

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, yang berperan penting dalam menumbuhkan nilai-nilai moral serta membentuk karakter dan budi pekerti peserta didik agar berlandaskan Pancasila. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran ini bertujuan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dasar kepada peserta didik tentang pentingnya menjalin relasi yang selaras dan rukun, baik antarsesama masyarakat Indonesia maupun dengan penduduk negara lain (Rizkiyah & Fatonah, 2024). Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila sejak usia dini, sehingga dapat menghargai perbedaan, menjunjung tinggi keadilan, serta berperilaku sesuai dengan semangat kebangsaan. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan bermakna bagi siswa. Kualitas pelaksanaan tugas guru dalam menjalankan fungsi sebagai murobbi dan agen perubahan berkaitan erat dengan tingkat kualifikasi serta kompetensi yang dimiliki (Salahudin et al., 2019). Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Sri Sulastri selaku wali kelas IV SDN Jatisari pada studi pendahuluan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut masih cenderung didominasi dengan pendekatan tradisional yang terpusat pada guru, sehingga keaktifan peserta didik cenderung minim dan suasana belajar cenderung pasif. Ibu Sri juga menyampaikan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran membuat materi terasa membosankan bagi siswa, sehingga berpengaruh pada rendahnya keinginan, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam bertanya maupun berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, dari hasil wawancara tersebut diketahui pula bahwa guru belum menerapkan pendekatan pembelajaran

yang bersifat kooperatif serta kompetitif seperti model *Team Games Tournament* (TGT), yang sebenarnya berpotensi memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini berpengaruh langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai yang diperoleh dari Ibu Sri, dari 38 siswa hanya 47% atau 18 siswa yang memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan peserta didik lainnya masih belum memenuhi standar ketuntasan belajar sebesar 70 yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kondisi tersebut mendorong perlunya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa, memacu partisipasi aktif, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menggembirakan dan bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan kegiatan belajar yang interaktif serta menyenangkan agar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mengutamakan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok yang diwujudkan melalui aktivitas permainan akademik yang dikombinasikan dengan unsur kompetisi sehat antartim. Menurut Hamdani (2011), TGT dikategorikan sebagai pembelajaran kooperatif yang mempunyai tingkat kemudahan dalam pelaksanaannya di kelas. Karakteristik utama model ini terletak pada keterlibatan semua peserta didik secara proporsional tanpa pembedaan keadaan, pemberian kesempatan kepada siswa untuk menjalankan peran sebagai tutor sebaya, serta pengintegrasian aktivitas permainan yang dipadukan dengan reinforcement sebagai bentuk penguatan dalam pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya diajak mengembangkan pemahaman konseptual terhadap materi, tetapi juga dididik untuk berinteraksi, saling membantu, dan menghargai pendapat teman sekelompoknya, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih rileks serta menumbuhkembangkan semangat kolaborasi dan kompetisi yang sehat.

Agar pelaksanaan model TGT dapat berjalan optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah *crossword puzzle*. Media ini mampu memfasilitasi siswa untuk memperkuat pemahaman materi melalui pembelajaran yang menantang sekaligus

menyenangkan, memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta berkolaborasi dengan anggota kelompok dalam mencari jawaban yang benar. Menurut Zaini et al (2008), *crossword puzzle* menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang dirancang guna mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari proses pembelajaran itu sendiri, sekaligus dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa sejak awal pembelajaran berlangsung.

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya nilai-nilai dasar Pancasila, merupakan aspek yang sangat krusial karena menjadi landasan penting dalam mencapai hasil belajar terbaik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual serta dapat merangsang kemampuan berpikir siswa (Rusydi, 2018). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar juga tidak semata-mata ditentukan oleh kesiapan siswa, melainkan turut dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih metode serta model pembelajaran di kelas, yang hendaknya dirancang sebaik mungkin agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa secara berkelanjutan (Maulana et al., 2023). Kesiapan guru dalam menentukan dan mengembangkan strategi didaktis serta pedagogis menjadi salah satu aspek penting dalam menunjang terciptanya interaksi pembelajaran yang efektif (Carlian et al., 2020).

