

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn  
SISWA KELAS V SDN 58 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**Nazwa**

**NIM. 220209058**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2026**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SDN 58 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:**

Nazwa

**NIM. 220209058**

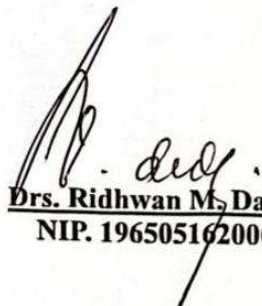
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disetujui oleh:**

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

**Pembimbing**

  
**Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.**  
**NIP. 196505162000031001**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn  
SISWA KELAS V SDN 58 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**


Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

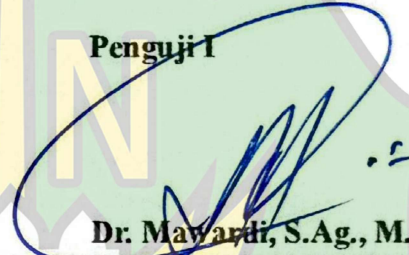
Rabu 24 Desember 2025  
4 Rajab 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi


Ketua

  
**Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.**  
NIP. 196505162000031001


Penguji I

  
**Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 196905141994021001

Penguji II

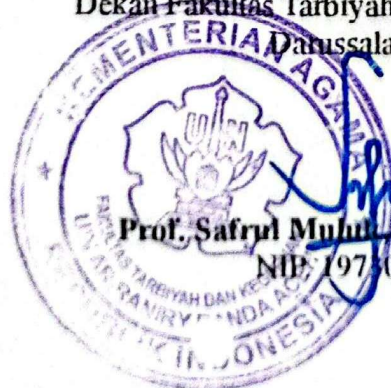
  
**Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP. 198410012015032005

Penguji III

  
**Syahidan Nurdin., M.Pd.**  
NIP. 198104282009101002

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Danussalam, Banda Aceh



**Prof. Safrul Muhlis, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**  
NIP. 197301021997031003



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nazwa  
NIM : 220209058  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*  
Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 58 Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 4 November 2025

Yang Menyatakan



Nazwa



## ABSTRAK

Nama : Nazwa  
NIM : 220209058  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 58 Banda Aceh  
Tanggal Sidang : 24 Desember 2025  
Tebal Skripsi : 91  
Pembimbing : DRS. Ridhwan M. Daud, M.Ed.  
Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Teams Games Tournament, Wordwall

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn dengan tema *Pancasila dalam Kehidupanku* di kelas V SDN 58 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar PKn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik kelas V SDN 58 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes, dengan kriteria ketuntasan belajar secara individu sebesar  $\geq 72$  dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar  $\geq 85\%$ . Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 84,86% dengan kategori baik, aktivitas peserta didik sebesar 70,37% dengan kategori baik, serta ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal sebesar 70,37% yang masih berada pada kategori belum tuntas. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan pada seluruh aspek, di mana aktivitas guru meningkat menjadi 96,87% dengan kategori sangat baik, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 92,44% dengan kategori sangat baik, dan ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal meningkat menjadi 85,18% dengan kategori tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar PKn peserta didik kelas V SDN 58 Banda Aceh.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad yang telah membawa umat islam dari masa kegelapan menuju era yang dipenuhi ilmu pengetahuan.

Adapun judul skripsi ini, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 58 Banda Aceh”. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksanakan berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian proposal skripsi ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd., sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh stafnya, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan.

