



Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbasis Media Game Wordwall pada Pendidikan Pancasila

Rizka Manzili^{1*}, M. Ismail², Sawaludin³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, rizkamanzili03@gmail.com

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, m.ismail@unram.ac.id

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, sawaludin@unram.ac.id

*Email korespondensi penulis: rizkamanzili03@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 10-07-2025

Revised: 26-07-2025

Accepted: 26-08-2025

Published: 30-09-2025

Kata Kunci:

Minat Belajar
Pembelajaran
Team Game
Tournament
Pancasila
Media
Wordwall

ABSTRAK

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik siswa, namun kurangnya minat dapat menimbulkan kebosanan dan penurunan prestasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbasis media game Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMPN 3 Gunungsari. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata persentase angket mencapai 70,83% dengan 36% siswa masih memiliki minat rendah, serta pengamatan menunjukkan 7 dari 10 indikator belum terpenuhi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata persentase meningkat menjadi 85,41%, dan seluruh indikator pengamatan tercapai. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga menegaskan bahwa integrasi model kooperatif dengan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

ABSTRACT

Learning interest is an essential factor in students' academic success, while a lack of interest often leads to boredom and decreased achievement. This study aims to improve students' learning interest through the implementation of the cooperative learning model Team Game Tournament (TGT) using Wordwall game-based media in the Civic Education subject for eighth-grade students at SMPN 3 Gunungsari. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation and questionnaires. The findings revealed a significant increase in students' learning interest. In the first cycle, the average questionnaire score reached 70.83%, with 36% of students still showing low interest, and observation results indicated that 7 out of 10 indicators had not yet been achieved. After improvements in the second cycle, the average score increased to 85.41%, and all observation indicators were fulfilled. These results demonstrate that the TGT model integrated with Wordwall is effective in enhancing students' interest in learning Civic Education. Furthermore, the study highlights that combining cooperative learning with interactive digital media can foster a more engaging and participatory learning atmosphere.

Copyright © 2025 (Manzili, Rizka. et., al.). All Right Reserved

How to Cite : Manzili, Rizka., et., al. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbasis Media Game Wordwall pada Pendidikan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pancasila. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13 (2), 146-155.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa dan menjadi sarana strategis untuk menyiapkan generasi yang berkarakter, berilmu, serta mampu bersaing di era global. Dalam konteks Indonesia, pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan identitas kebangsaan melalui pengajaran nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral, etika, dan kebangsaan kepada peserta didik (Cahyati & Widyatama, 2023). Namun, perkembangan kurikulum yang dinamis, perubahan pola pembelajaran akibat kemajuan teknologi, dan tuntutan peningkatan kualitas sumber daya manusia menimbulkan tantangan baru terhadap efektivitas pengajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Pendidikan Pancasila telah banyak diteliti dan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbasis pemecahan masalah berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan lainnya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PPKn, ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata skor post-test yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol (Supriandono et al., 2023; Wati et al., 2024). Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui aktivitas kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan (Agistyawangsa et al., 2024; Suryanto et al., 2024), model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN Kraton 5 Bangkalan (Suryanto et al., 2024). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Pradila & Murdiono, 2025; Purnalyta et al., 2024). Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterampilan kolaborasi, dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model TGT dengan media digital interaktif seperti Wordwall, padahal teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi semakin relevan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam era pendidikan digital. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian untuk mengkaji bagaimana penerapan model TGT berbasis Wordwall tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

Dalam praktiknya, Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoretis, repetitif, dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini berimplikasi pada rendahnya minat belajar, partisipasi, serta keterlibatan aktif siswa di kelas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang membosankan berhubungan erat dengan rendahnya motivasi belajar dan pencapaian akademik (Nasution et al., 2023). Minat belajar yang rendah dapat berdampak pada kegagalan internalisasi nilai-nilai Pancasila yang pada dasarnya merupakan pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya minat ini juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi strategi pembelajaran, minimnya integrasi teknologi, serta ketidakmampuan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa (Susanti & Rigianti, 2024). Oleh karena itu, pencarian model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar menjadi kebutuhan mendesak.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah lemahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 3 Gunungsari, ditemukan bahwa siswa kelas VIII menunjukkan minat rendah dalam mengikuti pelajaran. Data angket awal memperlihatkan sebagian besar siswa berada pada kategori minat rendah hingga sangat rendah, sementara hanya sebagian kecil yang menunjukkan minat sedang atau tinggi. Kondisi ini diperkuat dengan pengamatan bahwa banyak siswa kurang fokus, tidak bersemangat, bahkan lebih memilih bermain dibandingkan mengikuti pelajaran. Faktor penyebabnya tidak hanya berasal dari lingkungan keluarga, tetapi juga dari strategi pembelajaran guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah. Model ini

