



Inovasi Edukasi Norma pada Wisata Lokal Pantai Talango melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga

Rafiq Dzurriyya¹, Narulita Novia Safitri², Mutiara Khoirus Tsani³, Mohassin⁴,
Nazar Eka Saputra⁵, Andika Adinanda Siswoyo⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

Surel: 240611100006@student.trunojoyo.ac.id¹,

240611100017@student.trunojoyo.ac.id², 240611100028@student.trunojoyo.ac.id³,

240611100007@student.trunojoyo.ac.id⁴, 240611100029@student.trunojoyo.ac.id⁵,

andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id⁶

Abstract .

Learning about norms in elementary schools tends to be theoretical and is rarely connected to real-life contexts, resulting in students' limited understanding of the material. This classroom action research aimed to improve the learning outcomes of fifth-grade students on the topic of norms through a local tourism-based norm education innovation at Talango Beach using the Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning model supported by instructional videos and a snakes-and-ladders game. The study employed the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles involving 35 students of SDN Tlangoh. Data were collected through observation, questionnaires, oral tests, and written tests, and analyzed descriptively using mean scores and learning mastery percentages. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes and activities. Classical learning mastery increased from 28% in the pre-cycle to 71% in Cycle I and 91% in Cycle II. In addition, students became more active in learning, demonstrated good cooperation, and developed environmental awareness in the local tourism area. Therefore, the TGT model effectively improved students' understanding of norms based on local wisdom.

Keywords: Local Tourism, Norm Education, Pantai Talango, Snakes and Ladders Game, Teams Games Tournament

Abstrak

Pembelajaran norma di sekolah dasar masih cenderung bersifat teoritis dan kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata sehingga pemahaman siswa terhadap materi norma belum optimal. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi norma melalui inovasi edukasi norma berbasis wisata lokal Pantai Talango dengan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video pembelajaran dan permainan ular tangga. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 35 siswa SDN Tlangoh. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, tes lisan, dan tes tulis, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa secara signifikan. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 28% pada pra-siklus menjadi 71% pada siklus I dan 91% pada siklus II. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, mampu bekerja sama dengan baik, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan di kawasan wisata lokal. Dengan demikian, model TGT efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi norma berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Edukasi Norma, Media Permainan Ular Tangga, Pantai Talango, *Teams Games Tournament*, Wisata Lokal.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang sangat strategis dalam memosisikan diri sebagai pilar utama pembentukan karakter dan kepribadian generasi muda sejak usia dini. Melalui transformasi nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila, pembelajaran ini tidak sekadar mentransfer pengetahuan teoretis, melainkan juga menanamkan internalisasi nilai sikap dan perilaku yang selaras dengan kelima sila Pancasila (A. Andriani et al., 2023; Rohani & Wiratsiwi, 2025). Proses internalisasi ini berfungsi sebagai panduan moral bagi siswa untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, etika sosial, dan tanggung jawab warga negara yang kuat. Oleh karena itu, PKn di tingkat dasar menjadi fondasi awal yang krusial dalam mencetak *good citizenship* yang adaptif terhadap perkembangan zaman namun tetap akar pada nilai-nilai luhur bangsa.

Di tingkat sekolah dasar, penyampaian materi mengenai norma-norma kehidupan bermasyarakat merupakan hal mendasar agar siswa mampu mengidentifikasi serta memahami hak dan kewajiban mereka secara berimbang (Atmojo et al., 2025). Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan sering kali masih bersifat konseptual dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran yang kaku dan abstrak ini berpotensi besar memicu degradasi pemahaman norma pada diri siswa apabila tidak diimbangi dengan pendekatan yang kontekstual. Tanpa adanya jembatan antara teori di dalam kelas dan realitas sosial di luar sekolah, siswa cenderung hanya menghafal norma sebagai teks mati tanpa mampu

merefleksikannya dalam tindakan konkret sehari-hari (Putra et al., 2025).

Untuk mengatasi kesenjangan konseptual tersebut, diperlukan sebuah inovasi pedagogis berupa edukasi norma berbasis kearifan lokal (*local wisdom*), salah satunya dengan memanfaatkan kawasan wisata Pantai Tlangoh. Mengintegrasikan lingkungan sekitar ke dalam kurikulum pembelajaran sangat penting dilakukan guna mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman hidup nyata (*real-world experience*) yang dialami oleh siswa (Hung & Pan, 2025; Wang et al., 2025). Melalui pendekatan berbasis kearifan lokal ini, nilai-nilai abstrak dari norma sosial, agama, hukum, dan kesopanan menjadi lebih membumi, sehingga siswa dapat dengan lebih mudah mengonstruksi pemahaman serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial mereka.