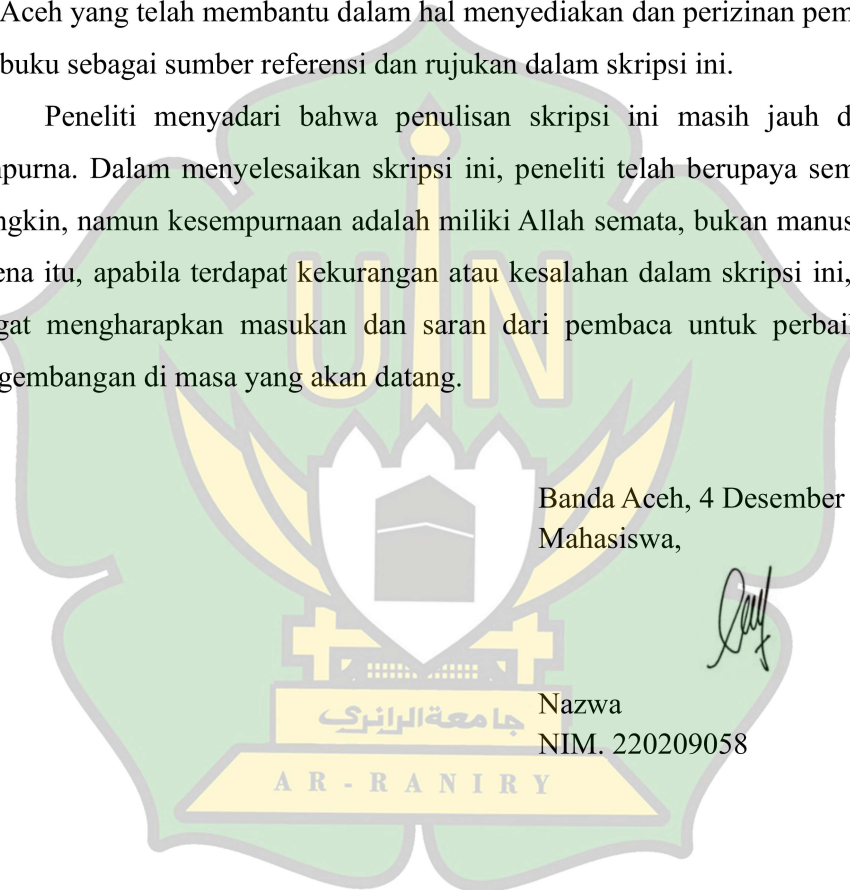
6. Ibu Asni, S.Pd., selaku Guru kelas V SDN 58 Banda Aceh yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh pihak di SDN 58 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf Perpustakaan UIN AR-Raniry, dan Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh yang telah membantu dalam hal menyediakan dan perizinan peminjaman buku sebagai sumber referensi dan rujukan dalam skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semata, bukan manusia. Oleh karena itu, apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 4 Desember 2025  
Mahasiswa,



