar adalah faktor pendorong yang sangat kuat bagi peserta didik dalam belajar, didorong oleh ketertarikan atau rasa senang dalam mempelajari sesuatu (Nugraha et al., 2021) Indikator minat belajar meliputi (1) Adanya perasaan senang, serta motivasi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. (2) Ketertarikan peserta didik terhadap materi atau kegiatan pembelajaran. (3) Partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. (4) Mempunyai perhatian terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Badawi & Erna Zumrotun, 2024).

Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai, Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Model ini dirancang untuk mendorong peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil (Sulistio & Haryanti, n.d.) , dengan menggunakan model TGT peserta didik akan terlibat aktif, dan saling menguji untuk menjawab soal demi mendapatkan skor bagi kelompoknya, Model ini dinilai dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi karena dengan games, mereka tidak

merasa jenuh dalam proses belajar (Alamsah et al., 2023).

Model pembelajaran TGT dapat dipadukan dengan menggunakan media berbasis teknologi salah satunya adalah media *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi game edukasi berbasis website yang menawarkan berbagai macam permainan seperti acak kata, roda acak, algojo, kuis dan lainnya (Asmadi, 2022). *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini dapat digunakan melalui laptop atau *smartphone* dan dilengkapi dengan gambar, audio, animasi, serta permainan interaktif yang menarik minat peserta didik. *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan minat belajar mereka (Lestari, 2021).

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari beberapa tahapan. (1) Penyajian kelas, yang meliputi guru menyampaikan materi kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apa saja yang belum dipahami. (2) Pembagian kelompok, pembagian kelompok dilakukan oleh guru, dengan membentuk kelompok yang terdiri 4-6 siswa. Kelompok ini dibentuk dengan pertimbangan beraneka ragam, sehingga setiap kelompok memiliki karakter peserta didik yang beragam dengan tujuan agar peserta didik dapat bekerja sama dengan baik. (3) Pelaksanaan permainan (*Games*), permainan ini menggunakan kartu soal yang disiapkan oleh guru, bertujuan untuk memberikan petunjuk kepada peserta didik dalam mencapai tahap tantangan berikutnya sesuai dengan kartu soal yang mereka ambil. (4) Kompetisi (*Tournament*), kompetisi atau turnamen dilaksanakan setelah materi pelajaran diberikan kepada peserta didik. Pada tahap ini peserta didik berpartisipasi dalam kompetisi akademik dengan bersaing melawan tim lain. (5) Penghargaan kelompok (*Team Recognize*), kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan memperoleh penghargaan dari guru (Yustianawati & Nugroho, 2024)

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN 01 Petekeyan diperoleh Informasi, dalam kegiatan pembelajaran dikelas III seringkali ditemukan peserta didik yang merasa bosan dalam belajar, peserta didik tidak antusias ketika proses pembelajaran, peserta didik cenderung pasif ketika proses tanya jawab. Minat belajar peserta didik sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan atau kegagalan mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Salah satu upaya yang dapat dilaksanakan adalah dengan menggunakan Model pembelajaran

yaitu pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk belajar secara berkelompok, yaitu Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas berbagai model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran TGT dengan aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 35,5%, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 47,8 meningkat menjadi 83,3 pada posttest (Ristyanti & Widiyono, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran *Group Card Efektif* meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan presentase rata-rata keaktifan meningkat dari 50% pada pra siklus menjadi 59,37% pada siklus I dan mencapai 73,43% pada siklus II mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Fitria & Nurlaela, 2023), Temuan yang sama juga ditunjukkan dalam penelitian lain dimana Model Pembelajaran TGT terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas 2 SDN 1 Karangduren sebesar 68% dari hasil data awal 20% meningkat menjadi 88% pada siklus II (Agatha Erika Citra Nilasari et al., 2024). Penggunaan media *wordwall* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan rata-rata skor pretest 62,50% dan meningkat sebesar 82,50% yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca sebesar 20,00% (Prahesty & Zumrotun, 2023).