Pemanfaatan wisata lokal Pantai Tlangoh (atau yang juga dikenal sebagai Pantai Talango) sebagai konteks pembelajaran *outdoor* dinilai mampu mengubah proses belajar-mengajar menjadi jauh lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Secara praktis, guru dapat merekonstruksi pemahaman norma ini ke dalam tindakan nyata, misalnya dengan membiasakan siswa untuk menjaga kelestarian dan kebersihan lingkungan sekitar. Ketika berkunjung atau mengamati kawasan wisata tersebut, siswa secara langsung diajarkan untuk bertanggung jawab dengan tidak membuang sampah sembarangan (*littering*) (Goossens et al., 2026; Tello Chan et al., 2026). Aktivitas eksperiensial ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa mengenai norma lingkungan, tetapi juga langsung melatih psikomotorik dan afektif mereka dalam menjaga fasilitas publik.

Kondisi empiris di kawasan wisata Pantai Tlangoh Bangkalan saat ini menunjukkan adanya penurunan kualitas dan estetika akibat pencemaran sampah yang dibuang sembarangan oleh masyarakat maupun pengunjung (Kartikasari et al., 2022). Permasalahan di pesisir Kabupaten Bangkalan ini diperparah oleh rendahnya kesadaran ekologis publik serta belum optimalnya *waste management system*, yang berpotensi memicu pencemaran laut yang lebih luas (Jannah et al., 2026). Lemahnya partisipasi masyarakat dalam menjaga hygiene kawasan wisata menegaskan mendesaknya rekonstruksi edukasi sosial dan lingkungan sejak usia sekolah dasar (Khusnudin et al., 2022). Berbagai realitas tersebut menjadi indikator bahwa pembelajaran norma di sekolah selama ini masih terjebak pada ranah teoretis dan terasing dari *real-world experience* siswa, sehingga mereka belum mampu mengimplementasikan perilaku sesuai norma saat berinteraksi dengan lingkungan tata ruang publik seperti wisata pantai.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran PKn materi norma di SDN Tlangoh, hasil belajar siswa masih belum optimal. Dari 35 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sehingga persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 28%, sedangkan 71% siswa belum tuntas. Secara umum siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib, pemahaman terhadap materi belum merata. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang optimal. Meskipun tersedia proyektor dan TV pintar, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas sehingga keterlibatan aktif siswa belum maksimal. Selain itu, penggunaan media yang masih

konvensional menyebabkan siswa kesulitan memahami materi norma yang membutuhkan visualisasi dan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa SDN Tlangoh memiliki pengetahuan yang baik tentang wisata pantai di lingkungan sekitar, meliputi lokasi, fasilitas, dan pentingnya menjaga kebersihan kawasan wisata. Siswa juga menunjukkan sikap positif serta rasa bangga terhadap lingkungan daerahnya. Potensi tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran materi norma melalui penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan ular tangga berbasis wisata pantai sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Paradigma *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik sehingga mampu meningkatkan interaksi serta keaktifan siswa dalam belajar (Ayunda & Febriandi, 2023; Fenezia & Armiami, 2025).

Solusi inovatif yang diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media permainan ular tangga edukatif. Model TGT dipilih karena struktur pembelajarannya yang berpusat pada siswa (*student-centered*) mampu mentransformasi penyampaian materi teoretis menjadi interaksi yang dinamis melalui kerja sama kelompok, sesi permainan, dan turnamen akademik (Agistyawangsa et al., 2024; Kurnia et al., 2026). Model ini dikombinasikan dengan media visual berupa video pembelajaran kontekstual yang berfungsi untuk memproyeksikan visualisasi

konkret mengenai implementasi norma di dunia nyata, memaksimalkan pemanfaatan fasilitas *smart TV* dan proyektor yang tersedia di sekolah.

Efektivitas solusi ini diperkuat melalui pengintegrasian kearifan lokal berbasis wisata Pantai Tlangoh ke dalam konten permainan ular tangga. Lingkungan pantai yang sudah sangat familier bagi siswa dijadikan sebagai laboratorium kontekstual untuk menjembatani konsep norma yang abstrak menjadi aplikatif. Melalui visualisasi dan studi kasus yang ada pada petak-petak permainan ular tangga, siswa didorong untuk mengidentifikasi, memahami, dan memodelkan perilaku yang sesuai dengan norma secara konkret di lingkungan terdekat mereka.

Secara teknis operasional, sintaks TGT dimodifikasi secara adaptif ke dalam beberapa tahapan taktis di kelas. Pembelajaran diawali dengan penyajian kelas (*class presentation*) berbantuan video visual, dilanjutkan dengan kerja tim (*teams*) di mana siswa berkolaborasi mendiskusikan materi norma. Selanjutnya, aspek permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) dilaksanakan menggunakan media ular tangga berbasis kearifan lokal. Pada fase ini, setiap kelompok akan berkompetisi menjawab tantangan terkait penerapan norma seperti aturan menjaga kebersihan pantai, mematuhi rambu keselamatan di kawasan wisata, hingga etika menghargai sesama pengunjung.

