

PENINGKATAN PEMAHAMAN MENGENAL PANCASILA MELALUI *MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN WORDWALL PADA SISWA KELAS III SDN TLOGOSARI KULON 06**Aathirah Majidah^{1*}, Jupriyanto², dan Dwi Susanto Setiawan³**¹⁻³ Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia* Email: aatiraatira@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Riwayat Artikel Diterima: 15 Sept 2026 Direvisi: 30 Sept 2026 Dipublikasi: 10 Okt 2026 Kata kunci: <i>Teams Games Tournament; Wordwall; Pancasila; Pembelajaran Kooperatif; Penelitian Tindakan Kelas</i>	<i>Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan digital Wordwall serta menganalisis peningkatan pemahaman siswa kelas III terhadap materi mengenai Pancasila di SD Negeri Tlogosari Kulon 06 Semarang. Penelitian mengikuti model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Prosedur tindakan mengikuti tahapan TGT, yaitu penyajian materi, pembentukan tim heterogen, belajar kelompok, games, tournament, dan penghargaan tim dengan permainan Wordwall "Tebak Kartu Pancasila". Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui tes tertulis (pre-test dan post-test) dan lembar observasi aktivitas pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase dan rerata kelas. Sebelum tindakan, nilai rata-rata kelas sebesar 76,79 dengan 82,14% siswa mencapai kriteria ketuntasan. Setelah dua siklus, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,39 dan seluruh 28 siswa (100%) dinyatakan tuntas, melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%. Siswa juga menjadi lebih aktif, kooperatif, dan percaya diri selama sesi turnamen. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT berbantuan Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 15 st Sept 2026 Revised: 30 st Sept 2026 Published: 10 st Okt 2026 Keywords: <i>Teams Games Tournament; Wordwall; Pancasila; cooperative learning; classroom action research</i>	<i>This classroom action research aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Wordwall digital game and to analyze the extent to which it improved third-grade students' understanding of Pancasila at SD Negeri Tlogosari Kulon 06, Semarang. The study followed the Kemmis and McTaggart spiral model across two cycles, each comprising planning, acting, observing, and reflecting. The intervention followed the TGT stages, namely material presentation, heterogeneous team formation, team study, games, tournament, and team recognition, using the Wordwall game "Tebak Kartu Pancasila". Subjects were 28 third-grade students. Data were collected through written comprehension tests (pre-test and post-test) and structured observation of teaching-learning activities, then analyzed descriptively using percentages and class averages. Before the intervention, the average score was 76.79 with 82.14% of students reaching the mastery criterion. After two cycles, the class average rose to 88.39 and all 28 students (100%) reached mastery, exceeding the 85% success indicator. Students also became more active, cooperative, and confident during the tournament sessions. These findings suggest that TGT assisted by Wordwall is an effective alternative for teaching Pancasila values in elementary schools.</i>

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya menasar penguasaan pengetahuan konseptual, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik agar mampu menjalankan hak dan kewajibannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran Pendidikan Pancasila semestinya diarahkan agar peserta didik mengenal, memahami, sekaligus mengamalkan nilai-nilai kelima sila dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekadar menghafalkan bunyi dan lambangnya (Nanda, 2025). Pada kelas III, muatan tersebut tertuang dalam bab mengenal Pancasila yang menautkan setiap sila dengan contoh hak dan kewajiban konkret, misalnya hak atas lingkungan sekolah yang bersih yang berkelindan dengan kewajiban menjaga kebersihan kelas.

Sejumlah kajian memperlihatkan bahwa kesulitan siswa memahami muatan hak dan kewajiban erat kaitannya dengan minimnya media pembelajaran inovatif yang digunakan guru. Kajian kebutuhan pada siswa sekolah dasar menemukan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan membedakan kewajiban di rumah dan di sekolah karena guru belum memanfaatkan media yang membantu pemahaman (Saharuddin et al., 2025). Pemahaman yang baik terhadap hak dan kewajiban juga terbukti berkontribusi terhadap peningkatan kedisiplinan siswa sekolah dasar (Utomo et al., 2023).

Kondisi serupa ditemukan pada pembelajaran bab mengenal Pancasila di kelas III SD Negeri Tlogosari Kulon 06. Rancangan pembelajaran yang semula disusun peneliti masih mengandalkan model pembelajaran langsung dengan ceramah, diskusi, dan tanya jawab sehingga keterlibatan siswa rendah meski tim-tim belajar telah dibentuk. Akibatnya motivasi belajar kurang optimal dan hasil evaluasi pemahaman konsep Pancasila masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menuntut alternatif model dan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa tanpa mengurangi capaian pemahaman konsep.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang relevan karena memadukan kerjasama kelompok dengan kompetisi akademik yang menyenangkan. Slavin menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kelompok bertumpu pada tiga unsur, yaitu penghargaan kelompok, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang setara bagi setiap anggota (Slavin, 2015). Berbagai penelitian terdahulu mengonfirmasi efektivitas TGT: penerapan TGT berbantuan media Wordwall terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alamsah et al., 2023), TGT berbantuan aplikasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar (Fakhriyah & Baalwi, 2025), dan pada jenjang sekolah dasar TGT juga terbukti meningkatkan keterampilan kerjasama siswa (Sari et al., 2022).