Penelitian ini memiliki kebaruan yaitu Mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media digital *wordwall* yang belum banyak diesplorasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan Model Pembelajaran TGT dengan media konvensional dan belum mengkombinasikan keduanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, berfokus pada Minat belajar siswa kelas 3 SD, menghadirkan inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan berbasis game.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pengujian untuk mengukur Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap Minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran tersebut pada peserta didik kelas 3 SD.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Instrumen berupa angket minat belajar yang dijawab oleh peserta didik sebagai responden terhadap pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Angket ini

terdiri dari beberapa dimensi yang mencakup perasaan senang, partisipasi siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa (Badawi & Erna Zumrotun, 2024). Selain itu dilakukan observasi selama proses pembelajaran untuk memperkuat data yang diperoleh dari angket, data dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan untuk memperoleh gambaran tentang perubahan minat belajar, Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Petekeyan dengan melibatkan peserta didik kelas 3 yang berjumlah 31 siswa terdiri dari 18 laki-laki dan 13 perempuan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one grup pretest posttest design*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian One grup pretest posttest design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan
- X : Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada peserta didik menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
- O₂ : Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan

Dalam desain ini variabel terikat (y) diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan diterapkan, Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa Uji Normalitas, Uji-t yang dianalisis melalui aplikasi SPSS versi 25.0, dan Uji N-Gain yang digunakan untuk mengetahui Efektivitas dari sebuah penelitian, Rumus N-Gain yaitu:

$$N\ Gain = \frac{S\ Post - S\ Pre}{S\ Maks - S\ Pre}$$

Berikut merupakan acuan dalam mengetahui keefektivan nilai *N-Gain Score*.

Tabel 2. Tolak Ukur N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
0,70 ≤ n ≤ 1,00	Tinggi
0,30 ≤ n ≤ 0,70	Sedang
0,00 ≤ n ≤ 0,30	Rendah

Sumber : (Lathifa et al., 2025)

Adapun Interpretasi N-Gain yang dipakai untuk mengkategorikan hasil perhitungan N-Gain percent sebagai berikut :

Tabel 3. Interpretasi N-Gain

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber (Lathifa et al., 2025)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya Efektivitas Variabel X yaitu Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terhadap Variabel Y, yaitu Minat belajar Pendidikan Pancasila. Analisis data pada penelitian ini menggunakan Statistik Inferensial dan Statistik Deskriptif.

Prosedur penelitian ini terdiri dari tahap Persiapan dan Pelaksanaan. Pada tahap Persiapan penelitian yaitu dengan 1) Melakukan wawancara dan observasi dikelas 3 SD. 2) Penyusunan Instrumen penelitian. 3) Penyusunan Modul ajar dan bahan ajar. 4) Penentuan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya dalam Tahap Pelaksanaan yaitu dengan 1) Melaksanakan Pembelajaran dengan Model Konvensional sebelum diberikan treatment dan Pemberian *pretest*. 2) Pelaksanaan penerapan Model pembelajaran TGT menggunakan *chromebook* sebagai media untuk mengakses *wordwall*. 3) Pemberian *Posttest* 4) Pemberian *reward*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data meliputi penyajian data jumlah peserta (N), Nilai minimum dan maksimum, rata-rata (mean) serta simpangan baku (standard deviation), penyajian data pada tabel 1 bertujuan untuk mengidentifikasi adanya peningkatan skor minat belajar yang mengindikasikan Efektivitas penerapan Model Pembelajaran yang digunakan.

Tabel 4. Deskriptif Statistik Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Pretest	31	36		45.77	5.463
Posttest	31	57	80	71.65	5.474
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan **Tabel 4**, diketahui jumlah responden pada penelitian ini adalah 31 siswa, Pada Skor pretest, nilai minimum yang diperoleh adalah 36 sedangkan nilai maksimum adalah 54 dengan rata-rata skor sebesar 45,77 dengan std deviasi 5,463. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan posttest dengan hasil menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, skor terendah 57, sedangkan skor tertinggi mencapai 80, dengan rata-rata skor adalah 71,65 dengan std deviasi 5,474.

Selanjutnya penyajian Uji Normalitas yang dilakukan menggunakan Uji Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan menggunakan SPSS Versi 25.0.

Tabel 5. Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	31	.114	.942	31	.092
Posttest	.086	31	.200*	.956	31	.223

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan **tabel 5**, Hasil Uji Normalitas untuk data pretest pada Uji Kolmogrov-Smirnov adalah 0,114 dan pada Uji Shapiro-Wilk adalah 0,092. Kedua nilai tersebut > 0,05 sehingga menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan data Posttest, hasil Uji Normalitas menunjukkan nilai signifikan pada Uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan pada Uji Shapiro-Wilk sebesar 0,223. Kedua nilai tersebut > 0,05 sehingga data posttest juga berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Paired Samples Test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired 1	Pretest - Posttest	-25.871	4.455	.800	-27.505	-24.237	-32.331	30	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada **tabel 6** diperoleh nilai t hitung sebesar -32.331 dengan nilai sig 0,000 < 0,05. Nilai negatif pada t hitung menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Nilai pada Mean Difference sebesar -25,871 menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest lebih tinggi 25,871 poin dibandingkan skor pretest. Confidence interval 95% berada pada rentang -27,505 sampai -24,237 yang tidak melewati angka 0, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 7. Perhitungan N-Gain