menempatkan guru sebagai pusat, sementara siswa cenderung pasif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan antusiasme siswa, melibatkan mereka secara aktif, sekaligus memadukan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dengan cara yang menyenangkan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kooperatif dapat menjadi alternatif solusi yang efektif. Model pembelajaran kooperatif mendorong kerja sama antarsiswa, meningkatkan partisipasi, serta memperbaiki dinamika kelas (Yuliatin et al., 2022). Lebih lanjut, pendekatan kooperatif yang dipadukan dengan unsur permainan terbukti dapat merangsang motivasi belajar karena siswa merasa tertantang dan terlibat dalam proses belajar (Hasanah et al., 2020). Dengan demikian, integrasi pembelajaran kooperatif dengan media berbasis permainan layak dipertimbangkan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu strategi yang relevan adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil dengan menambahkan elemen kompetisi melalui permainan edukatif. Model ini memungkinkan semua siswa, tanpa memandang tingkat kemampuan, terlibat secara aktif dalam diskusi dan permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep (Adiyono et al., 2023; Connelly et al., 2013). Sejumlah studi melaporkan bahwa TGT efektif meningkatkan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar karena menggabungkan aspek kerja sama dan kompetisi yang sehat (Mulyani et al., 2020). Lebih jauh, TGT dinilai mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, berbeda dengan pembelajaran konvensional.

Integrasi TGT dengan media digital interaktif semakin memperkuat efektivitasnya. Wordwall, sebagai salah satu platform game edukasi, telah banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Studi Wu et al. (2023) menegaskan bahwa integrasi konten pembelajaran ke dalam lingkungan permainan meningkatkan kinerja akademik dan motivasi siswa. Demikian pula, penelitian Afifatimah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan strategi TGT berbasis Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan seperti kuis, puzzle, atau turnamen interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa terlibat secara aktif sekaligus terhibur. Oleh karena itu, mengombinasikan TGT dengan Wordwall berpotensi besar menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa.