Perkembangan teknologi pendidikan turut membuka peluang penggunaan media interaktif berbasis permainan. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru merancang kuis, permainan mencocokkan kata, hingga roda acak untuk mendukung pembelajaran (Nursarofah et al., 2024). Game edukasi berbasis *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi belajar (Qomaria et al., 2024) dan secara khusus efektif pada muatan hak dan kewajiban (Hartutik & Aprilia, 2024). Riset terkini di lingkungan FKIP Universitas Islam Sultan Agung juga menegaskan bahwa integrasi teknologi interaktif ke dalam pembelajaran sains dan literasi digital sekolah dasar mampu memperkuat keterlibatan aktif peserta didik dan memberi ruang eksplorasi konsep yang lebih bermakna (Sari et al., 2025), sejalan dengan temuan bahwa penerapan pembelajaran siber (*cyberlearning*) di sekolah dasar dapat mendukung capaian belajar apabila dirancang secara terstruktur dan kontekstual (Jupriyanto et al., 2025). Prinsip pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat sasaran bagi karakteristik siswa sekolah dasar juga ditegaskan dalam kajian model dan metode pembelajaran di sekolah (Afandi et al., 2013).

Berdasarkan uraian tersebut, kesenjangan yang hendak dijembatani penelitian ini adalah belum optimalnya pemahaman siswa kelas III terhadap materi mengenal Pancasila akibat pembelajaran yang masih berpusat pada ceramah, sementara berbagai kajian menunjukkan potensi besar TGT berbantuan *Wordwall* untuk mengatasi persoalan sejenis pada muatan lain. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan TGT dengan media permainan digital Wordwall yang dirancang khusus untuk materi mengenal Pancasila kelas III, sesuatu yang belum banyak dikaji pada konteks tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media games digital Wordwall serta menganalisis besarnya peningkatan pemahaman mengenal Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri Tlogosari Kulon 06 dari siklus ke siklus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yaitu perputaran perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang antarsiklus (Sugiyono, 2014). Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, dibantu dengan satu observer yang menilai aktivitas guru dan satu observer yang menilai aktivitas siswa. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan berdurasi 70 menit. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan (menyusun modul ajar, LKPD, media *Wordwall* "Tebak Kartu Pancasila", lembar observasi, dan

soal evaluasi), pelaksanaan tindakan mengikuti tahapan TGT (penyajian materi, pembentukan tim heterogen, belajar kelompok, *games*, *tournament*, dan penghargaan tim), observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta refleksi bersama observer untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya

Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas III SD Negeri Tlogosari Kulon 06, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Tlogosari Kulon 06, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, pada bulan April semester genap tahun ajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan terdiri atas (1) soal evaluasi tertulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi mengenal Pancasila, (2) lembar observasi terstruktur untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas guru serta siswa, (3) pedoman wawancara singkat dengan guru kelas, dan (4) dokumentasi foto kegiatan pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui dua teknik. Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal evaluasi tertulis pada pra-tindakan (*pre-test*) dan pada akhir setiap siklus (*post-test*). Teknik nontes dilakukan dengan observasi langsung terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi, wawancara singkat dengan guru kelas, serta pengambilan dokumentasi foto selama kegiatan pembelajaran.

Data kualitatif hasil observasi dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase keterlaksanaan yang dikategorikan ke dalam lima taraf keberhasilan, dari sangat kurang hingga sangat baik. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis dengan menghitung nilai akhir siswa, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar, yang selanjutnya dibandingkan antarsiklus untuk melihat peningkatan pemahaman. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai kriteria ketuntasan (skor ≥ 75) pada akhir siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum tindakan diberikan, hasil pre-test terhadap 28 siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas 76,79 dengan rentang nilai 25 sampai 87,5. Sebanyak 23 siswa (82,14%) telah mencapai kriteria ketuntasan (≥ 75), sedangkan 5 siswa (17,86%) belum tuntas, sehingga persentase ketuntasan awal masih berada di bawah indikator keberhasilan 85% yang ditetapkan.

