

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL FITUR OPEN THE BOX PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 SUMERTA DENPASAR

Ni Made Bela Dwi Sundari¹, I Made Wirahadi Kusuma², Gusti Ayu Dewi Setiawati³
belasundari12@gmail.com¹, wirahadikusuma200030@gmail.com²,
dewisetiawati@uhnsugriwa.ac.id³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengungkap bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall fitur Open the Box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 2 Sumerta berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan terstruktur. Dengan pendekatan teori behaviorisme, guru memberikan stimulus berupa permainan skor dan penguatan positif, sehingga lebih dari 80% siswa terlibat aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Meskipun terdapat kendala seperti pengaturan waktu, guru mampu mengatasinya melalui dukungan emosional dan komunikasi kelompok. Model ini juga terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman nilai menghargai keberagaman, sesuai prinsip dasar teori motivasi.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT), Wordwall, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

This study revealed that the implementation of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Wordwall media feature Open the Box in the Pancasila Education subject for third-grade students at SD Negeri 2 Sumerta was active, enjoyable, and structured. Using a behaviorist approach, the teacher provided stimuli in the form of score-based games and positive reinforcement, resulting in over 80% of students showing active cognitive, affective, and psychomotor engagement. Despite challenges such as time management, the teacher overcame them through emotional support and group communication. The model also proved effective in increasing students' learning motivation and understanding of the value of respecting diversity, in line with the basic principles of motivation theory.

Keywords: Team Game Tournament (Tgt), Wordwall, Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang disengaja dan terencana untuk memfasilitasi pertumbuhan peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani. Marimba (dalam Hasbullah, 2021:3) menyebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengasuhan yang bertujuan mengembangkan kodrat anak secara maksimal. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pelaksanaannya, guru memegang peran penting sebagai fasilitator dan motivator yang harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Namun, hasil observasi dan wawancara di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa

kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, menunjukkan kurangnya perhatian, dan minim partisipasi dalam diskusi. Padahal, menurut Hartono (2021:203), Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa, guna menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Seperti disampaikan Maudina & Khasanah (2023:2), keberhasilan pembelajaran menuntut interaksi yang seimbang, partisipasi aktif, dan strategi penyampaian yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi.

Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah Team Game Tournament (TGT), bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengandalkan kerja kelompok heterogen dan kompetisi sehat untuk mendorong keterlibatan siswa (Slavin, 2015:65). Model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga memotivasi siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif (Harianja et al., 2022:92; Hutaeruk & Ginting, 2021). Di SD Negeri 2 Sumerta, model TGT telah digunakan khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena kesesuaiannya dengan nilai-nilai kolaborasi dan keberagaman. Guru kelas III, Ibu Kadek Ary Gerhani, S.Pd, menyatakan bahwa model ini membantu siswa lebih aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar, berpikir kritis, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat (Suarni et al., 2023:80).

Untuk mengoptimalkan model TGT, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, platform permainan edukatif yang menyediakan fitur seperti open the box. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, meningkatkan fokus, dan memudahkan penyampaian informasi (Putri et al., 2024; Nenohai et al., 2021; Paulus et al., 2023; Hidayaty et al., 2022). Menurut Rahmawati (2023:124), keberhasilan model TGT berbantuan Wordwall sangat bergantung pada pemilihan permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Di SD Negeri 2 Sumerta, integrasi ini masih dalam tahap pengembangan, namun sudah menunjukkan dampak positif terhadap antusiasme dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena mengombinasikan model Team Game Tournament (TGT) dengan teknologi Wordwall serta menerapkan sistem turnamen secara utuh, termasuk perolehan skor, pemberian penghargaan, dan evaluasi kelompok (Slavin, 2005). Kombinasi ini diyakini mampu membentuk semangat kompetisi sehat, tanggung jawab individu, dan keterlibatan aktif siswa. Fitur open the box yang digunakan dalam penelitian ini menawarkan tantangan yang menyenangkan dan mendorong eksplorasi materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Fitur Open the Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar,” dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar serta memberikan solusi atas rendahnya keaktifan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan pendekatan sistematis yang digunakan dalam kegiatan ilmiah untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk pengumpulan dan pengolahan data yang tepat. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam sebagaimana adanya tanpa intervensi. Fokus penelitian diarahkan pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) yang berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. Penentuan informan dilakukan secara purposive sampling, melibatkan kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa

yang secara langsung terlibat dalam penerapan model tersebut.