Secara lebih luas, permasalahan tersebut sejalan dengan hakikat pendidikan itu sendiri, yaitu sebagai suatu proses pembentukan diri yang memungkinkan setiap individu berkembang sesuai potensi yang dimilikinya, mengarahkan seseorang menjadi pribadi yang utuh melalui perkembangan bakat, kepribadian, kemampuan, dan hati nurani secara seimbang (Mulyasana, 2015). Senada dengan hal tersebut, Salahudin (2025) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing individu agar mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga mencapai kualitas diri yang baik. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk membangun lingkungan

belajar yang mendukung peserta didik mengasah potensi diri, baik dari sisi spiritual, karakter, kecerdasan, maupun keterampilan. Dalam konteks ini, belajar dan pembelajaran menjadi komponen paling mendasar dalam pendidikan, di mana belajar merupakan proses perubahan pada diri individu, sedangkan pembelajaran adalah mekanisme yang disusun secara sistematis untuk mempercepat tercapainya kompetensi akademik peserta didik secara optimal (Makki & Aflahah, 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Jatisari".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* Kelas IV SDN Jatisari ?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Jatisari ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* Kelas IV SDN Jatisari ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* Kelas IV SDN Jatisari.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setiap siklusnya di Kelas IV SDN Jatisari.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* setiap siklusnya di Kelas IV SDN Jatisari.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan membantu dalam memperkaya kajian teoretis sekaligus mendorong pengembangan keilmuan akademik di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait efektivitas implementasi model pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan media edukatif interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

2. Praktis

- a. Bagi guru, penelitian yang dilakukan ini diharapkan Temuan tersebut dapat berfungsi sebagai landasan bagi guru dalam menetapkan model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa, serta sebagai peningkatan wawasan pengetahuan bagi kita sebagai calon pendidik
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi manfaat, karena metode pembelajaran ini sangat menarik, dan bisa menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan penerapan model yang beragam.
- c. Bagi peneliti, memperluas dan memperkaya kajian terhadap inovasi dalam Penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media interaktif agar dapat mengoptimalkan capaian hasil belajar peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran pendidikan pancasila yang memiliki tujuan utama untuk menginternalisasikan nilai-nilai luhur Pancasila kepada anak didik sejak usia dini sebagai bekal dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran ini menitikberatkan pada pemahaman dan pengamalan lima sila Pancasila sebagai refleksi dari nilai fundamental yang mendasari kehidupan bangsa Indonesia. Melalui penyelenggaraan Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan yang berperan

dalam memperkuat persatuan, menghormati keberagaman, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Salahudin et al. (2018) menyatakan bahwa Pancasila bukan sekadar ideologi negara, melainkan falsafah hidup bangsa yang digali dari nilai-nilai luhur dan budaya bangsa Indonesia sendiri sejak sebelum negara ini terbentuk, sehingga menjadi rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik ditempatkan ke dalam kelompok kecil dengan susunan empat sampai enam anak didik dengan latar belakang yang beragam. Pengelompokan tersebut bertujuan untuk membangun kerja sama sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang interaktif, peserta didik diarahkan untuk berkolaborasi dengan membantu sesama anggota kelompok agar dapat memahami terhadap materi yang diajarkan, selain memperkuat penguasaan konsep, penerapan model pembelajaran kooperatif juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar (Seran et al., 2022). Salahudin et al., (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong aktivitas belajar peserta didik melalui interaksi, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa dalam memahami materi maupun menyelesaikan permasalahan. Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe yang menunjukkan karakteristik dan keunikan tersendiri diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share*, *Picture and Picture*, *STAD*, *Two Stay Two Stray*, *Number Head Together*, *Group Investigations* dan *Team Games Tournament* (Saputra, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai langkah untuk mengoptimalkan belajar siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Model *Team Games Tournament* (TGT) dijalankan dengan membentuk tim kecil beranggotakan 4 hingga 6 siswa yang dipilih secara majemuk. Pola pembelajaran kolaboratif ini memadukan pemaparan materi, kerja kelompok, dan kompetisi akademis, yang kemudian ditutup dengan sesi pemberian apresiasi kepada tim terbaik (Fauzi & Masrupah, 2024). Menurut Hamdani (2011)

mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong praktis untuk diterapkan. Kemudahan ini didasari oleh adanya kesetaraan hak partisipasi bagi seluruh siswa, optimalisasi peran teman sebaya, serta integrasi unsur permainan yang mengandung penguatan positif.. Penerapan model pembelajaran TGT memiliki lima tahapan yaitu :