Pada siklus I, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab yang diperkuat LKPD, sehingga sebagian siswa belum menunjukkan keaktifan optimal dan sebagian lain masih malu menyampaikan pendapat. Kondisi ini menjadi dasar refleksi untuk menerapkan tahapan TGT secara utuh pada siklus II, mencakup belajar dalam tim, *games*, dan *tournament* menggunakan *Wordwall*.

Pada siklus II, penerapan TGT berbantuan *Wordwall* "Tebak Kartu Pancasila" membuat suasana kelas lebih hidup. Siswa yang semula pasif mulai berani menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, dan berkompetisi secara sehat pada sesi turnamen. Hasil post-test siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,39, dengan rincian pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Nilai Post-Test Pemahaman Siswa pada Siklus II

Nilai Post-Test Siklus II	Jumlah Siswa	Persentase
75	7	25,00%
87,5	12	42,86%
100	9	32,14%
Jumlah	28	100%

Sebagaimana yang tersaji pada Tabel 1, seluruh 28 siswa (100%) mencapai nilai minimal 75 sehingga persentase ketuntasan sudah melebihi indikator keberhasilan 85% yang ditetapkan sebelum penelitian dimulai. Peningkatan dari 82,14% pada pra-tindakan menjadi 100% pada akhir siklus II mengonfirmasi bahwa penerapan TGT berbantuan *Wordwall* efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengenal Pancasila.

Pembahasan

Penerapan TGT pada siklus II mengikuti lima komponen utama yang dirumuskan Slavin (2015), yaitu penyajian kelas, tim, *games*, *tournament*, dan penghargaan tim, yang dalam penelitian ini dikemas melalui permainan Wordwall "Tebak Kartu Pancasila". Pada siklus I, ketika pembelajaran masih didominasi ceramah dan tanya jawab, sebagian siswa belum aktif dan masih malu menyampaikan pendapat. Keadaan ini berubah setelah siswa belajar dalam tim dan berkompetisi melalui permainan pada siklus II. Pola perubahan dari pasif menjadi aktif tersebut sejalan dengan temuan Afifatimah et al, (2024) yang menerapkan TGT berbantuan Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP dalam dua siklus: proporsi siswa yang memiliki minat belajar naik dari 21,88% pada pra-siklus menjadi 56,25% pada siklus I dan 87,50% pada siklus II. Hasil Rizki, (2023) tentang pemanfaatan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV serta hasil Nur et al (2023) tentang TGT berbantuan media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa unsur permainan digital memberi daya tarik tersendiri dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks ini, Wordwall berperan sebagai sarana yang dapat dirancang sendiri oleh guru (Nursarofah et al., 2024; Hartutik et al., 2024). Sehingga kompetisi antartim tetap terarah pada penguasaan konsep sila-sila Pancasila.

Jawaban atas tujuan kedua penelitian ini tampak pada perubahan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata naik 11,60 poin, dari 76,79 pada pra-tindakan menjadi 88,39 pada akhir siklus II (peningkatan relatif sekitar 15,1%), sedangkan ketuntasan naik 17,86 poin persentase, dari 82,14% menjadi 100%. Perubahan yang paling bermakna terjadi pada kelompok bawah: lima siswa yang belum tuntas pada pra-tindakan, dengan nilai terendah 25, seluruhnya mencapai nilai minimal 75 pada siklus II, dan 21 dari 28 siswa (75%) memperoleh nilai 87,5 atau 100. Dengan demikian, TGT berbantuan Wordwall tidak hanya menaikkan rata-rata kelas, tetapi juga mengangkat siswa yang sebelumnya tertinggal.

Arah peningkatan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Alamsah et al, (2023) serta Fakhriyah et al (2025) melaporkan bahwa TGT berbantuan Wordwall meningkatkan hasil belajar, dan Fakhriyah et al, (2025) menambahkan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan PPKn, peningkatan hasil belajar melalui TGT dilaporkan oleh Farkhah et al (2024) dengan media kotak Pancasila dan oleh Sardi et al, (2022) pada materi keragaman suku dan agama, sedangkan Sudiana (2023) berupaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PPKn melalui TGT. Di luar muatan kewarganegaraan, Qomaria et al (2024) menguji pengaruh game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS dan Sitohang et al (2023) menguji TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas V. Keragaman mata pelajaran dan media pada studi-studi tersebut menunjukkan bahwa kontribusi TGT tidak bergantung pada materi tertentu, melainkan pada struktur belajarnya. Penghargaan tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang setara (Slavin, 2015) mendorong setiap anggota tim, termasuk siswa berkemampuan rendah, untuk ikut berkontribusi pada skor kelompok. Hal ini menjelaskan mengapa ketuntasan seluruh siswa dapat tercapai pada penelitian ini.