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran menggunakan model TGT, respon siswa, peran guru, serta dinamika kelas. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dari literatur, dokumen pembelajaran, profil sekolah, serta penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara terstruktur, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Seluruh data yang terkumpul dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data secara deskriptif naratif, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi efektivitas penerapan model TGT berbantuan Wordwall, khususnya fitur Open the Box, dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan adanya peningkatan keaktifan siswa, interaksi positif dalam kelompok, serta peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan sintesis dari seluruh data, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan integrasi teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar diawali dengan perencanaan yang matang oleh guru, khususnya dengan memahami dan merancang alur kegiatan berdasarkan *Modul Ajar* sebagai panduan utama. Guru memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai melalui langkah-langkah terstruktur, mulai dari pembukaan, penyampaian materi yang relevan dengan topik "*Kekayaan Suku Bangsaku*", hingga pemberian kisi-kisi pertanyaan yang disusun untuk mengarahkan siswa pada fokus pembelajaran. Sebelum memasuki sesi permainan, guru membekali siswa dengan pemahaman konseptual agar mereka mampu terlibat aktif dalam proses belajar yang berbasis kolaborasi dan kompetisi akademik. Tahapan awal ini menjadi fondasi penting dalam pelaksanaan sintaks *Team Game Tournament* (TGT) yang mengintegrasikan media *Wordwall*, khususnya fitur *Open the Box*, guna menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan awal sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar dimulai dengan pengondisian kelas yang menekankan pada refleksi materi, diskusi ringan, serta penanaman nilai-nilai kerja sama. Guru memberi waktu kepada siswa untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dijelaskan sebelumnya sebelum masuk ke dalam kegiatan kelompok. Guru juga memperkenalkan aturan dasar dalam pembelajaran kooperatif, menata posisi duduk siswa agar mendukung kolaborasi, dan membangun suasana kelas yang mendukung interaksi. Tahapan ini bertujuan untuk mempersiapkan kesiapan kognitif dan afektif siswa menuju pembelajaran berbasis tim dan turnamen.

Pada tahap selanjutnya, guru mulai memperkenalkan media digital *Wordwall* dengan fitur *Open the Box* sebagai sarana pendukung model TGT. Proses ini dilakukan melalui empat

tahapan penting: penayangan awal aplikasi *Wordwall* di layar proyektor, pemilihan fitur *Open the Box*, penampilan kotak soal secara acak, dan pelaksanaan permainan oleh perwakilan kelompok. Setiap kotak soal yang dipilih secara acak oleh siswa berisi pertanyaan yang telah disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila, khususnya topik “*Kekayaan Suku Bangsa*”. Siswa diberi waktu berdiskusi dalam kelompok sebelum menjawab pertanyaan, sesuai dengan prinsip dasar kerja sama dan tanggung jawab kolektif dalam model TGT.

Melalui penggunaan *Wordwall* dan penyampaian materi yang komunikatif, guru berhasil membangun suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dokumentasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respons positif, antusiasme tinggi, serta kesiapan belajar yang tercermin dari keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan menayangkan visual interaktif di layar, guru tidak hanya memancing perhatian siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu yang menjadi fondasi partisipasi aktif. Tahapan ini menjadi bagian integral dari strategi implementasi *Team Game Tournament (TGT)*, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, kolaborasi, dan kompetisi akademik siswa dalam suasana yang sehat dan kondusif.

b. Pembentukan Kelompok

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar, guru secara aktif membimbing proses pembentukan kelompok belajar setelah penyampaian materi selesai. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk lima kelompok secara *heterogen*, tanpa membedakan berdasarkan jenis kelamin, kemampuan akademik, atau karakter individu. Proses ini dilakukan secara terencana dengan memperhatikan keseimbangan anggota dalam tiap kelompok agar tercipta interaksi yang saling mendukung. Guru menekankan pentingnya kerja sama dan pembelajaran yang saling melengkapi antaranggota kelompok, sesuai dengan tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Dalam praktiknya, guru juga menjalankan perannya sebagai fasilitator secara optimal, memastikan dinamika kelompok berjalan efektif dan adil. Melalui pendekatan ini, siswa yang dominan belajar untuk berbagi peran, sementara siswa yang biasanya pasif diberi ruang untuk lebih terlibat. Implementasi model *TGT* didukung dengan penggunaan media digital *Wordwall*, khususnya fitur *Open the Box*, yang memperkuat suasana kolaboratif dan partisipatif dalam pembelajaran. Setiap kelompok dibimbing untuk mematuhi aturan kerja sama dan menghargai perbedaan agar dapat menyelesaikan tantangan secara kolektif.