Dalam teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Piaget & Inhelder, 2008; Vygotsky, 2012). Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media digital seperti Wordwall, Kahoot!, atau platform interaktif lainnya sejalan dengan prinsip konstruktivisme karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menuntut eksplorasi, refleksi, dan pemecahan masalah. Media digital menghadirkan lingkungan belajar yang kolaboratif, interaktif, dan kontekstual, sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, teori konstruktivisme menekankan pentingnya scaffolding dari guru, di mana media digital dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan dukungan adaptif sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, integrasi media digital berbasis konstruktivisme tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan (Jonassen & Rohrer-Murphy, 1999; Mayer, 2011).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMPN 3 Gunungsari. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan digital dalam konteks lokal Pendidikan Pancasila, sebuah ranah yang relatif jarang dieksplorasi. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah menengah, tetapi juga memperkaya literatur internasional mengenai penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis nilai. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi praktisi pendidikan, pembuat kebijakan, dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan tantangan pendidikan abad ke-21.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memecahkan masalah praktis di ruang kelas melalui serangkaian tindakan sistematis. PTK dianggap relevan karena bersifat siklik, memungkinkan guru dan peneliti melakukan perbaikan berulang terhadap praktik pembelajaran hingga mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Kunlasomboon et al. (2015), PTK merupakan penelitian kontekstual yang ditujukan untuk menentukan langkah konkret dalam memecahkan persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Meesuk et al. (2020) menjelaskan bahwa PTK menggunakan siklus tindakan yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dapat diulang hingga tujuan tercapai. Dengan kerangka ini, penelitian di SMPN 3 Gunungsari dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbasis media digital Wordwall.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sesuai dengan model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis et al. (2014), setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Tahap perencanaan melibatkan penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar observasi, dan angket minat belajar. Tahap pelaksanaan dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall sesuai rencana yang telah disusun. Tahap pengamatan dilaksanakan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru dengan memantau keterlibatan siswa, perilaku belajar, serta indikator minat yang telah ditetapkan. Tahap refleksi kemudian dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan siklus sebelumnya, sekaligus merumuskan strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan angket minat belajar. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator minat belajar yang diadaptasi dari teori motivasi belajar Ngalim (2000) dan Djamarah (2008), meliputi aspek perhatian, ketekunan, antusiasme, rasa senang, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sepuluh indikator yang digunakan mencakup, antara lain, kesediaan siswa mengikuti instruksi guru, konsentrasi selama pembelajaran, keseriusan dalam mengerjakan tugas, partisipasi dalam permainan Wordwall, serta interaksi dengan teman sebaya. Sementara itu, angket minat belajar digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan skala penilaian yang dikategorikan ke dalam empat tingkat: sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Keandalan instrumen ini diperkuat melalui uji validitas isi dengan melibatkan dosen ahli Pendidikan Pancasila. Validitas isi diperlukan untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk teoretis minat belajar (Sugiyono, 2018). Angket kemudian diuji coba pada kelompok kecil sebelum digunakan dalam penelitian utama untuk memastikan kejelasan bahasa dan konsistensi jawaban.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara dengan guru. Data ini menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, baik berdasarkan pengamatan langsung maupun distribusi awal skor angket. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyusun rencana tindakan menggunakan model TGT berbasis Wordwall. Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan model TGT dan penggunaan Wordwall. Guru memfasilitasi siswa untuk membentuk kelompok belajar, kemudian memperkenalkan aturan permainan yang terintegrasi dalam media Wordwall. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi Pendidikan Pancasila melalui presentasi interaktif dan diskusi kelompok. Pada pertemuan kedua, guru mengadakan tournament game dengan menggunakan Wordwall yang berisi soal-soal seputar materi. Observasi dilakukan pada seluruh siswa dengan mencatat perilaku sesuai indikator minat belajar. Setelah siklus pertama selesai, dilakukan refleksi yang menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan, sebagian besar indikator belum terpenuhi. Data angket menunjukkan rata-rata skor minat belajar sebesar 70,83%, dengan 36% siswa masih berada pada kategori minat rendah.

Berdasarkan refleksi Siklus I, sejumlah perbaikan dilakukan pada Siklus II. Guru dan peneliti meningkatkan variasi permainan Wordwall, memberikan motivasi tambahan, serta memperjelas langkah-langkah permainan agar lebih mudah dipahami siswa. Penyampaian materi juga dilengkapi dengan media visual tambahan untuk meningkatkan perhatian siswa. Hasilnya, minat belajar siswa

meningkat secara signifikan. Data angket menunjukkan rata-rata skor sebesar 85,41%, sementara hasil observasi mencatat bahwa seluruh 10 indikator minat belajar telah terpenuhi. Dengan demikian, siklus kedua dianggap berhasil memenuhi target penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Skor angket siswa dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat minat belajar. Rumus perhitungan persentase digunakan sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2018), yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dengan P adalah persentase, f jumlah skor yang diperoleh, dan N jumlah skor maksimal. Data observasi dianalisis dengan menghitung jumlah indikator yang tercapai dalam setiap siklus. Hasil perhitungan ini kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk melihat tren peningkatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Kondisi Awal

Hasil awal penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Gunungsari terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila relatif rendah. Hal ini sejalan dengan laporan awal guru mata pelajaran yang menegaskan bahwa siswa seringkali menunjukkan ketidakantusiasan, rendahnya partisipasi, dan kecenderungan pasif saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan angket awal, sebagian besar siswa berada pada kategori minat belajar rendah hingga sangat rendah, dengan hanya sebagian kecil yang menempati kategori sedang dan tinggi. Temuan ini menguatkan argument Nasution et al. (2023) bahwa pembelajaran yang monoton dan minim variasi dapat menurunkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap teoretis.