Nazwa  
NIM. 220209058



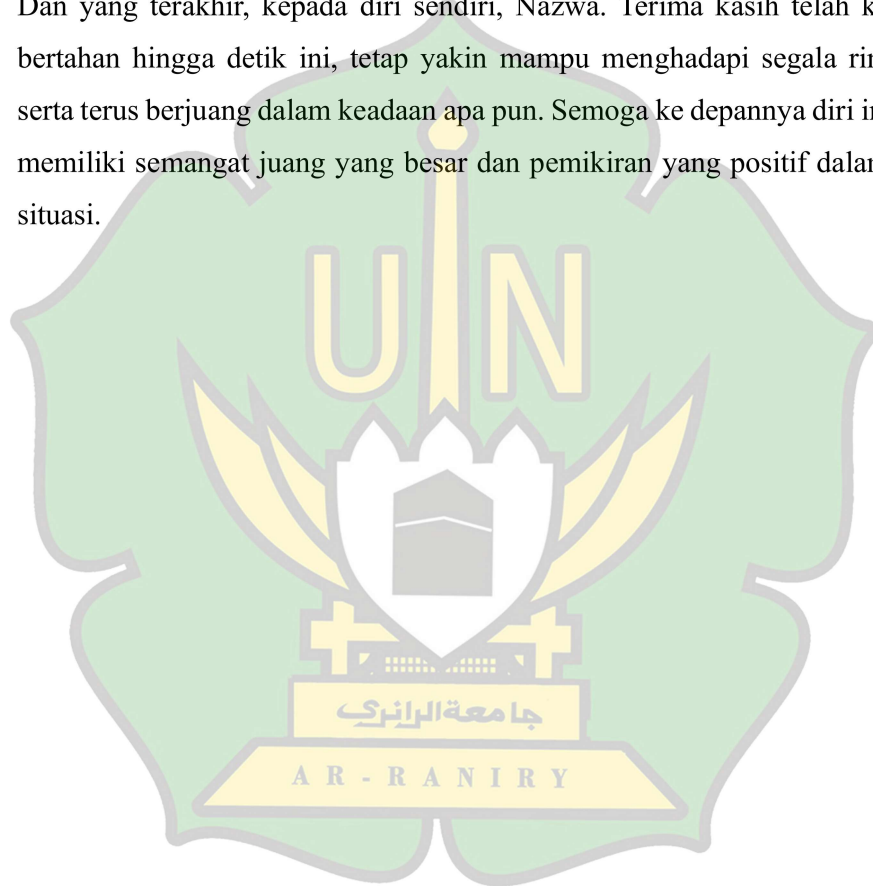


## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, sujud Syukur kepada Allah SWT. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Bapak tercinta Penjiwira dan Mama tercinta Syawaliyah Hasibuan, S.E., yang selalu berjuang, mendukung, dan mendoakan penulis hingga mencapai tahap penyelesaian studi sarjana ini. Segala kasih sayang, pengorbanan, dan semangat yang diberikan tanpa pernah mengeluh menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Kepada keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang khusus penulis sampaikan kepada sepupu tersayang, Yusuf Al-Bukhori Simanjuntak, yang selama ini merantau bersama penulis di Banda Aceh dan selalu menemani dalam keadaan sehat maupun sakit. Terima kasih juga penulis tujukan kepada keponakan tersayang, Kaivan Abghari Xavier Siregar, yang menjadi penghilang lelah setiap kali penulis melihat senyum dan tingkah lucunya melalui layar handphone.
3. Sahabat-sahabat tercinta selama masa perkuliahan, yaitu Syifa Defila Aryani, Raihan Fazilla, Cut Ersal Juariah, Zian Ulvia, Salsabila, Qatrunada Fatihansyari, Hafifah Umratih, Vina Munawarah, Cut Dian Putri Keumala, Fauziatul Kiram Khatib, Cut Putri Atikah, Fazia Zakiatul, Anzilar Rahmatan, dan Nailul Amna, yang telah menjadi sahabat penulis selama perkuliahan serta selalu menemani penulis dalam suka dan duka sejak semester pertama hingga sekarang.
4. Sahabat-sahabat sekampung, yaitu Ika Susi Lestari, Fatrialis Zahrul Akbar, Rio Seftiawan, dan David Norabegi, yang bersama-sama berjuang di perantauan demi meraih kesuksesan

5. Seluruh peserta didik kelas III SDN 15 Banda Aceh, yaitu peserta didik penulis selama masa PPL, yang senantiasa memberikan doa serta harapan-harapan tulus kepada penulis sepanjang pelaksanaan PPL. Ketulusan dan semangat mereka menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk terus berjuang dan bersemangat dalam menapaki perjalanan sebagai calon guru.
6. Seluruh teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022.
7. Dan yang terakhir, kepada diri sendiri, Nazwa. Terima kasih telah kuat dan bertahan hingga detik ini, tetap yakin mampu menghadapi segala rintangan, serta terus berjuang dalam keadaan apa pun. Semoga ke depannya diri ini selalu memiliki semangat juang yang besar dan pemikiran yang positif dalam setiap situasi.