Penerapan kolaborasi model TGT dan media ular tangga berbasis wisata lokal ini diproyeksikan memberikan dampak akademik dan sosial yang signifikan bagi siswa. Dari segi akademik, suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*) dan kompetitif secara positif ini dapat mendongkrak motivasi, keterlibatan

aktif, serta ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada mata pelajaran PKn. Secara sosial, internalisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, melainkan juga memperkuat wawasan lingkungan, rasa bangga terhadap daerah, serta kesadaran sosial siswa untuk menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada mata pelajaran PKn materi norma melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video pembelajaran dan permainan ular tangga berbasis wisata lokal Pantai Tlangoh di SDN Tlangoh.

METODE PENELITIAN

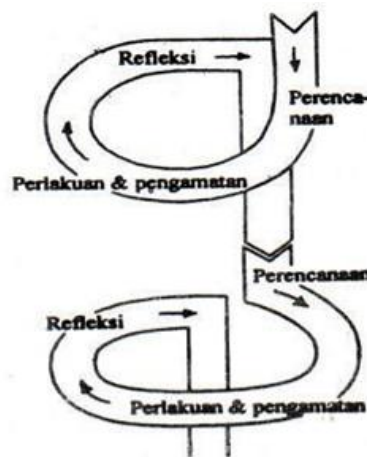
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar materi norma melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video pembelajaran dan permainan ular tangga bertema wisata lokal. PTK model ini telah banyak digunakan dalam penelitian pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara bertahap melalui siklus tindakan yang berulang (Adnan & Latief, 2020; Harahap et al., 2024). Selain itu, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dalam PTK terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan kolaboratif (Putri et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Tlangoh, Jumlah siswa 35 siswa Terdiri dari siswa dengan kemampuan berfikir akademik yang beragam tinggi, sedang, rendah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2026 tahun pelajaran 2025/2026, bertempat di SDN Tlangoh, Bangkalan yang secara geografis berada di kawasan pesisir, sehingga relevan dengan pemanfaatan konteks wisata pantai sebagai media belajar. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi norma. Karakteristik subjek penelitian ini cukup unik, di mana peserta didik memiliki latar belakang pengetahuan lingkungan yang kuat mengenai wisata pantai namun memiliki tingkat ketuntasan belajar kognitif yang rendah pada materi norma, yakni hanya 28%.

Prosedur penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif *tipe TGT* serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai sintaks model *TGT* yang meliputi penyajian materi dengan video pembelajaran, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok menggunakan media ular tangga, permainan dan turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa serta mengumpulkan data hasil belajar siswa. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Wulandari et al., 2025).



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, angket, tes lisan, dan tes tulis. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk

mengumpulkan data yang valid dan reliabel, baik dalam bentuk tes maupun non-tes seperti observasi dan angket (Hutasuhut & Albina, 2025; Pakaya et al.,

2023). Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran serta aktivitas siswa, seperti partisipasi dalam kegiatan, diskusi, kemampuan mengemukakan pendapat, dan interaksi selama proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas pembelajaran secara langsung serta menilai keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas (Gideon et al., 2023; Purmia & Alawiyah, 2020)

Angket digunakan untuk memetakan pengetahuan kontekstual siswa mengenai potensi wisata lokal di sekitar sekolah, meliputi pengetahuan tentang objek wisata, pengalaman berkunjung, dan ketertarikan terhadap wisata tersebut. Angket digunakan untuk mengukur aspek tertentu seperti pengetahuan, pengalaman, maupun persepsi siswa terhadap suatu objek (Listiwani et al., 2024; Rachmad et al., 2024). Berbeda dengan lembar observasi, pengisian angket ini dilaksanakan secara simultan pada saat pengamatan langsung di dalam kelas. Hal ini dimaksudkan agar data mengenai sejauh mana siswa mengenali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dapat diperoleh secara autentik dan mencerminkan kondisi nyata yang mereka rasakan saat proses pembelajaran berbasis lingkungan tersebut diberikan.

Selain itu, digunakan tes lisan dan tes tulis untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi norma. Melalui tes tersebut, kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi norma dapat diukur secara terstruktur. Tes merupakan instrumen untuk menilai pencapaian belajar siswa, terutama pada ranah kognitif tes disusun berdasarkan level kognitif dan terdiri dari atas 10 butir soal yang mencakup soal *LOTS*, *MOTS*, dan *HOTS* (Pandra &

Bellinda, 2024). Melalui penerapan evaluasi tertulis ini, tingkat penguasaan kompetensi serta capaian belajar peserta didik mengenai materi norma dapat diidentifikasi dan diukur secara terstruktur.