1. Tahap *Class Presentation* (presentasi kelas), yaitu tahap ketika pendidik memaparkan garis besar materi yang akan dipelajari.
2. Tahap *Teams* (kerja kelompok), yaitu tahap ketika pendidik mengelompokkan siswa ke kelompok kecil yang heterogen, membagikan LKPD, serta mengorientasikan siswa agar dapat bekerja sama dalam timnya masing-masing.
3. Tahap *Games* (permainan), yaitu tahap yang berisi sejumlah pertanyaan dengan konten yang relevan, didesain untuk mengevaluasi derajat pemahaman yang dimiliki siswa ketika selesai mengikuti pembelajaran pada materi yang diajarkan di kelas maupun hasil diskusi kelompok.
4. Tahap *Tournament* (pertandingan), yaitu tahap ketika pendidik memberikan tes melalui kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam bentuk soal-soal.
5. Tahap *Team Recognition* (penghargaan kelompok), yaitu tahap ketika pendidik menjumlahkan perolehan poin setiap tim dan menetapkan pemenang berdasarkan poin tertinggi atas penguasaan materi yang telah diajarkan, sebagai bentuk apresiasi (Wirawan, 2022).

Manfaat dari penerapan model **TGT** tidak hanya untuk peningkatan pemahaman siswa mengenai pelajaran secara menyeluruh, tetapi juga pada **tumbuhnya rasa solidaritas, gotong royong, dan membangun hubungan harmonis antar peserta didik**. Kondisi tersebut terjadi karena dalam TGT, siswa belajar dalam kelompok yang heterogen dan berkompetisi secara sehat melalui turnamen, dengan begitu akan menghadirkan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Salsabila & Minsih, 2024). Namun, untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal, diperlukan pula **dukungan media yang sesuai**. Media pembelajaran berfungsi memudahkan siswa dalam mencermati materi dengan mudah dan menarik, serta memperkuat interaksi antar anggota kelompok selama

proses belajar berlangsung. media yang digunakan untuk mendukung penerapan model TGT ini adalah **media pembelajaran crossword puzzle**.