## DAFTAR ISI

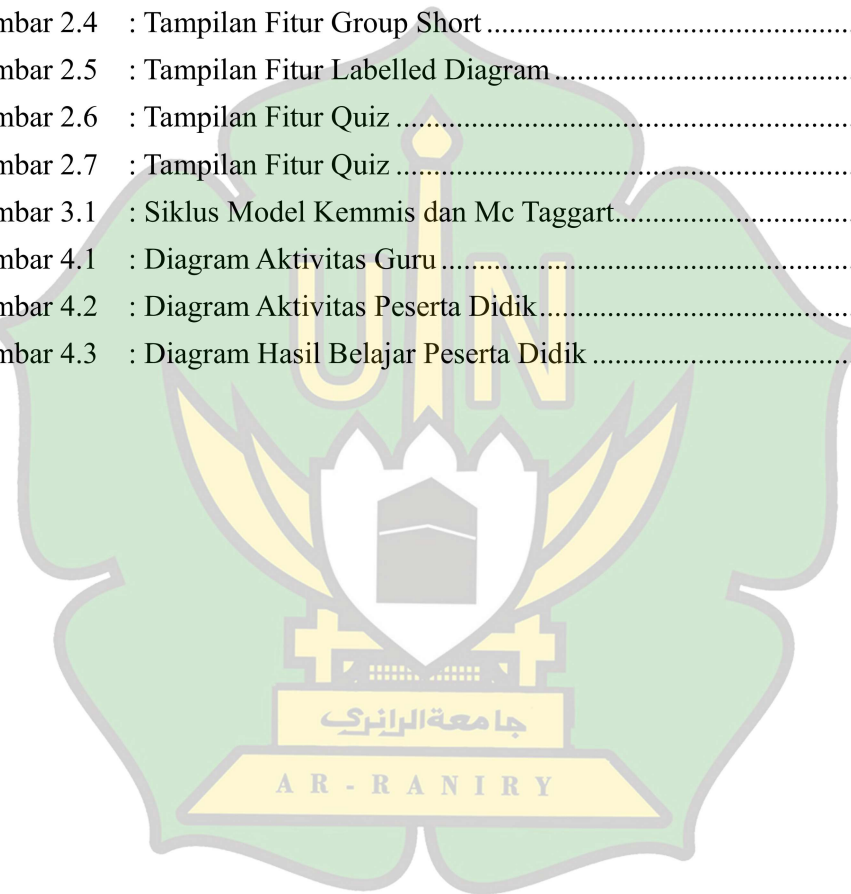
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	11
1. Pengertian Model Teams Games Tournament.....	11
2. Kelebihan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	13
3. Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	15
4. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	16
B. Media <i>Wordwall</i> .....	18
1. Pengertian <i>Wordwall</i> .....	18
2. Fitur-fitur <i>Wordwall</i> .....	19
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i> .....	25
4. Karakteristik <i>Wordwall</i> .....	27
C. Hasil Belajar.....	28
1. Pengertian Hasil Belajar.....	28
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	29



3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	31
D. Penelitian Terdahulu.....	35
<b>BAB III.....</b>	<b>38</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Prosedur Penelitian .....	39
C. Subjek Penelitian .....	41
D. Teknik Pengumpulan Data .....	42
E. Instrumen Penelitian .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
G. Indikator Keberhasilan .....	47
<b>BAB IV .....</b>	<b>48</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
<b>BAB V.....</b>	<b>84</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan.. .....	84
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Fitur dalam Wordwall.....	20
Gambar 2.2	: Tampilan Fitur Open the Box.....	23
Gambar 2.3	: Pertanyaan pada Fitur Open the Box .....	23
Gambar 2.4	: Tampilan Fitur Group Short .....	23
Gambar 2.5	: Tampilan Fitur Labelled Diagram .....	24
Gambar 2.6	: Tampilan Fitur Quiz .....	24
Gambar 2.7	: Tampilan Fitur Quiz .....	25
Gambar 3.1	: Siklus Model Kemmis dan Mc Taggart.....	39
Gambar 4.1	: Diagram Aktivitas Guru .....	76
Gambar 4.2	: Diagram Aktivitas Peserta Didik.....	79
Gambar 4.3	: Diagram Hasil Belajar Peserta Didik .....	81