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengkaji hasil belajar siswa melalui perhitungan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Ketuntasan belajar dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKTP dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa. Berdasarkan data awal, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, yaitu sebesar 28%, sehingga analisis difokuskan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara terukur melalui perbandingan hasil belajar pada setiap siklus pembelajaran (Salu & Hardini, 2023).

Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data observasi dan angket. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan data angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran berbasis wisata pantai yang menunjukkan pengetahuan dan sikap positif terhadap lingkungan sekitar. Analisis data kualitatif ini bertujuan untuk melengkapi data kuantitatif sehingga memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai proses dan hasil pembelajaran (Wulandari et al., 2025).

Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian, tabel, dan persentase yang digunakan sebagai dasar refleksi pada setiap siklus. Penelitian ini dikatakan

berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal, yaitu minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar setelah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* (Putri et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada Kegiatan pra-siklus diawali dengan observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma pada siswa kelas V SDN Tlangoh. Situasi pembelajaran awal serta aktivitas peserta didik pada tahap pra-siklus disajikan pada Gambar 2.

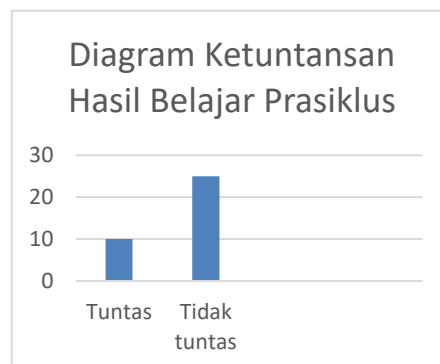


Gambar 2. Kondisi Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Tahap Pra-Siklus Di Kelas V SDN Tlangoh

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum menggunakan model maupun media pembelajaran yang bervariasi. Peneliti juga memberikan angket dan tes tulis untuk mengetahui pemahaman siswa terkait norma atau aturan yang terdapat pada wisata lokal di sekitar lingkungan sekolah.

Hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-siklus masih rendah. Dari 35 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 25 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 28%, sementara 71% siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah.

Tabel 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Pra-Siklus Kelas 5 SD Tlangoh



Keterangan:

- Jumlah siswa = 0-30

- Hasil belajar = Tuntas dan tidak tuntas

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang masih rendah. Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, jarang mengemukakan pendapat, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya beberapa siswa yang berani memberikan tanggapan ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, siswa terlihat mudah bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Pelaksanaan siklus I diawali dengan tahap perencanaan melalui penyusunan perangkat dan instrumen pembelajaran serta konsultasi modul ajar hingga disetujui. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan model

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga dan video pembelajaran tentang norma, hak, dan kewajiban yang diawali dengan presentasi kelas, pemberian pertanyaan pemantik, penjelasan materi, serta tanya jawab. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen dan mengikuti permainan serta turnamen secara individu sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Setiap peserta didik menjawab soal pada papan ular tangga *LOTS*, *MOTS*, dan *HOTS* untuk memperoleh poin yang kemudian diakumulasikan menjadi skor kelompok. Proses pembelajaran pada siklus I memperlihatkan interaksi peserta didik dengan media dapat meterlibatkan mereka dalam kegiatan belajar secara kolaboratif yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Model *TGT* Berbantuan Media Ular Tangga Pada Siklus I

Setelah permainan selesai, guru menghitung skor kelompok, memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi, serta melakukan penguatan dan klarifikasi materi guna memperdalam pemahaman peserta didik terhadap penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 71% dengan rata-rata nilai 75. Dari 35 peserta didik, sebanyak 3 siswa (9%) berada pada kategori sangat tinggi, 7 siswa (20%) kategori tinggi, 15 siswa (43%) kategori sedang, dan 10 siswa (29%) masih berada pada kategori rendah sehingga belum

mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal, meskipun belum optimal. Selain itu, aktivitas belajar siswa mulai meningkat melalui keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi dan permainan pembelajaran berbasis inovasi edukasi norma pada wisata lokal Pantai Talango. Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang belum memahami mekanisme pertanyaan dengan baik dan kondisi kelas belum sepenuhnya kondusif karena interaksi antar kelompok yang cukup tinggi selama permainan berlangsung.

Berdasarkan hasil tes pada siklus II, ketuntasan klasikal mencapai 91% dengan rata-rata nilai 82. Dari 35 peserta didik, sebanyak 8 siswa (23%) berada pada kategori sangat tinggi, 15 siswa (43%) kategori tinggi, 9 siswa (26%) kategori sedang, dan 3 siswa (9%)

kategori rendah. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah 68. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti permainan serta menjawab pertanyaan pada media ular tangga berbasis edukasi norma di wisata lokal Pantai Talango. Selain itu, peserta didik telah memahami mekanisme permainan dengan lebih baik dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun penyelesaian soal selama pembelajaran berlangsung. Pemberian penghargaan kepada peserta didik menjadi salah satu bentuk apresiasi terhadap keterlibatan dan capaian belajar selama pelaksanaan pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament (TGT)*. Momen pemberian penghargaan pada siklus II disajikan pada Gambar 4.