Observasi lapangan mendukung hasil angket tersebut. Selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa tampak kurang fokus, enggan mengerjakan tugas, dan memilih bercakap-cakap dengan teman dibanding mengikuti materi. Fenomena ini menegaskan pandangan Muliani (2022) bahwa rendahnya minat belajar berimplikasi langsung pada perilaku kelas, seperti kurangnya perhatian, ketidakteraturan, dan lemahnya keterlibatan siswa. Dengan demikian, kondisi awal memperlihatkan adanya masalah serius dalam keterlibatan siswa yang perlu diatasi melalui penerapan strategi pembelajaran inovatif. Secara teoretis, minat belajar erat kaitannya dengan keterikatan emosional siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Piaget & Inhelder (2008) menekankan bahwa minat muncul ketika siswa memperoleh kepuasan intrinsik dari aktivitas belajar, sementara Vygotsky (2012) melihat minat sebagai bentuk ikatan emosional terhadap kegiatan tertentu. Dengan dominasi metode ceramah dan pendekatan pasif sebagaimana ditemukan dalam kondisi awal, ikatan emosional siswa terhadap mata pelajaran menjadi lemah. Oleh sebab itu, hasil awal menegaskan urgensi inovasi strategi pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus pertama menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dimaksudkan untuk memperkenalkan siswa pada strategi belajar baru yang lebih interaktif. Meskipun demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada siklus I masih terbatas. Data angket minat belajar memperlihatkan rata-rata skor sebesar 70,83%. Dari total 24 siswa, sebanyak 9 siswa (36%) masih berada pada kategori minat rendah, 4 siswa (16%) pada kategori sedang, sementara sisanya berada pada kategori tinggi. Tabel 1 berikut menyajikan distribusi data hasil angket pada siklus I:

Tabel 1
Distribusi Minat Belajar Siswa Siklus I

Kategori Minat	Persentase	Jumlah Siswa
Sangat Rendah (50–59%)	8%	2
Rendah (60–69%)	36%	9

Sedang (70–79%)	16%	4
Tinggi (80–100%)	40%	9

Data observasi yang dilakukan peneliti dan guru kolaborator mendukung temuan kuantitatif tersebut. Dari sepuluh indikator minat belajar yang ditetapkan, hanya tiga indikator (30%) yang terpenuhi, sementara tujuh lainnya belum terlihat secara signifikan. Beberapa siswa memang menunjukkan peningkatan antusiasme ketika mengikuti permainan Wordwall, namun sebagian lainnya masih pasif, belum memahami mekanisme permainan, dan cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa berpartisipasi aktif. Keterbatasan hasil pada siklus pertama dapat dijelaskan oleh dua faktor utama. Pertama, adaptasi siswa terhadap model pembelajaran baru membutuhkan waktu. Hal ini sejalan dengan pandangan Brull dan Finlayson (dalam Wu et al., 2023) yang menekankan bahwa integrasi game dalam pembelajaran memerlukan tahap penyesuaian sebelum siswa dapat berpartisipasi optimal. Kedua, pengelolaan kelas pada awal penerapan TGT belum sepenuhnya kondusif. Guru masih menghadapi kesulitan dalam mengatur dinamika kelompok, menjelaskan aturan permainan, dan menjaga keterlibatan semua siswa secara merata.