## DAFTAR TABEL

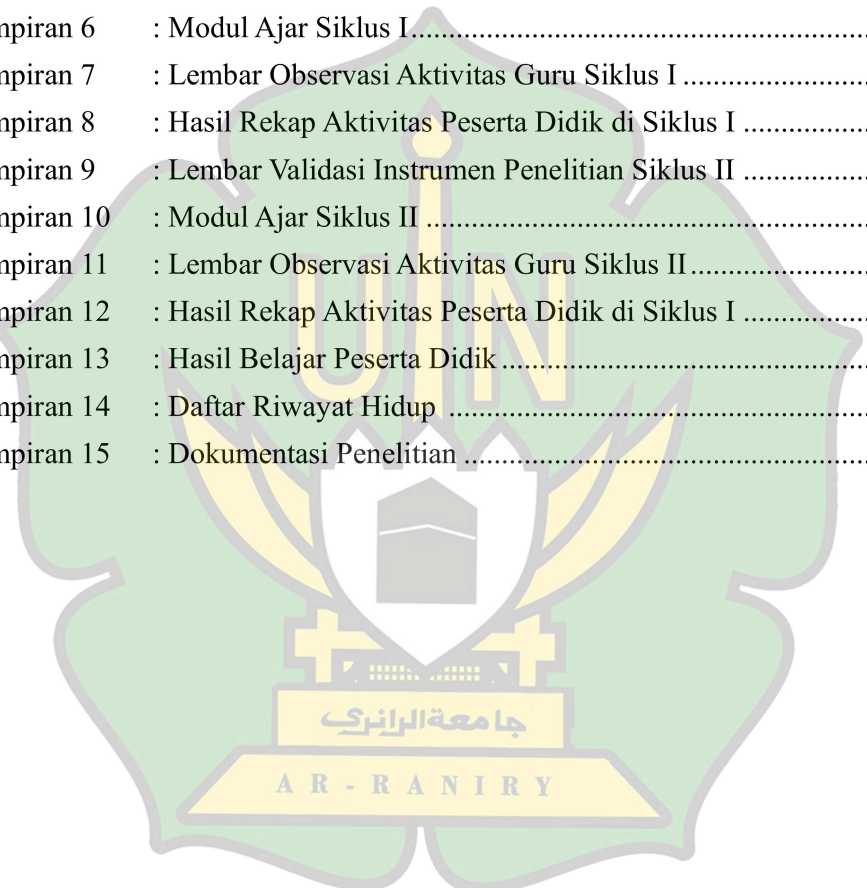
Tabel 3.1	: Kriteria Aktivitas Peserta Didik dan Guru .....	45
Tabel 3.2	: Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Individu .....	46
Tabel 3.3	: Kriteria Ketuntasan Belajar Secara Klasikal .....	47
Tabel 4.1	: Jadwal Penelitian di SDN 58 Banda Aceh .....	48
Tabel 4.2	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I .....	51
Tabel 4.3	: Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I .....	55
Tabel 4.4	: Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I .....	58
Tabel 4.5	: Hasil Temuan dan Tindak Lanjut pada Siklus I .....	60
Tabel 4.6	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II .....	66
Tabel 4.7	: Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II .....	70
Tabel 4.8	: Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	73
Tabel 4.9	: Refleksi Siklus II .....	74





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Pembimbing.....	92
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian .....	93
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	94
Lampiran 4	: Surat Lulus Plagiasi .....	95
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus I.....	96
Lampiran 6	: Modul Ajar Siklus I.....	103
Lampiran 7	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	127
Lampiran 8	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik di Siklus I .....	132
Lampiran 9	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus II .....	133
Lampiran 10	: Modul Ajar Siklus II .....	140
Lampiran 11	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	161
Lampiran 12	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik di Siklus I .....	166
Lampiran 13	: Hasil Belajar Peserta Didik .....	167
Lampiran 14	: Daftar Riwayat Hidup .....	169
Lampiran 15	: Dokumentasi Penelitian .....	170



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dirancang sebagai proses terstruktur yang bertujuan untuk membentuk individu beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab. Proses pendidikan dilakukan secara sadar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan mengembangkan potensi diri peserta didik untuk berkiprah di masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan diartikan juga sebagai proses pengembangan diri yang membantu individu beradaptasi dengan lingkungan, tujuannya adalah mendorong pertumbuhan dan perubahan positif, sehingga peserta didik mampu berperan aktif serta berkontribusi positif di masyarakat.<sup>1</sup>

Kemajuan ilmu pengetahuan telah menghasilkan berbagai teknologi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting. Di era digital, teknologi memberikan perubahan dalam kegiatan belajar dan berinteraksi di ruang kelas. Teknologi merupakan sebuah sistem yang memfasilitasi alur kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Teknologi menyediakan berbagai alat dan platform digital, seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran interaktif, yang mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman belajar peserta didik melalui multimedia, simulasi, dan permainan edukatif.<sup>3</sup> Teknologi bermanfaat tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Di era digital, guru berperan sebagai fasilitator yang

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), h. 24.

<sup>2</sup> Aridianti dkk., Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan, *Qosim Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 2, 2024, h. 188.