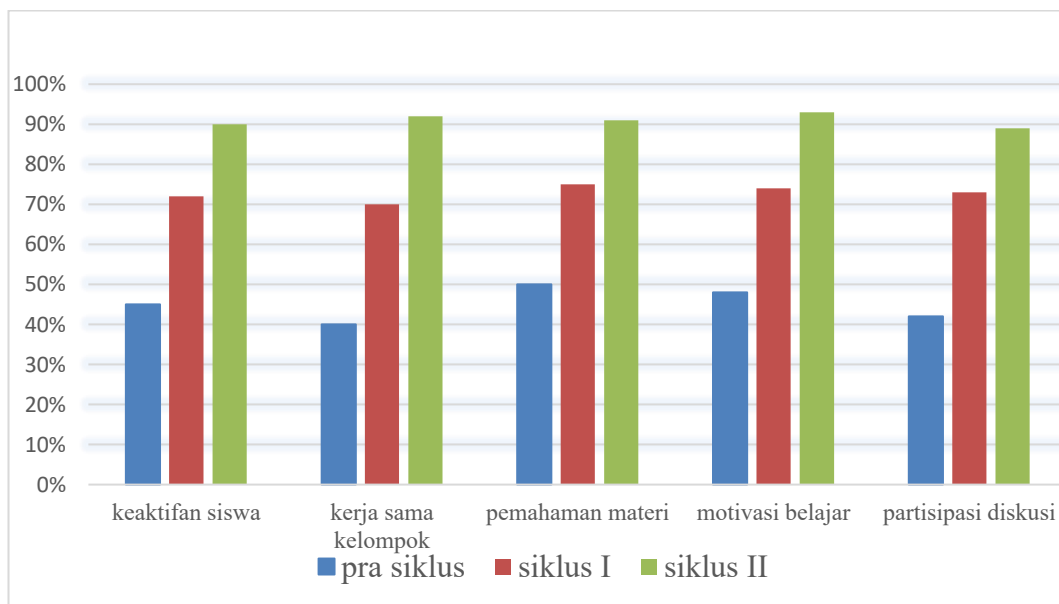
Gambar 4. Pemberian Penghargaan kepada Peserta Didik pada Siklus II

Berdasarkan hasil tes pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa sebesar 68,9 dengan ketuntasan klasikal 28%, di mana 10 dari 35 siswa mencapai ketuntasan dan nilai terendah sebesar 55. Pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 75 dengan ketuntasan klasikal 71% atau 25 siswa tuntas dan 10 siswa belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II

rata-rata nilai meningkat menjadi 82 dengan ketuntasan klasikal mencapai 91%, terdiri atas 32 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Nilai terendah juga meningkat menjadi 68. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian dapat digambarkan melalui tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Keterampilan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai	68,9	75	82
Nilai Tertinggi	100	88	95
Nilai Terendah	55	65	68
Ketuntasan Klasikal	28%	71%	91%
Jumlah Siswa Tuntas	10 siswa	25 siswa	32 siswa
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	25 siswa	10 siswa	3 siswa



Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terjadi peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pada pra-siklus, keaktifan, kerja sama kelompok, pemahaman materi, motivasi belajar, dan partisipasi diskusi masih rendah karena pembelajaran berpusat pada guru. Pada siklus I, seluruh aspek mulai meningkat setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* berbantuan permainan ular tangga, ditandai dengan siswa yang lebih aktif berdiskusi, berani menjawab

pertanyaan, dan antusias mengikuti pembelajaran. Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada siklus II, di mana siswa lebih aktif, mampu bekerja sama dengan baik, memahami materi dengan lebih baik, serta menunjukkan motivasi dan partisipasi yang lebih tinggi dalam diskusi maupun permainan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *TGT* berbantuan media ular tangga dan video pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa.