Refleksi terhadap hasil siklus I menghasilkan sejumlah rekomendasi perbaikan, antara lain peningkatan variasi permainan Wordwall, pemberian instruksi yang lebih jelas, serta upaya motivasi tambahan agar siswa lebih aktif. Hal ini menjadi dasar untuk perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I memperkenalkan cara baru bagi siswa untuk belajar Pendidikan Pancasila melalui kerja sama dan permainan. Pembelajaran kooperatif telah lama diakui efektif dalam meningkatkan partisipasi, kolaborasi, serta membangun rasa saling ketergantungan positif di antara siswa (Johnson & Johnson, 2019). TGT sebagai salah satu variannya dianggap relevan karena mengombinasikan aspek kerja sama tim dengan kompetisi sehat, yang terbukti memotivasi siswa usia remaja (Hasanah et al., 2020; Yohanis et al., 2024). Meski demikian, hasil siklus I memperlihatkan peningkatan yang masih terbatas. Hanya tiga dari sepuluh indikator minat belajar yang terpenuhi, sementara 36% siswa masih berada pada kategori minat rendah. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya masa transisi saat siswa menyesuaikan diri terhadap metode baru. Dengan demikian, siklus I lebih berfungsi sebagai tahap pengenalan, sedangkan hasil optimal baru tercapai setelah dilakukan penyesuaian pada siklus II.

3. Hasil Siklus II

Setelah perbaikan dilakukan, siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Rata-rata skor angket meningkat menjadi 85,41%, yang berarti telah melampaui target yang ditetapkan peneliti sebesar 85%. Distribusi hasil menunjukkan bahwa tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori sangat rendah maupun rendah. Sebanyak 4 siswa (16%) berada pada kategori sedang, sementara 20 siswa (84%) berada pada kategori tinggi.

Tabel 2
Distribusi Minat Belajar Siswa Siklus II

Kategori Minat	Persentase	Jumlah Siswa
Sangat Rendah (50–59%)	0%	0
Rendah (60–69%)	0%	0
Sedang (70–79%)	16%	4
Tinggi (80–100%)	84%	20

Observasi siklus II semakin menguatkan hasil angket. Seluruh sepuluh indikator minat belajar (100%) terpenuhi, termasuk indikator partisipasi aktif, konsentrasi, rasa senang, dan keterlibatan dalam diskusi kelompok. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan permainan, berlomba-lomba menjawab pertanyaan di Wordwall, dan menunjukkan peningkatan kerja sama dalam kelompok. Kondisi ini sejalan dengan temuan Hasanah et al. (2020) bahwa TGT mampu menumbuhkan motivasi intrinsik melalui kombinasi aspek kerja sama dan kompetisi sehat. Selain peningkatan kuantitatif, perubahan kualitatif juga terlihat jelas pada siklus II. Guru mencatat bahwa siswa tidak hanya lebih aktif, tetapi juga lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih fokus selama pembelajaran, dan menunjukkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Fenomena ini konsisten dengan pandangan Afifatimah et al. (2024) bahwa integrasi Wordwall dalam pembelajaran TGT menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Dalam penelitian ini, hasil siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor angket 85,41% dan seluruh indikator minat belajar tercapai. Siswa tampak lebih bersemangat, antusias, dan berlomba-lomba untuk meraih hasil terbaik dalam turnamen Wordwall. Faktor umpan balik langsung dari permainan juga memperkuat motivasi mereka. Menurut teori *self-determination* Ryan dan Deci (2000), motivasi intrinsik akan meningkat ketika kebutuhan psikologis dasar seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Melalui TGT berbasis Wordwall, siswa memperoleh otonomi dalam kelompok, pengalaman kompeten dari keberhasilan menjawab soal, serta keterhubungan melalui kerja sama tim.

4. Perbandingan Siklus I dan II

Perbandingan antara siklus I dan II memperlihatkan peningkatan konsisten yang dapat dijadikan indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata skor angket meningkat sebesar 14,58 poin persentase, dari 70,83% menjadi 85,41%. Proporsi siswa dengan kategori minat tinggi melonjak dari 40% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Sementara itu, proporsi siswa dengan minat rendah yang pada siklus I mencapai 36% menurun drastis hingga 0% pada siklus II.

Tabel 3
Perbandingan Hasil Siklus I dan II

Siklus	Rata-rata Skor Angket	Siswa Minat Rendah	Siswa Minat Sedang	Siswa Minat Tinggi
I	70,83%	36%	16%	40%
II	85,41%	0%	16%	84%

Data observasi juga memperlihatkan perbedaan yang jelas. Jika pada siklus I hanya tiga indikator minat belajar yang terpenuhi, maka pada siklus II seluruh indikator telah tercapai. Perbedaan ini membuktikan efektivitas strategi perbaikan yang dilakukan, seperti penambahan variasi permainan, penguatan motivasi, dan instruksi yang lebih jelas. Peningkatan yang konsisten ini menegaskan validitas temuan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wu et al. (2023) yang menyatakan bahwa integrasi game digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta partisipasi aktif siswa secara signifikan.