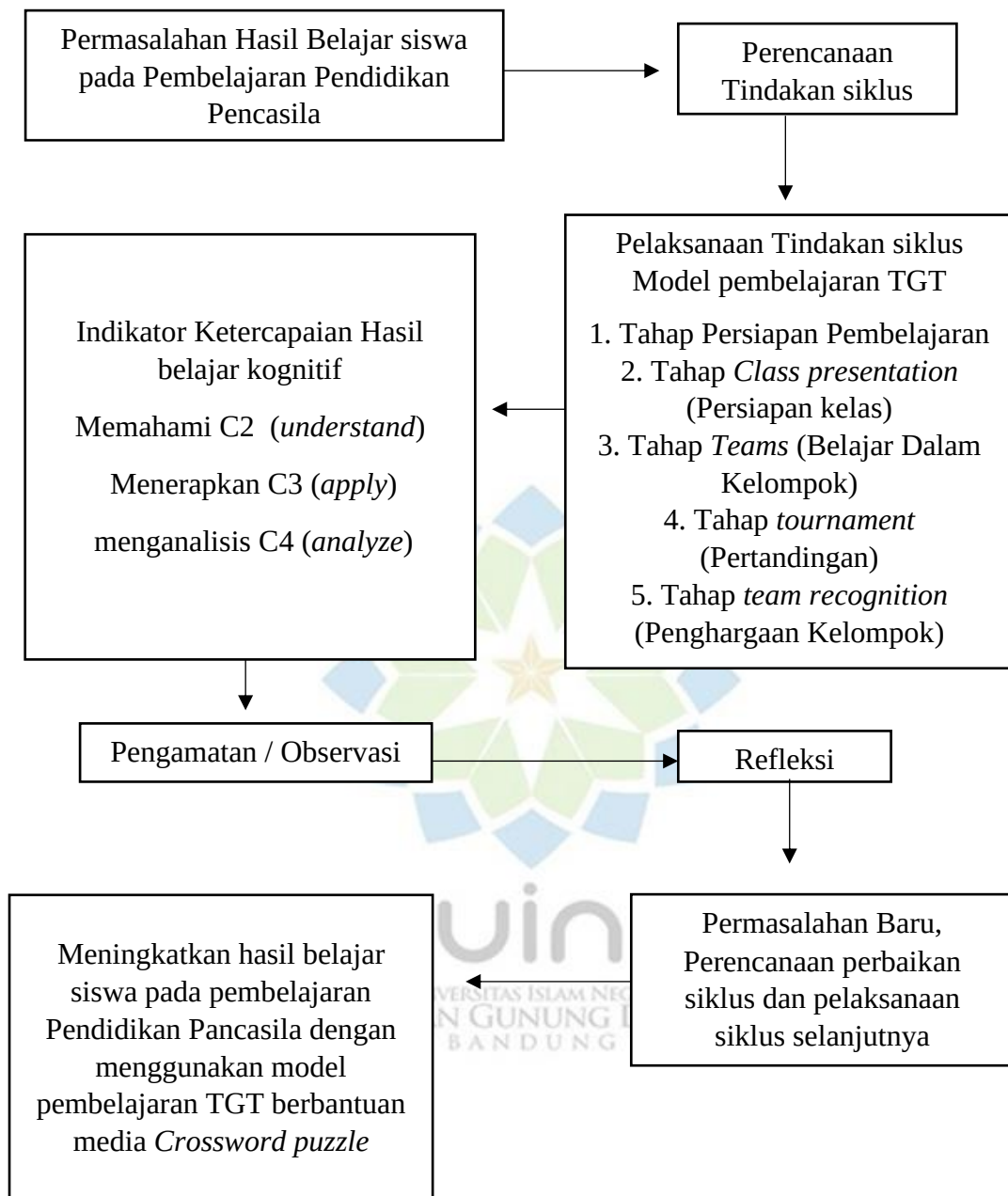
Media *crossword puzzle* adalah media berbasis game mengisi kotak kotak kosong yang menyenangkan serta dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan secara ringkas dan jelas, sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat serta menguasai materi yang telah diajarkan guru (Rahmawati, 2023). Menurut Zaini et al (2008) *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran yang dirancang guna mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dengan tetap mempertahankan tujuan maupun esensi dari proses pembelajaran. Selain berperan sebagai metode pembelajaran bisa juga sebagai media interaktif karena berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. sejak awal kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media *crossword puzzle* dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata dalam pembelajaran siswa. Media ini menyajikan kegiatan berpikir yang menantang sekaligus menyenangkan. Peserta didik akan merasa senang memainkan media ini karena dapat menguji pengetahuannya yang sudah dipelajari setelahnya berpikir keras terlebih dahulu untuk mencari jawaban yang benar berdasarkan petunjuk yang tersedia. Maka dari itu, perpaduan antara model pembelajaran TGT dengan jenis model media *crossword puzzle* bisa mengoptimalkan pembelajaran yang sesuai, bermakna, dan lebih efisien terhadap capaian hasil belajar siswa (Ismawati et al., 2025).

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, Perkembangan anak didik secara menyeluruh, yang meliputi kemajuan cara berpikir, perilaku keseharian, serta kecakapan praktis yang dimiliki. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur utama guna mengevaluasi sejauh mana efektivitas pencapaian pencapaian siswa pasca-keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Capaian tersebut mencerminkan perkembangan kompetensi anak didik dari hasil yang telah diperoleh mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, evaluasi terhadap mutu dan efektivitas proses pembelajaran sangat bertumpu pada capaian belajar yang diraih oleh peserta didik sekaligus memberikan informasi bagi guru untuk menentukan tindak lanjut dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Rusman (dalam I Komang Gede Sudarsana, 2021) Hasil belajar adalah kompetensi yang dihasilkan anak didik sesudah melalui proses pengalaman belajar. Kemampuan tersebut terdapat tiga aspek utama, yaitu ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan indikator ketercapaian yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Indikator tersebut dipakai untuk mengukur tingkat penguasaan dan kemampuan siswa dalam menerapkan materi pelajaran yang diberikan. Dalam penelitian ini, indikator pencapaian kompetensi difokuskan pada ranah kognitif, terdapat enam indikator pada ranah kognitif menurut Bloom revisi Anderson yakni mengingat, memahami atau mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta (Silva et al., 2023).