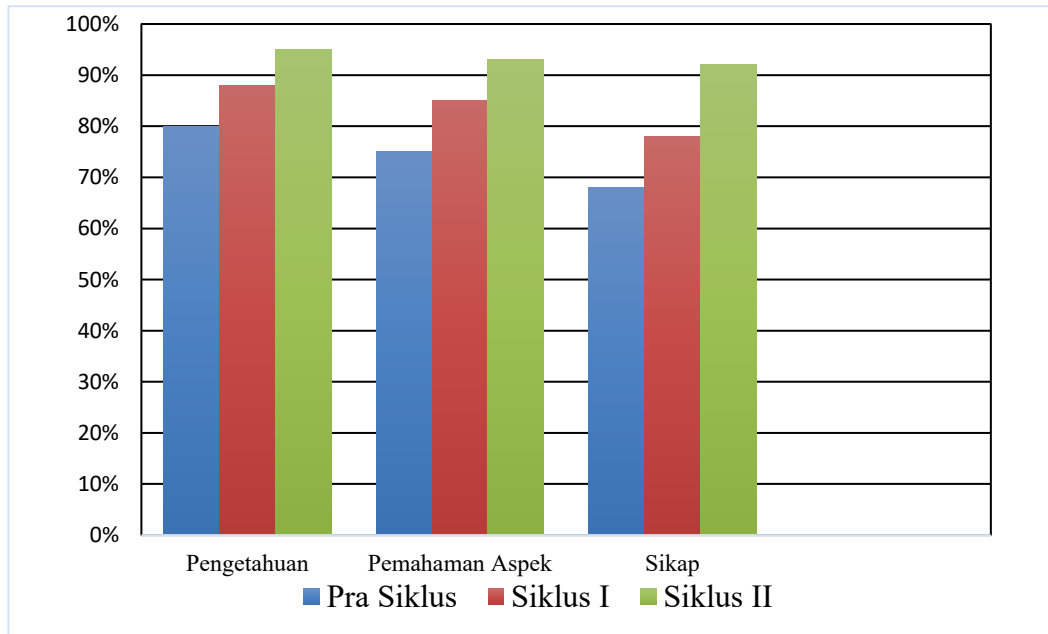


Diagram 2. Perbandingan Angket Observasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan diagram hasil angket pra siklus, siklus I, dan siklus II, terjadi peningkatan pada aspek pengetahuan, pemahaman, dan sikap siswa terhadap materi norma berbasis wisata lokal Pantai Tlangoh. Aspek pengetahuan meningkat dari 80% pada pra siklus menjadi 88% pada siklus I dan 95% pada siklus II. Aspek pemahaman meningkat dari 75% menjadi 85% dan mencapai 93%. Sementara itu, aspek sikap mengalami peningkatan dari 68% pada pra siklus menjadi 78% pada siklus I dan 92% pada siklus II.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi norma atau atauran. Model yang diterapkan dalam pembelajaran ini yaitu berbasis kooperatif tipe TGT berupa permainan ular tangga dan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Rancangan pada siklus I ini diimplementasikan sebagai langkah sistematis untuk memperbaiki kualitas

pembelajaran melalui tindakan yang terukur sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (Yau et al., 2026). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kegiatan penelitian PTK ini diawali dengan kegiatan pra siklus yang menekankan pada observasi/pengamatan guru dan peserta didik di kelas V SDN Tlangoh.

Berdasarkan analisis observasi Pra Siklus menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih belum mencapai jenis ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 , bahkan range nilai peserta didik tuntas didominasi pada kategori sangat kurang dari kktp. Dengan, Capaian ketuntasan klasikal pada tahap pra-siklus diketahui belum memenuhi target yang ditetapkan, mengingat persentase keberhasilannya masih berada di bawah angka 85%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada tahap pra-siklus masih bersifat pasif sehingga partisipasi dan interaksi siswa belum optimal. Akibatnya, pemahaman materi dan hasil

belajar siswa masih rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam model dan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran (Salu & Hardini, 2023). Temuan tersebut sejalan dengan Syahputra et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kerja sama dan kompetisi akademik yang terstruktur.

Setelah mengumpulkan data serta informasi dari proses pembelajaran pada tahap pra-siklus, peneliti kemudian memproses, menafsirkan, serta menganalisis data tersebut guna menyusun rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan siswa dengan membuat modul ajar, media pembelajaran dan instrumen tes berupa LKPD. Kemudian, rancangan ini diterapkan dalam siklus I pada penelitian tindakan kelas. Rancangan pada siklus I ini diimplementasikan sebagai langkah sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan yang terukur sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (Wulandari et al., 2025). Pilihan strategi dengan model *TGT* didukung oleh karakteristik pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik. Media permainan ular tangga dikembangkan dengan mengintegrasikan konteks wisata lokal Pantai Talango melalui soal-soal yang berkaitan dengan norma, kebersihan lingkungan, kepatuhan terhadap aturan wisata, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan model *Teams Games Tournament* seperti media ular tangga terbukti efektif dalam memusatkan perhatian siswa, membangun kejujuran dalam

berkompetisi, dan mengasah daya nalar dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran (F. Andriani & Wahyudi, 2023). Sehingga, model ini mampu membangun kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif berupa kerja sama peserta didik. Adanya permainan dan kompetisi dalam model *TGT* menjadi sarana yang menggabungkan kegiatan belajar dan bermain.