<sup>3</sup> Akbar Iskandar dkk., *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*, (Makasar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), h. 3-4.

mengarahkan peserta didik memanfaatkan sumber belajar. Guru dituntut untuk bertransformasi dari metode konvensional ke pendekatan berbasis teknologi, dengan mengintegrasikan media yang menarik, interaktif, serta memberikan umpan balik secara tepat waktu.<sup>4</sup>

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk hidup bermasyarakat dan bernegara. PKn bertujuan membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis, dengan menanamkan nilai-nilai yang mendorong sikap dan perilaku positif sesuai dengan prinsip demokrasi.<sup>5</sup>

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD/MI berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran PKn di SD/MI fokus pada pembentukan peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memahami hak dan kewajiban, dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mereka bisa hidup berdampingan secara harmonis, meski memiliki perbedaan agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa. Sehingga tercipta warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter, sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, pembelajaran PKn sangat penting dalam pendidikan di sekolah dasar.<sup>6</sup>

Meskipun pembelajaran PKn di SD/MI memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini cenderung rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor. Diantaranya adalah penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, serta materi yang bersifat abstrak. Selain itu, terdapat

---

<sup>4</sup> Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad dan Ibrahim Arifin, Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era digital, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 1, No. 1, Juli 2023, h. 34.

<sup>5</sup> Amalia Dwi Pertiwi dkk., Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, 2021, h. 4.329.

<sup>6</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq dan Fadlatul Ramdhan, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 2, No. 3, Desember 2020, h. 418-420.



kesenjangan antara konsep PKn dengan realistik yang dialami peserta didik. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah adanya hambatan belajar, baik yang berasal dari diri peserta didik (faktor internal), seperti kurangnya fokus pada penjelasan guru, kurangnya motivasi dan pemahaman, maupun dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Berbagai kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar PKn di SD/MI.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil nilai ulangan pada pembelajaran PKn dengan tema Pancasila dalam Kehidupanku di kelas V SDN 58 Banda Aceh, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dari 27 peserta didik, terdapat 14 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 13 peserta didik belum mencapai ketuntasan karena belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  $\geq 72$ .

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa sebagian peserta didik kurang fokus dan cenderung bersikap pasif. Beberapa peserta didik tidak duduk dengan tenang, mengobrol dengan teman sebangku, serta melakukan aktivitas lain seperti menggambar saat guru menjelaskan materi. Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya perhatian dan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga materi pembelajaran belum disimak secara optimal.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PKn. Banyak peserta didik belum memahami secara jelas kronologi sejarah lahirnya Pancasila serta belum mampu membedakan antara hari lahir Pancasila dan hari pengesahannya. Selain itu, peserta didik belum menghafal bunyi lima sila Pancasila dengan baik dan belum memahami nilai-nilai keteladanan yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Ketika diberikan pertanyaan mengenai contoh sikap yang mencerminkan sila tertentu, sebagian besar peserta didik tidak mampu memberikan jawaban. Meskipun secara lisan menyatakan telah memahami materi, pada kenyataannya

---

<sup>7</sup> Desti Maharani, Adrias dan Fadila Suciana, Permasalahan Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar: Literature Review, *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, Vol. 3, No. 1, Maret 2025, h. 224-227.

banyak peserta didik yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dan bahkan meminta bantuan guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP, yaitu 72.

Dalam proses pembelajaran, guru belum menerapkan model pembelajaran tertentu dan masih menggunakan metode pembelajaran sebagai pendekatan utama. Dalam kegiatan diskusi kelompok, peneliti mengamati bahwa beberapa kelompok mampu berdiskusi dengan lancar dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Namun, terdapat pula kelompok yang hanya memiliki satu atau dua anggota yang aktif, sementara anggota lainnya kurang berpartisipasi dalam kelompok. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran dan hanya mengandalkan buku paket guru sebagai sumber penyampaian materi, sementara peserta didik tidak memiliki buku paket.<sup>8</sup>

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas V SDN 58 Banda Aceh belum mencapai ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran PKn, sehingga diperlukan upaya peningkatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran diharapkan tidak bersifat monoton serta mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti permainan edukatif, simulasi, atau demonstrasi, diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn di kelas V adalah TGT (*Teams Games Tournament*). TGT merupakan model pembelajaran yang memadukan kegiatan bermain dengan kegiatan