Perubahan sikap siswa dari pasif menjadi berani berpendapat dan bekerjasama sejalan dengan temuan Sari et al, (2022) bahwa TGT meningkatkan keterampilan kerjasama siswa sekolah dasar. (Pratiwi et al., 2023) dan Lestari et al, (2023) juga mengkaji penerapan TGT terhadap minat belajar, masing-masing pada peserta didik kelas IV SD dan pada mata pelajaran PPKn, sementara Salsabila et al, (2024) memadukan TGT dengan *problem based learning* untuk sikap gotong royong dan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VI. Bagi materi mengenal Pancasila, perubahan sikap ini penting karena tujuan pembelajarannya tidak berhenti pada hafalan, melainkan pada pengamalan nilai dalam kehidupan sehari-hari (Nanda, 2025). Pemahaman hak dan kewajiban yang baik pun terbukti berkontribusi terhadap kedisiplinan siswa (Utomo et al., 2023). Dari sisi media, hasil ini memperkuat gagasan bahwa integrasi teknologi interaktif dapat memperluas ruang eksplorasi konsep peserta didik apabila dirancang secara kontekstual dan terstruktur (Sari et al., 2025; Jupriyanto et al., 2025). Pergeseran siswa dari sekadar menjawab menjadi berani berpendapat juga selaras dengan temuan bahwa pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dapat menggeser pola berpikir siswa dari sekadar meniru menuju pemahaman yang lebih bermakna Nizaruddin et al, (2023).

Secara keseluruhan, kombinasi model kooperatif tipe TGT dengan media permainan digital Wordwall bukan sekadar meningkatkan skor tes, melainkan juga mengubah pola partisipasi siswa dari pasif menjadi aktif dan kolaboratif. Implikasinya, guru sekolah dasar dapat mempertimbangkan integrasi model kooperatif berbasis permainan digital sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun muatan PPKn lain yang menuntut pemahaman konsep sekaligus penghayatan nilai. Hasil ini perlu dibaca dengan memperhatikan beberapa keterbatasan. Nilai pra-tindakan sudah relatif tinggi sehingga ruang peningkatan terbatas, penelitian dilakukan pada satu kelas tanpa kelas pembandingan sehingga pengaruh faktor lain seperti efek kebaruan permainan belum dapat dipisahkan sepenuhnya, dan ketahanan pemahaman setelah tindakan berakhir belum diukur. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan kelas pembandingan dan tes retensi pada materi Pancasila yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media games digital Wordwall terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Tlogosari Kulon 06 terhadap materi mengenal Pancasila, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 76,79 pada pra-tindakan menjadi 88,39 pada akhir siklus II serta peningkatan persentase ketuntasan dari 82,14% menjadi 100%, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Selain capaian kognitif, penerapan tindakan ini juga mendorong perubahan pola partisipasi siswa dari pasif menjadi lebih aktif, kooperatif, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga model TGT berbantuan Wordwall dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Puspita, O. G. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Unissula Press.
- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Strategi Teams Games Tournament dengan Media Berbasis ICT "Wordwall." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>
- 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>
- Fakhriyah, I. L., & Assegaf Baalwi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291–1300. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Farkhah, S. A., Prasetyo, A. K., & Setiani, K. E. (2024). Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 408–421. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1106>
- Hartutik, & Rapita Aprilia. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://doi.org/10.58230/27454312.564>
- Jupriyanto, J., Prasetyo, Z. K., Sujarwo, S., Kusmaryono, I., & Sari, Y. (2025). Implementation of cyberlearning in elementary schools: case study in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 19(3), 1698–1705. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i3.22442>
- Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 5(01), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Nizaruddin, & Kusmaryono, I. (2023). Transforming Students' Pseudo-Thinking Into Real Thinking in Mathematical Problem Solving. *International Journal of Educational Methodology*, 9(3), 477–491. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.3.477>
- Nuraeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Nursarofah, N., Rahman, T., & Gandana, G. (2024). Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78–85. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900>

- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- 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 STKIP Subang*, 9(5), 1812-1825. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Putra, N. L. J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H. S. (2025). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Journal of Citizenship Values*, 2(2), 73-79. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.2199>
- Sardi, A., Ahmad, A. K., Rauf, F. A. (2022). Peningkatan hasil belajar PKN tentang keragaman suku dan agama di negeriku menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.58917/aijes.v1i1.1>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan keterampilan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) siswa sekolah dasar. 6(4), 1548–1557. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Sari, Y., Jupriyanto, J., & Kusumadewi, R. F. (2025). The transformation of science-learning: the role of scientific inquiry and interactive technology in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 194. <https://doi.org/10.30659/pendas.12.2.194-214>
- Sitohang, H. A., & Sukmawarti, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535–1543.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Utomo, W. A., Refiane, F., Nugroho, A. A., & M. (2023). Pemahaman hak dan kewajiban untuk meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>