Berdasarkan analisis siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dibandingkan tahap pra-siklus setelah penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan video pembelajaran dan media ular tangga. Namun, ketuntasan klasikal sebesar 71% masih belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%. Meskipun demikian, peningkatan ketuntasan dari 28% pada pra-siklus menjadi 71% pada siklus I menunjukkan bahwa model *TGT* mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nofriansyah et al. (2025) yang menemukan bahwa penerapan model *TGT* mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum memahami mekanisme pertanyaan dengan baik dan kondisi kelas belum sepenuhnya kondusif karena posisi kelompok yang terlalu berdekatan. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan melalui penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, pemberian contoh jawaban, serta pengaturan posisi kelompok agar pembelajaran lebih tertib dan efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dan hasil belajar (Ramadhanty et al., 2025).

Berdasarkan analisis data pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan pembelajaran, yaitu pemberian penjelasan yang lebih rinci mengenai mekanisme pertanyaan disertai contoh jawaban, pelaksanaan permainan secara bergiliran berdasarkan level *LOTS*, *MOTS*, dan *HOTS*, serta pengaturan posisi kelompok yang lebih berjauhan agar pembelajaran berlangsung lebih tertib. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dibandingkan siklus I. Ketuntasan klasikal yang mencapai 91% menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian telah tercapai. Peningkatan tersebut didukung oleh perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, yaitu melalui penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, pemberian contoh jawaban, serta pengaturan pelaksanaan permainan dan posisi kelompok yang lebih kondusif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih memahami mekanisme pembelajaran, lebih aktif dalam diskusi dan permainan, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Hal ini, mendukung penelitian Wijaya (2024) yang menyatakan bahwa model *TGT* efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada materi norma, sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat

meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Ramadhanty et al., 2025). Selain itu, Damanik et al. (2025) menjelaskan bahwa keberhasilan model *TGT* dipengaruhi oleh adanya tanggung jawab individu dan kelompok yang mendorong siswa lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan ular tangga sebagai inovasi edukasi norma pada wisata lokal Pantai Talango terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan permainan ular tangga mampu membantu siswa memahami dan menerapkan norma secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh penelitian Rohmadona et al. (2026) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang.

Selain meningkatkan pemahaman materi, Edukasi norma pada wisata pantai juga membantu siswa membangun kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan dan bersikap tertib saat berada di kawasan wisata dalam pembelajaran juga berdampak positif terhadap sikap siswa, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan wisata pantai. Menurut Purwastuti & Magistar (2022) menyatakan bahwa lingkungan wisata pantai berpengaruh terhadap pembentukan sikap peduli lingkungan dan tanggung jawab sosial siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan ular tangga dan video pembelajaran berbasis wisata lokal Pantai Talango berhasil meningkatkan hasil belajar materi norma, keaktifan, kerja sama, serta kesadaran lingkungan siswa. Pembelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal menjadikan materi lebih kontekstual dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, suasana belajar menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan media dan sumber belajar berbasis kearifan lokal sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- 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>
- Andriani, A., Maryani, E., & Affandi, I. (2023). The Vital Role of Pancasila Values in Building National Character Through Civics Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3051–3062. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4067>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Atmojo, S. E., Anggriani, M. D., Rahmawati, R. D., Skotnicka, M., Wardana, A. K., & Anindya, A. P. (2025). Bridging STEM and Culture: The Role of Ethnoscience in Developing Critical Thinking and Cultural Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v14i2.23505>
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Damanik, J. A., Sipayung, R., Tanjung, D. S., Gaol, R. L., Pinem, I., & Rajesh, V. (2025). The Effect of the TGT Cooperative Learning Model Assisted by Snakes and Ladders on the Mathematics Learning Outcomes of Second Grade Students. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(6), 739–751.

- <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/297>
- Fenezia, F., & Armiati, A. (2025). The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Supported by Digital Interactive Media: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 4(3), 324–336. <https://doi.org/10.33650/ijess.v4i3.12798>
- Gideon, A., Lestari, N. T., Bano, V. O., Sari, M. N., Wicaksono, D., Adriana, N. P., Ibrahim, S., Anwar, K., Wardani, K. D. K. A., & Rizqi, M. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pradina Pustaka.
- Goossens, E., Tendron, E., & Merkelbach, I. (2026). The Effect of Social Norm Nudges on Littering in Dutch University Campus Buildings. *Sage Open*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/21582440251406558>
- Harahap, K., Nurhayati, N., Arafat, A., & Hatchi, I. (2024). *Metode Penelitian*. Media Penerbit Indonesia.
- Hung, L.-C., & Pan, H.-J. (2025). Innovative Approach to ESD Integration into School-Based Curriculum Development Modules for Elementary Schools. *Sustainability*, 17(4), 1427. <https://doi.org/10.3390/su17041427>
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3, 177–190.
- Jannah, M., Fitriyani, W., Devi, A. T., Yanti, I. I., Febriana, R. S., & Ismail, N. L. (2026). *ANALISIS POLA PIKIR MASYARAKAT TERHADAP PENCEMARAN EKOSISTEM LAUT DI WILAYAH PESISIR DESA BANYUSANGKAH, BANGKALAN*. 459–466.
- Kartikasari, I. B., Sari, H. P., & Masruroh, U. (2022). Peran Csr Phe Wmo Dalam Pengelolaan Sampah Kawasan Wisata Pantai Pasir Putih Tlangoh, Tanjungbumi, Bangkalan. *Jurnal Envirotek*, 14(1), 106–114. <https://doi.org/10.33005/envirotek.v14i1.195>
- Khusnudin, R., Suyoto, & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)*, 8(1), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Kurnia, S., Awaliyah, S., Suhartono, E., & Sukriono, D. (2026). Enhancing Students' Learning Activeness Through The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model. *Proceedings of the International Conference*, 1(1), 378–389. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/ic/article/view/1446>
- Listiawani, Z., Berlian, M., Anwar, A., & Vebrianto, R. (2024). *Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 7, 8836–8844.
- Nofriansyah, N., Ahman, E., Supriatna, E., Rahayu, S., & Riyadi, S. (2025). IMPROVEMENT OF STUDENT