---

<sup>8</sup> Observasi di Kelas V SDN 58 Banda Aceh, (Tanggal 16 dan 17 April 2025).

belajar dalam kelompok kecil (4-6 orang). Setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki jenis kecerdasan dan kelamin yang berbeda sehingga kelompok lebih heterogen. Setiap kelompok akan berkompetensi dalam turnamen dan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah jawaban benar. Model ini mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan menekankan aspek permainan serta penguatan materi. Unsur permainan dalam TGT menciptakan suasana belajar yang lebih santai, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetensi sehat, dan motivasi belajar.<sup>9</sup>

Model TGT yang menekankan pada aspek permainan, sangat cocok diintegrasikan dengan media interaktif berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital berbasis permainan interaktif, media ini menawarkan potensi signifikan untuk meningkatkan hasil belajar. *Platform* ini menyediakan berbagai elemen kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi.

*Wordwall* dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses belajar mengajar, diantaranya adalah banyaknya jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (*quis*), buka kotak (*open the box*), mencari padanan (*find the match*), kartu acak (*random cards*), benar atau salah (*true or false*), dan lain sebagainya. Kemudian, *platform* ini juga dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran yang komprehensif, seperti *leaderboard* untuk melihat kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan oleh peserta didik, serta terhadap nilai presentase untuk mengetahui soal yang tersulit hingga soal yang termudah.<sup>10</sup> Oleh sebab itu,

---

<sup>9</sup> Aprido dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), h. 87-88.

<sup>10</sup> Meirisa Sahanata dkk., Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, Juni 2022, h. 14.

model TGT dengan berbantuan media *Wordwall* dianggap dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di dalam kelas.

Pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Thaura Kamila, Tursinawati, dan Mislinawati (2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 49,25 pada pretest menjadi 79,8 pada posttest. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, dengan nilai signifikansi  $< 0,001$ .<sup>11</sup> Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok, unsur permainan, dan penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 58 Banda Aceh”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh?

---

<sup>11</sup> Thaura Kamila dkk., Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbanatuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa SD, Jurnal Basicedu, Vol. 2, No. 3, 2025, h. 736-738.



2. Bagaimana peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh?
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas V SDN 58 Banda Aceh?

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas V SDN 58 Banda Aceh. Penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* diproyeksikan meningkatkan minat dan motivasi belajar, pemahaman materi PKn, serta menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan kompetensi sehat pada diri peserta didik.



## 2. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dengan menawarkan model dan media pembelajaran inovatif serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn. Guru dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall*, sehingga meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

## 3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan kebijakan pembelajaran di SDN 58 Banda Aceh. Penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah. Penggunaan *Wordwall* juga mendukung integrasi teknologi dan literasi digital dalam pembelajaran PKn.

## 4. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mencari solusi atas permasalahan pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penerapan model dan media pembelajaran yang efektif dan interaktif, yang nantinya bisa dimanfaatkan oleh peneliti ketika kelak menjadi seorang guru.

## E. Definisi Operasional

### 1. Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, yaitu terdiri atas siswa dengan kemampuan yang beragam, untuk mendorong kolaborasi dan pembelajaran

antarteman.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, TGT dimaknai sebagai model pembelajaran yang diterapkan dengan membentuk kelompok secara heterogen, menekankan peran tutor sebaya, dan mengintegrasikan unsur permainan serta turnamen guna menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Model TGT yang digunakan mengacu pada lima tahapan menurut Slavin, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team study*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kepada kelompok (*team recognition*).<sup>13</sup>

## 2. Media *Wordwall*

*Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang diakses melalui website, media ini berbasis permainan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. *Wordwall* menawarkan berbagai macam permainan edukatif seperti *Quiz*, *Open the Box*, *Find the Match*, *Whack-a-Mole*, *Ballon Pop*, *Airplane*, *Labelled Diagram*, *Group Sort* dan masih banyak lagi.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini, fitur *Wordwall* yang digunakan adalah *Open the Box*, *Quiz*, *Labelled Diagram*, dan *Group Sort*.