Keterangan	Rata-rata skor	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
Pretest	45,77		
Posttest	71,65		
Kategori		0,77	76,73%
		Tinggi	Efektif

Hasil perhitungan pada **tabel 7**, rata-rata skor pretest minat belajar peserta didik adalah 45,77 sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 71,65. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,77 yang masuk dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas 3 SD.

Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan menerapkan model Pembelajaran TGT dipandang sebagai pendekatan yang efektif dan inovatif. Model ini menekankan pada kerjasama tim, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang menyenangkan dan penuh tantangan dalam model TGT terbukti mampu membangun suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat. Untuk mendukung keberhasilan model pembelajaran ini, media pembelajaran yang interaktif seperti *wordwall* memungkinkan guru menyajikan materi melalui permainan edukatif berbasis digital, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media ini menjadi lebih optimal berkat tersedianya fasilitas teknologi di sekolah, khususnya perangkat *chromebook* yang telah dimiliki sekolah tersebut. Dengan integrasi antara Model TGT, Media *Wordwall*, dan pemanfaatan *Chromebook*, proses pembelajaran pendidikan pancasila dapat dikemas secara lebih dinamis, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik abad ke-21. Sinergi antara model, media dan teknologi ini mampu mendorong peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta memperkuat hubungan sosial antar peserta didik melalui kegiatan Penugasan, Permainan dan Kompetisi kelompok, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menempatkan guru sebagai pendamping yang membimbing peserta didik dalam memahami pelajaran. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan lebih banyak menjelaskan materi, sehingga peserta didik cenderung pasif dan tidak banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Alkhila & Nurdianti, n.d.).



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran di kelas III SD



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran dengan Model TGT



Gambar 3. Penggunaan Media Wordwall dalam pembelajaran



Gambar 4. Hasil perolehan skor Wordwall dalam pembelajaran dengan Model TGT

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan perilaku peserta didik yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, partisipasi dan perasaan senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebelum diberikannya perlakuan hasil rata-rata skor yang diperoleh adalah 45,77 dan meningkat menjadi 71,65, Sedangkan hasil Uji N-gain diperoleh sebesar 0,77 dengan kategori Tinggi. Pembelajaran yang melibatkan permainan dan teknologi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik lebih aktif.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Dosen Pembimbing yaitu Ibu Erna Zumrotun, M.Pd. yang telah membimbing dan membantu saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Referensi

- Agatha Erika Citra Nilasari, Putri Zudhah Ferryka, & Yuliana Yuliana. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024. *Simpati*, 2(4), 86-103. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942>
- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Alkhila, I. R., & Nurdianti, R. R. S. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIALLY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945-962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Badawi, M. & Erna Zumrotun. (2024). Pengaruh Media Arcademics terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di SD Miftahussadah. *Eksponen*, 14(2). <https://doi.org/10.47637/eksponen.v14i2.1384>
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA GROUP CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. 09.
- Lathifa, F. W., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Bermetode Eksperimen dengan Media PAREPIA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 247-258. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1350>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111-116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184-2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2760-2768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>
- Nur Rifai, A. M., Novitasari, M., & Stiyan, D. F. M. (2024). PENERAPAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(1), 95. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i1.4255>
- Prahesty, L. E., & Zumrotun, E. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. 08.
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i1.17385>
- 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. 09.
- Sulistio, A., & Haryanti, D. N. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL).
- Usman Widiyanto, M. P. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran

- Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Karanganyar 01.*
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.10346927>
- Widyatama, P. R., Uyun, Q., Risky, E. A., Ngene, P. K., Dinda, A. W., Jannah, A. N., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). *Upaya meningkatkan Minat BAeRITaIjCaLrEPendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya.* 4.
- Yuliyanto, A., Pd, M., Farikhin, I., Pd, M., Sofiasyari, I., Pd, M., & Pd, M. (n.d.). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR.*
- Yustianawati, R., & Nugroho, A. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR PPKN KELAS IV DI SD NEGERI 1 KARANGGINTUNG.* 10.