LEARNING OUTCOMES
THROUGH THE TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING
MODEL. *Research and
Development Journal of Education*,
11(1), 630.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28921>

29

Putri, D. B., Azizah, D. R. N., Sa'diyah, F. H., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Al-Mau'izhoh E-ISSN*, 6(2), 2024.

Pakaya, W. C., Sutadji, E., Dina, L. N. A. B., Rahma, F. I., Mashfufah, A., & Ayu, I. R. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Nawa Litera Publishing.

Rachmad, Y. E., Rahman, A., Judijanto, L., Pudjiarti, E. S., Runtuwuu, P. C. H., Lestari, N. E., Wulandari, D., Suhirman, L., Rahmawati, F. A., & Mukhlis, I. R. (2024). *Integrasi metode kuantitatif dan kualitatif: Panduan praktis penelitian campuran*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Pandra, V., & Bellinda. (2024). Systematic Literature Review: Model Pengembangan Instrumen Tes. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1697–1710.

Ramadhanty, A. N. A. F., Jatmiko, & Lestari, D. P. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Cardopoly Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 538–548.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.596>

Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian*. Graha Ilmu.

Purwastuti, L. A., & Magistar, M. J. (2022). Impact of Coastal Tourism Environment on the Character Values of Elementary School Students. (Yogyakarta, Indonesia). *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 9(11), 7431–7441.
<https://doi.org/10.18535/ijsshi/v9i011.11>

Rohani, S. U. L., & Wiratsiwi, W. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI NORMA MASYARAKAT BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA KELAS V UPT SD NEGERI DOROMUKTI TUBAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2548–6950.

Putra, P., Ilias, M. F., Hartono, R., Burhanuddin, B., Saputra, N., & Barsihanor, B. (2025). Digital Literacy as a Transformative Framework for Character Education: A Case Study in Madrasah Ibtidaiyah. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 33–51.
<https://doi.org/10.31538/nzh.v9i1.4>

Rohmadona, N., Laksana, S. D., & Erwahyudin, D. D. (2026). The Use of Snake and Ladders Game to Improve Mathematics Outcomes and Student Engagement in



- Primary Schools. *Jurnal Perspektif*, 10(1), 194–206.
<https://perspektif.uinsgd.ac.id/index.php/JP/article/view/445>
- Salu, B. E., & Hardini, A. T. A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1475–1480.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5158>
- Syahputra, M. I., Djono, D., & Azmi, M. (2025). Cooperative Learning Strategies for Engaging History Education: Exploring GI and TGT Models. *Yupa: Historical Studies Journal*, 9(1), 28–37.
- Tello Chan, J. M., Magio, K. O., Magio, E. O., & Valdez, M. V. (2026). Environmental Education and Awareness as a Predictor of Conservation Attitudes and Practices in Sustainable Nature-Based Tourism. *Sustainability*, 18(5), 2579.
<https://doi.org/10.3390/su18052579>
- Wang, M., Dede, C., Grotzer, T. A., & Chen, J. (2025). Understanding and managing the complexities in situated learning in immersive virtual environments. *Educational Technology Research and Development*, 73(5), 3177–3200.
<https://doi.org/10.1007/s11423-025-10519-5>
- Wijaya, A. B. (2024). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201–212.
<https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.450>
- Wulandari, H. M., Utami, B., & Primandiri, P. R. (2025). Kendala-Kendala dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 2023.
- Yau, Y., Shen, Y. C., & Hooi, L. B. (2026). Leveraging human pose estimation for diagnostic feedback: Action research on instructional mediation and sustainable learning in coach education. *Acta Psychologica*, 263, 106128.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.106128>