Perbandingan hasil antar siklus menunjukkan perbedaan yang tajam. Pada siklus I, rata-rata skor minat belajar 70,83% dengan 36% siswa berkategori rendah. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, skor meningkat menjadi 85,41% dan tidak ada lagi siswa yang termasuk kategori rendah. Refleksi dari siklus I menghasilkan strategi perbaikan seperti penjelasan aturan yang lebih jelas, variasi permainan yang lebih menarik, dan peningkatan motivasi guru, yang kemudian terbukti efektif pada siklus II. Proses perbaikan ini sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang bersifat siklikal, di mana refleksi dan perencanaan ulang menjadi dasar peningkatan hasil (Burns & Grove, 2010; Cunningham, 2021). Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran memerlukan proses berkelanjutan yang melibatkan evaluasi dan modifikasi sesuai dengan kondisi kelas.

5. Analisis Kualitatif

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga menghasilkan temuan kualitatif yang memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai perubahan perilaku siswa. Selama siklus II, guru mencatat adanya peningkatan semangat kompetitif positif. Siswa tampak lebih antusias ketika nama kelompok mereka disebut sebagai pemenang turnamen Wordwall, dan hal ini mendorong kelompok lain untuk berusaha lebih baik pada ronde berikutnya. Dinamika ini memperlihatkan bagaimana elemen kompetisi dalam TGT dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat (Hasanah et al., 2020). Perubahan lain yang signifikan adalah meningkatnya kerja sama antarsiswa. Dalam diskusi kelompok, siswa saling membantu memahami materi, berbagi strategi dalam menjawab soal, dan saling mendukung ketika menghadapi kesulitan. Hal ini sejalan dengan pandangan Johnson & Johnson (2019) yang menekankan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan interaksi positif dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok.

Selain itu, guru juga mencatat adanya peningkatan kemandirian siswa. Mereka lebih proaktif dalam menyiapkan diri sebelum pembelajaran, mempelajari materi, dan mengerjakan tugas tanpa menunggu instruksi detail dari guru. Fenomena ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan minat belajar saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga memengaruhi sikap belajar siswa di luar kelas. Selain peningkatan kuantitatif, penelitian ini juga mencatat perubahan kualitatif dalam perilaku siswa. Pada siklus II, siswa lebih percaya diri mengemukakan pendapat, lebih fokus dalam mengikuti pelajaran, serta menunjukkan rasa tanggung jawab lebih besar dalam

menyelesaikan tugas. Mereka juga lebih antusias ketika kelompoknya meraih kemenangan dalam permainan Wordwall, yang memicu semangat kompetitif positif.

Fenomena ini sesuai dengan temuan Johnson & Johnson (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga perkembangan sosial-emosional siswa. Demikian juga, perubahan perilaku tersebut mencerminkan dinamika motivasi sebagaimana dijelaskan dalam teori self-determination (Deci & Ryan, 2000), bahwa ketika siswa merasa otonom, kompeten, dan terhubung dengan teman sebaya, minat intrinsik mereka akan berkembang. Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya tentang efektivitas pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital. Yuliatin et al. (2022) misalnya, menunjukkan bahwa model kooperatif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Wu et al. (2023) juga membuktikan bahwa permainan digital meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik mahasiswa keperawatan. Namun, penelitian ini memperluas literatur dengan menunjukkan dampak sinergis antara TGT dan Wordwall dalam konteks Pendidikan Pancasila di Indonesia.