Pembentukan lima kelompok utama dengan komposisi empat hingga lima siswa per kelompok bertujuan mendukung pengembangan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor siswa sebagaimana tercermin dalam taksonomi Bloom. Dalam penerapannya, setiap kelompok menerima pertanyaan sebagai stimulus awal yang mendorong berpikir kritis dan diskusi aktif. Melalui aktivitas ini, model *Team Game Tournament (TGT)* dengan bantuan media *Wordwall* tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

c. Pemberian Pertanyaan

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar, guru menggunakan media *Wordwall* sebagai bagian dari tahapan awal model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Guru memberikan sejumlah pertanyaan sebagai bentuk *stimulus* untuk menguji pemahaman awal siswa dan mempersiapkan mereka mengikuti sesi permainan berbasis turnamen. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk melatih daya ingat, berpikir kritis, serta membentuk pola berpikir sistematis yang nantinya akan membantu siswa memahami alur dalam sesi *Open the Box*. Materi yang diangkat berfokus pada topik “Berbeda Itu Indah” dalam Pendidikan Pancasila, yang mencakup keberagaman suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, dan pentingnya sikap saling menghargai.

Guru menjelaskan bahwa pemberian soal tidak hanya berfungsi sebagai pengantar sebelum bermain, tetapi juga sebagai sarana membangun semangat dan kesiapan belajar. Soal-soal yang ditampilkan dalam *Wordwall* dikaitkan dengan nilai-nilai dalam Pancasila, khususnya sila kedua dan ketiga, untuk menanamkan pemahaman kebangsaan secara kontekstual. Penggunaan fitur *Open the Box* tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjembatani pemahaman siswa terhadap isi materi dan struktur permainan dalam model *TGT*. Dengan demikian, sesi tanya jawab ini menjadi titik transisi yang penting menuju pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok dan turnamen edukatif.

Tampilan awal media *Wordwall* diproyeksikan oleh guru melalui layar agar siswa bisa memahami sistem kerja permainan secara menyeluruh. Format kotak-kotak interaktif yang dapat diklik satu per satu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Selain pertanyaan teks, guru juga menyisipkan gambar visual budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian daerah, untuk memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa. Kegiatan ini menunjukkan integrasi antara media digital, buku paket, dan pendekatan kooperatif yang membentuk landasan kuat bagi pelaksanaan sintaks *Team Game Tournament (TGT)* pada sesi pembelajaran berikutnya.

d. Turnamen

Pelaksanaan turnamen dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 2 Sumerta dilaksanakan secara sistematis menggunakan media digital *Wordwall* dengan fitur *Open the Box*. Turnamen ini bertujuan menguji pemahaman siswa mengenai tema “Kekayaan Suku Bangsa”, sekaligus melatih kerja sama dan keterampilan berpikir kritis melalui tahapan-tahapan seperti pemilihan soal, penjawaban silang antar kelompok, penilaian guru, hingga evaluasi kolaboratif. Mekanisme permainan memungkinkan kelompok saling menanggapi jawaban dan memberikan penguatan, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menjawab pertanyaan secara bergantian antar kelompok. Guru juga aktif memberikan umpan balik, memperluas pemahaman dengan mengaitkan jawaban siswa pada konteks lokal dan nasional, serta menyisipkan materi visual seperti gambar pakaian dan rumah adat. Dengan format permainan yang menarik, siswa merasa seolah “bermain sambil belajar”, seperti yang disampaikan oleh guru dan peserta didik. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam sintaks *TGT* sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, serta menumbuhkan sikap menghargai keragaman budaya.