## 3. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn dalam penelitian ini diartikan sebagai perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran PKn, khususnya pada tema Pancasila dalam Kehidupanku. Capaian pembelajaran (CP) pada materi ini adalah Peserta didik mampu memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila, meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkan di lingkungan masyarakat, menghubungkan sila-sila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh, menguraikan makna nilai-nilai

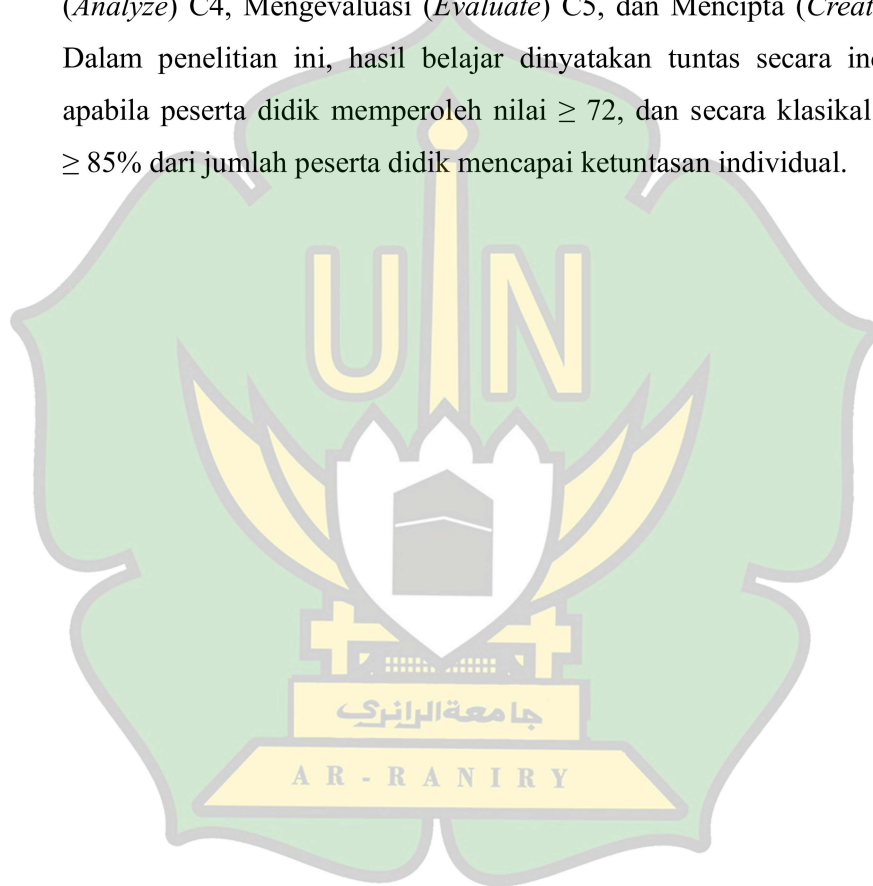
<sup>12</sup> Aprido dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif ...*, h. 87.

<sup>13</sup> Yuni Gayatri, Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi, *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, Vol. 8, No. 3, Oktober 2009, h. 63.

<sup>14</sup> Meirisa Sahanata dkk., *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall ...*, h. 14.

Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi bangsa dan negara.<sup>15</sup>

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom revisi oleh Anderson dan Krathwohl, yang terdiri atas enam tingkatan, yaitu: Mengingat (*Remember*) C1, Memahami (*Understand*) C2, Menerapkan (*Apply*) C3, Menganalisis (*Analyze*) C4, Mengevaluasi (*Evaluate*) C5, dan Mencipta (*Create*) C6.<sup>16</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar dinyatakan tuntas secara individual apabila peserta didik memperoleh nilai  $\geq 72$ , dan secara klasikal apabila  $\geq 85\%$  dari jumlah peserta didik mencapai ketuntasan individual.



<sup>15</sup> Merdeka Mengajar, *CP & TP – Pendidikan Kewarganegaraan Fase C*. Diakses pada tanggal 22 April 2025 dari situs: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/pendidikan-pancasila/fase-c/>.

<sup>16</sup> Winarti, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, (Semarang: Widya Sari Press Salatiga, 2020), h. 23-24.