Jika sebagian besar penelitian terdahulu hanya meneliti TGT atau Wordwall secara terpisah (Hasanah et al., 2020; Afifatimah et al., 2024), penelitian ini memperlihatkan bahwa kombinasi keduanya lebih efektif meningkatkan minat belajar sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Hal ini merupakan kontribusi penting bagi literatur tentang inovasi pedagogis di bidang pendidikan kewarganegaraan. Sebagaimana dijelaskan dalam pendahuluan, riset yang mengkaji integrasi TGT dan Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Penelitian ini membantu mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan ini. Jika penelitian Widyatama & Wulandari (2025) menekankan problem-based learning sebagai strategi alternatif, maka penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif berbasis permainan digital juga dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan. Konteks lokal menambah relevansi penelitian ini. Di banyak sekolah, Pendidikan Pancasila sering dipandang kurang menarik, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa digitalisasi melalui Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung tujuan kurikulum nasional dalam menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila (Bappenas, 2020).

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Gunungsari. Peningkatan terlihat baik secara kuantitatif, melalui skor angket dan hasil observasi, maupun secara kualitatif, melalui perubahan perilaku dan sikap siswa. Dengan demikian, temuan ini mendukung hipotesis bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif TGT dengan media digital Wordwall efektif meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Pancasila. Temuan ini tidak hanya mengonfirmasi teori pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital, tetapi juga memperluas penerapannya dalam konteks pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis bagi pengembangan inovasi pedagogis di era pendidikan abad ke-21.

Implikasi penelitian ini cukup luas. Bagi guru, hasil ini menekankan pentingnya mengadopsi strategi interaktif berbasis teknologi untuk menjaga minat siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap monoton. Keberhasilan integrasi Wordwall menunjukkan bahwa platform digital dapat dimanfaatkan secara efektif di sekolah dengan fasilitas terbatas, asalkan guru mendapat pelatihan yang memadai. Bagi pembuat kebijakan, temuan ini menegaskan perlunya mendukung penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai bagian dari strategi implementasi kurikulum. Pendidikan karakter dan internalisasi nilai Pancasila tidak cukup hanya melalui ceramah, tetapi memerlukan model yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas dengan 24 siswa, sehingga generalisasi hasilnya perlu hati-hati. Penelitian juga hanya berfokus pada minat belajar tanpa mengukur secara langsung dampak terhadap capaian akademik jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel lebih besar, lintas mata pelajaran, serta menilai efek jangka panjang terhadap hasil belajar dan internalisasi nilai kewarganegaraan.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan media digital Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang substansial dari siklus I ke siklus II, di mana rata-rata skor minat belajar naik dari 70,83% menjadi 85,41% serta seluruh indikator observasi tercapai. Temuan ini menegaskan efektivitas penggabungan struktur pembelajaran kooperatif dengan media digital interaktif dalam menumbuhkan

keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Selain peningkatan kuantitatif, penelitian ini juga menemukan perubahan kualitatif pada perilaku dan sikap siswa, seperti meningkatnya rasa percaya diri, fokus, tanggung jawab, serta keterampilan kolaboratif. Perubahan ini mendukung landasan teoretis teori pembelajaran kooperatif dan self-determination, yang menekankan pemenuhan kebutuhan psikologis siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Kontribusi penelitian ini terletak pada perluasan literatur mengenai gamifikasi dan pedagogi kooperatif dalam Pendidikan Pancasila, yang sering dianggap monoton dan kurang menarik. Hasil penelitian ini tidak hanya memvalidasi nilai praktis dari integrasi pembelajaran berbasis permainan digital, tetapi juga memberikan wawasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan menelaah dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik, berpikir kritis, dan partisipasi kewargaan, serta menguji model ini pada mata pelajaran dan konteks pendidikan lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada ibu dan saudara-saudara saya yang telah memberikan semangat dan bantuan berupa materi ataupun doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing serta yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam menyusun dan menyelesaikan jurnal ini, penulis menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran diharapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P. (2023). The Application of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 1(1), 791–799. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5650>
- 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>
- Agistyawangsa, I. P., Wibawa, I. M. C., & Simamora, A. H. (2024). The Effect of the Team Game Tournament Cooperative Learning Model on Civic Education Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 501–510. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91278>
- Bappenas. (2020). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020–2024*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Republik Indonesia. <https://ikhub.id/produk/kebijakan-nasional/rencana-pembangunan-jangka-menengah-nasional-rpjm-n-2020-2024-79333721>
- Burns, N., & Grove, S. K. (2010). *Understanding nursing research-eBook: Building an evidence-based practice*. Elsevier Health Sciences.
- Connelly, Brian L, Tihanyi, Laszlo, Crook, T. Russell, & Gangloff, K. Ashley. (2013). Tournament Theory: Thirty Years of Contests and Competitions. *Journal of Management*, 40(1), 16–47. <https://doi.org/10.1177/0149206313498902>
- Cunningham, T. (2021). Action Research Is Cyclical: A Study in 9th Grade Conceptual Physics. In *Handbook of Research on the Global Empowerment of Educators and Student Learning Through Action Research* (pp. 397–414). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-6922-1.ch017>
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 254–265. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368>
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Rineka Cipta.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://pdfs.semanticscholar.org/c7f7/a451502f918271d955c6a6ff704634e491e.pdf>
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2019). An overview of cooperative learning. *Creativity and Collaborative Learning*, 194.
- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity theory as a framework for designing constructivist learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 61–79. <https://doi.org/10.1007/BF02299477>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing Critical Participatory Action Research BT* -