Pada akhir sesi turnamen, guru mengadakan refleksi bersama untuk mengevaluasi jalannya kegiatan dan memperjelas materi yang telah didiskusikan. Guru menyampaikan bahwa semua kelompok memiliki kesempatan yang sama dan berhasil menunjukkan kerja sama yang baik. Evaluasi ini sekaligus menjadi tahapan penutup sebelum pemberian *reward* sebagai bentuk apresiasi terhadap semangat belajar siswa. Secara keseluruhan, model *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat nilai kebhinekaan, serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara seimbang.

e. Pemberian Reward

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* dengan fitur *Open the Box* di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar tidak hanya menekankan aspek permainan dan kompetisi, tetapi juga mencakup proses penilaian dan pemberian *reward* sebagai bentuk penguatan positif. Guru memberikan nilai berdasarkan jawaban yang benar, menuliskan skor secara terbuka, dan mengevaluasi akumulasi poin untuk menentukan kelompok terbaik. Strategi ini menciptakan suasana

pembelajaran yang transparan dan mendorong partisipasi aktif, serta mengembangkan tanggung jawab siswa selama kegiatan berlangsung.

Meskipun semua kelompok memperoleh poin yang sama, penentuan kelompok terbaik tidak hanya dilihat dari skor, melainkan juga dari kualitas jawaban dan kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Kelompok 3 dinyatakan sebagai kelompok terbaik karena mampu memberikan jawaban yang mendalam dan kontekstual mengenai suku-suku bangsa di Indonesia, dilengkapi dengan ciri khas budayanya. Guru memberikan *reward* berupa stiker dan pujian secara verbal, yang terbukti meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Hal ini sejalan dengan teori *behaviorisme*, yang menekankan pentingnya *stimulus*, *respon*, *conditioning*, dan *reinforcement* dalam membentuk perilaku belajar.

Penggunaan *Wordwall* dengan fitur *Open the Box* terbukti efektif menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Proses belajar menjadi lebih hidup, siswa menjadi lebih terlibat, dan materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memberi arahan dan motivasi, sedangkan siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal dan berdiskusi kelompok. Berdasarkan observasi dan wawancara, pendekatan ini mampu mengoptimalkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik dalam aspek kognitif maupun afektif, khususnya dalam memahami nilai kebhinekaan dan identitas nasional.

f. Pemberian Kesimpulan dan Penutup

Setelah melalui rangkaian pembelajaran kooperatif dengan pengenalan materi “Kekayaan Suku Bangsa” dan sesi permainan interaktif menggunakan *Wordwall* fitur *Open the Box*, siswa kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar memasuki tahap evaluasi sebagai penutup pembelajaran. Kegiatan ini tidak lagi menekankan penilaian berdasarkan skor permainan, tetapi berfokus pada pemahaman menyeluruh terhadap materi melalui tanya jawab terbuka dan refleksi nilai-nilai kebangsaan. Guru mengajak siswa merefleksikan pembelajaran melalui pertanyaan kontekstual untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, sehingga menciptakan suasana evaluatif yang aktif dan menyenangkan.

Proses evaluasi dilaksanakan secara lisan dan spontan, dengan guru menunjuk siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan terkait materi. Siswa tampak antusias dan percaya diri, menunjukkan keterlibatan aktif dalam berpikir kritis, menumbuhkan toleransi, serta memperkuat pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia. Kegiatan ini sejalan dengan prinsip *behaviorisme*, khususnya pada tahapan *reinforcement* dan *conditioning*, yang memperkuat perilaku belajar positif baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Testimoni siswa seperti Naren dan Aqila membuktikan bahwa pendekatan ini membangun rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap pengetahuan yang dimiliki.

Berdasarkan observasi dan tanggapan siswa, evaluasi akhir dalam pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* ini memberikan ruang yang setara bagi semua peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka. Guru sebagai fasilitator mampu menciptakan interaksi bermakna dan memastikan pembelajaran tidak hanya berhenti pada permainan, tetapi dilanjutkan ke tahap internalisasi nilai secara mendalam. Model ini terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, meningkatkan semangat belajar, dan menjadikan evaluasi sebagai proses pembelajaran yang hidup dan bermakna.