Gambar 1 1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini sebagai landasan teoretis dan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian-penelitian tersebut digunakan untuk melihat keterkaitan serta memperkuat posisi penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian dari Yulia Prastika, Baidowi, Junaidi, dan Sripatmi pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung”. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan secara signifikan terlihat dari Ketuntasan klasikal hasil belajar dari 69,56% pada siklus I menjadi 82,60% pada siklus II, dan 91,30% pada siklus III. Adapun aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori kurang aktif menjadi sangat aktif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diketahui bahwa integrasi model TGT dengan media permainan mampu menghadirkan kondisi belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa (Prastika et al., 2024). Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yakni keduanya menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar serta menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun Penelitian ini dibedakan dari penelitian sebelumnya berdasarkan media yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan media ular tangga. Selain itu, objek penelitian ini adalah siswa SD, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).
2. Penelitian dari Ahmad Riski Faturrahman pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Physics Ludo* terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik”. Hasil risetnya menunjukkan kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai *N-gain* sebesar 0,69 (kategori sedang) yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Selain itu, respons peserta didik terhadap penerapan model TGT berbantuan media *Physics Ludo* menunjukkan persentase sebesar 88,42% dengan kategori kuat. Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yakni keduanya menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun Penelitian ini dibedakan dari penelitian sebelumnya berdasarkan metode yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen.. Selain itu, dan fokus penelitian terdahulu menekankan hasil belajar IPA pada siswa SMA.

3. Penelitian dari **Ni Luh Sri Armidi** pada tahun **2022** dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD*”. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan signifikan terlihat selama penelitian nilai rata-rata siswa dari 58 saat prasiklus menjadi 67 pada siklus I dan menjadi 80 pada siklus II. Daya serap siswa juga meningkat dari 58% menjadi 80%, sementara itu pencapaian belajar mengalami peningkatan dari 30% menjadi 95%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang memadukan kerja kelompok, permainan, dan turnamen mampu membuat suasana kelas yang lebih menyenangkan, meningkatkan kolaborasi, serta memperkuat pemahaman dan keinginan belajar siswa. Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yakni keduanya menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar serta menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian, di mana dalam penelitian terdahulu fokusnya kepada tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.
4. Penelitian dari Buhari pada tahun 2023 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023” Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan secara signifikan terlihat dengan ketuntasan klasikal 53,33% pada prasiklus menjadi 66,67% pada siklus I, meningkat 86,07% pada siklus II. Selain itu, kinerja guru dalam melaksanakan RPP juga meningkat dari skor 2,75 (prasiklus) menjadi 3,05 (siklus I), dan mencapai 3,65 pada siklus II sehingga memenuhi kriteria ketercapaian yang dirumuskan (Buhari, 2023). Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yakni keduanya menerapkan model pembelajaran TGT serta tujuan penelitian yang berfokus pada pencapaian prestasi belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas. Sementara yang berbeda dari segi mata pelajaran, jenjang pendidikan, serta penggunaan media pembelajaran. Penelitian terdahulu diterapkan di SMP kelas IX pada mata pelajaran IPS tanpa berbantuan media khusus,

5. Penelitian dari Pita Retno Susanti, Dewi Susilowati, dan Annisa Prima Exacta pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Matriks” Hasil riset ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA. Terlihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai $t_{hitung} = 1,934801103$ dan $t_{tabel} = 1,67412$, sehingga $t_{hitung} > t$ dan H_0 ditolak. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Pita Retno Susanti et al., 2024). Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yakni keduanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta menerapkan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode quasi eksperimen. Selain itu, fokus penelitian ini pada pelajaran Pendidikan Pancasila pada, sedangkan penelitian terdahulu pada Matematika pada siswa SMA.