- The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research* (S. Kemmis, R. McTaggart, & R. Nixon (eds.); pp. 1–31). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2_1
- Kunlasomboon, N., Wongwanich, S., & Suwanmonkha, S. (2015). Research and Development of Classroom Action Research Process to Enhance School Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1315–1324. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.248>
- Mayer, R. E. (2011). *Chapter Three - Applying the Science of Learning to Multimedia Instruction* (J. P. Mestre & B. H. B. T.-P. of L. and M. Ross (eds.); Vol. 55, pp. 77–108). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00003-X>
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugsu, A. (2020). Classroom action research-based instruction: The sustainable teacher professional development strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 98–110. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Mulyani, D., Slamet, S. Y., & Suharno, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran concept sentence dan minat belajar terhadap keterampilan menulis narasi pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.71839>
- Nasution, A. J., Septya, J. D., Usawah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>
- Ngalim, P. (2000). Psikologi Pendidikan. In *PT Remaja Rosadakarya*.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.
- Pradila, M. C., & Murdiono, M. (2025). Analysis of the Impact of the Application of the Team Game Tournament Cooperative Learning Model in PPKn Learning. *Journal of Social Science (JoSS)*, 4(7), 404–411. <https://doi.org/10.57185/joss.v4i7.496>
- Purnalyta, N. F. B., Ariyanti, N. D., Dewi, M. C., & Tarsidi, D. Z. (2024). TGT For Student Collaboration In Elementary School Pancasila Education: An Effective Solution Or Just An Alternative? *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.70489/x65kdw98>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68. <https://psycnet.apa.org/buy/2000-13324-007>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.
- Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q. (2024). The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 402–423. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i1.193>
- Susanti, T. A., & Rigianti, H. A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 2 di SD Pangudi Luhur III Boro. *Blantika: Multidisciplinary Journal*, 2(8). <https://doi.org/10.57096/blantika.v2i8.186>
- Vygotsky, L. S. (2012). *Thought and language* (Vol. 29). MIT press. <https://doi.org/10.1037/11193-000>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Widyatama, G. S., & Wulandari, D. (2025). Development of Problem-Based Learning Based Flipbook Teaching Materials to Improve Understanding of IPAS in Grade V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 854–866. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10968>
- Wu, C.-S., Chen, M.-F., Hwang, H.-L., & LEE, B.-O. (2023). Effectiveness of a nursing board games in psychiatric nursing course for undergraduate nursing students: An experimental design. *Nurse Education in Practice*, 70, 103657. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103657>
- Yohanis, L., Herianto, E., Sawaludin, S., & Ismail, M. (2024). Korelasi antara Minat Membaca dengan Tindakan Plagiarisme Mahasiswa Prodi PPKn FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 743–750.
- Yuliatin, Y., Zubair, M., & Alqadri, B. (2022). Lesson Study Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran PPKn Di Man 2 Model Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 9(1), 17–25. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v9i1.301>