2. Kendala dan Upaya yang dihadapi Guru dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas III, SD Negeri 2 Sumerta Denpasar

a. Kendala yang dihadapi Guru

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* fitur *Open the Box*, guru berperan penting sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menjaga kelancaran dan efektivitas pembelajaran. Selain menyiapkan media dan strategi, guru juga harus mampu menyesuaikan metode dengan dinamika kelas yang

beragam. Berdasarkan observasi di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyikapi tantangan yang muncul, terutama saat menghadapi siswa yang kurang aktif dan perlu diberi stimulus khusus untuk merespons pembelajaran secara optimal. Pendekatan teori *behaviorisme* digunakan untuk menganalisis keterkaitan antara stimulus dari guru dan respons siswa dalam konteks penguatan proses belajar.

Terdapat empat kendala utama yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model ini. Pertama, kesulitan dalam mengatur komposisi kelompok secara seimbang, karena siswa dengan kemampuan tinggi cenderung mendominasi, sementara yang lain menjadi pasif. Kedua, tantangan dalam mengelola waktu secara efisien, mengingat kegiatan *TGT* membutuhkan alokasi waktu yang cukup untuk permainan, penguatan, dan refleksi. Ketiga, kesulitan menjaga fokus dan keterlibatan siswa selama turnamen berlangsung, di mana suasana kompetitif yang semangat justru bisa membuat kelas menjadi ramai dan sulit dikendalikan. Keempat, kendala teknis dalam pengoperasian media digital *Wordwall*, terutama saat fitur *Open the Box* tidak berfungsi dengan optimal sehingga menuntut guru untuk tetap tenang dan mampu mengondisikan kelas.

Kendala-kendala tersebut menuntut guru untuk terus melakukan evaluasi, penyesuaian strategi, serta peningkatan kemampuan dalam pengelolaan kelas dan pemanfaatan teknologi. Meskipun demikian, semangat dan keterlibatan siswa yang tinggi dalam kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *Team Game Tournament (TGT)* tetap memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan kesiapan yang matang dan penguasaan media yang lebih baik, kendala tersebut dapat diatasi dan justru menjadi bahan refleksi untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna di masa mendatang.

b. Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala

Dalam proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* fitur *Open the Box*, guru dituntut untuk responsif dan adaptif terhadap berbagai kendala yang muncul. Kendala tersebut meliputi penyusunan kelompok yang seimbang, pengelolaan waktu, pengendalian suasana kelas, hingga pengoperasian media digital. Situasi tersebut merupakan bagian alami dari dinamika pembelajaran di kelas dan menuntut guru untuk melakukan berbagai penyesuaian agar proses belajar tetap efektif dan menyenangkan. Untuk menganalisis strategi guru dalam mengatasi kendala tersebut, digunakan pendekatan teori *behaviorisme*, khususnya *Law of Effect* dari Edward L. Thorndike, yang menekankan pentingnya penguatan positif dalam membentuk dan mempertahankan perilaku belajar siswa.

Berdasarkan pendekatan tersebut, guru kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar melakukan sejumlah langkah strategis. Pertama, guru mengatur pembagian tugas dalam kelompok secara bergantian agar semua siswa merasa memiliki peran, sehingga mencegah dominasi siswa tertentu. Kedua, perencanaan kegiatan yang terstruktur dan pemilihan soal yang tepat dilakukan untuk menghemat waktu dan menjaga efektivitas pembelajaran. Ketiga, penguatan positif dan pengendalian suasana kelas dijalankan dengan cara-cara sederhana namun efektif seperti isyarat tangan, tepuk semangat, dan pengaturan tempat duduk, untuk menjaga fokus siswa tanpa mengurangi semangat mereka. Keempat, guru melakukan latihan mandiri dan simulasi penggunaan *Wordwall* sebelum pembelajaran dimulai, termasuk menyiapkan alternatif cadangan jika terjadi kendala teknis.

Upaya-upaya tersebut menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan peran sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengatur strategi agar proses pembelajaran berjalan lancar. Melalui penguatan yang tepat dan suasana kelas yang terkelola dengan baik, pembelajaran berbasis *Team Game Tournament (TGT)* tidak hanya

menyenangkan, tetapi juga bermakna bagi siswa. Terbukti bahwa kendala yang muncul bukan menjadi penghalang, melainkan pijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter, kerja sama, dan penguatan nilai-nilai kebangsaan.

3. Implikasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Fitur Open the Box pada Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* fitur *Open the Box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Model ini tidak hanya menarik perhatian siswa melalui kegiatan belajar berbasis permainan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, keberanian bertanya, serta rasa ingin tahu terhadap materi seperti tema “Kekayaan Suku Bangsaku.” Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu membangun pemahaman melalui kegiatan reflektif, diskusi, serta keterlibatan langsung dalam proses belajar, sebagaimana terlihat dalam interaksi siswa dan guru setelah sesi *turnamen* selesai.

Secara lebih mendalam, model ini memberikan implikasi positif yang dapat ditinjau melalui teori motivasi belajar Abraham Maslow, di mana kebutuhan akan rasa aman dan aktualisasi diri terpenuhi melalui strategi pembelajaran yang adil dan mendukung ekspresi diri siswa. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya kerja sama dan tanggung jawab sosial melalui pembagian peran yang setara dalam kelompok, serta membiasakan siswa dan guru untuk beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran. Guru bukan hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengelola aktivitas digital yang mampu menciptakan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Jika ditinjau dari taksonomi Bloom, capaian pembelajaran berhasil diraih dalam tiga ranah utama: afektif, kognitif, dan psikomotorik. Siswa menunjukkan sikap toleransi, mampu memahami dan menjelaskan materi tentang keberagaman suku bangsa, serta aktif dalam berbagai kegiatan fisik seperti berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian, penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* fitur *Open the Box* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara menyeluruh. Model ini memperkuat nilai-nilai dasar Pancasila seperti gotong royong dan tanggung jawab sosial melalui pendekatan kolaboratif yang menyenangkan, sekaligus membuktikan bahwa pembelajaran nilai-nilai kebangsaan dapat dikemas secara kreatif dan kontekstual sesuai dengan dunia anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* fitur *Open the Box* di kelas III SD Negeri 2 Sumerta Denpasar berlangsung aktif, menyenangkan, dan terstruktur, dengan melibatkan siswa secara kolaboratif dalam memahami materi melalui permainan edukatif yang mendorong kerja sama dan partisipasi aktif. Kendala yang dihadapi guru, seperti penyusunan kelompok yang seimbang, keterbatasan waktu, pengelolaan fokus siswa, serta kesulitan teknis dalam pengoperasian media digital, diatasi melalui strategi adaptif berupa rotasi peran, perencanaan soal yang efektif, pendekatan positif, serta latihan teknis sebelum pembelajaran dimulai. Implikasi dari model ini terlihat pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam ranah afektif (sikap toleran dan kerja sama), kognitif (pemahaman konsep kebhinekaan), dan psikomotorik (aktivitas fisik dalam menjawab dan berdiskusi), serta mendorong siswa yang awalnya pasif menjadi lebih percaya diri dan aktif bertanya. Hal ini

membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti Team Game Tournament (TGT) dengan dukungan teknologi Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis.
- Hartono, A. (2021). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(3), 202–210.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162. <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/adara/article/download/2138/1041>
- Hutauruk, A. F., & Ginting, A. M. (2021). Pemanfaatan Model Sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament Berbasis Multikulturalisme untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan. Yayasan Kita Menulis.
- Maudina, S. A., & Khasanah, I. (2023). Aktivitas Bermain Engklek Sebagai Stimulasi Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Seminar Nasional "Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan"*, 1–10. <https://conference2.upgris.ac.id/index.php/snpuad/article/download/37/30>
- Nenohai, F., & Wadu, M. (2021). Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SD di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(2), 112–120. (Silakan sesuaikan jika Anda memiliki entri asli, ini direkonstruksi karena tidak tersedia di daftar awal Anda)
- Paulus, A., Tumiwa, J., & Talumungan, C. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–53. (Silakan sesuaikan jika Anda memiliki entri aslinya)
- Putri, M. D., Ramadhani, S., & Salsabila, A. R. (2024). Penggunaan Fitur Open the Box dalam Media Wordwall untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 33–41. (Perlu dikonfirmasi atau dilengkapi jika belum ada di daftar pustaka awal)
- Rahmawati, I. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(4), 120–132.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (ed. revisi). Pustaka Pelajar.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (ed. terbaru). Pustaka Pelajar.
- Suarni, R., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79–86.
- Wulandari, N., Fitriani, A., & Yusuf, M. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 88–96.