



## Analisis Kemampuan *Resilience* Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Aplikasi *Plickers* Kelas III SD

Nur Fitri Reskiani<sup>1\*</sup>, Amrullah Mahmud<sup>2</sup>, Ruri Muhammad<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/STKIP Andi Matappa Pangkep, Indonesia

Email: [nurfitrireskiani@gmail.com](mailto:nurfitrireskiani@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/STKIP Andi Matappa Pangkep, Indonesia

Email: [amrullah@matappa.ac.id](mailto:amrullah@matappa.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/STKIP Andi Matappa Pangkep, Indonesia

Email: [ruri@matappa.ac.id](mailto:ruri@matappa.ac.id)

---

**Abstract.** *This study aims to determine the influence of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model based on the Plickers application on the resilience of third-grade students in Social Studies at SDN 4 Padoang-Doangan. A qualitative approach was used, with data collection techniques including questionnaires, interviews, and observations. Data were analyzed using the Miles & Huberman model through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The research subjects consisted of 15 students, with instruments including a 30-item resilience questionnaire, an interview guide, and an observation sheet for the implementation of the TGT model using Plickers. The results showed that 10 students had high resilience, 3 had moderate resilience, and 2 had low resilience. The implementation of the TGT model using the Plickers application was effective in increasing learning motivation, active participation, and students' perseverance in facing learning challenges. It can be concluded that the TGT model based on the Plickers application has a positive impact on improving student resilience in Social Studies and contributes to the development of innovative and interactive learning models.*

**Keywords:** *Plickers; Resilience Ability; Team Games Tournament.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Plickers terhadap resilience siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SDN 4 Padoang-Doangan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan observasi. Analisis data menggunakan model Miles & Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa dengan instrumen berupa angket resiliensi (30 butir), pedoman wawancara, dan lembar observasi pelaksanaan model TGT berbasis Plickers. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 10 siswa memiliki resiliensi tinggi, 3 sedang, dan 2 rendah. Penerapan model TGT dengan aplikasi Plickers efektif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan ketekunan siswa dalam menghadapi tantangan belajar. Dapat disimpulkan bahwa model TGT berbasis Plickers berdampak positif dalam meningkatkan resiliensi siswa pada pembelajaran IPS serta berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif.*

**Kata Kunci:** *Plickers; Kemampuan Resilience; Team Games Tournament.*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bukan hanya sekedar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga merupakan proses interaktif yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya. Festiawan, (2020) pembelajaran sudah mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari. Namun masih ada sebagian masyarakat yang belum memahami hakikat pendidikan karena memiliki beberapa ciri yang sulit dibandingkan dengan kegiatan lainnya, apabila ciri-ciri pendidikan tidak terpenuhi maka tidak dapat dianggap sebagai program pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran IPS. Jika dibandingkan dengan pentingnya pembelajaran dalam konteks pendidikan, maka manfaat pembelajaran IPS sangatlah signifikan.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pengajaran dan prosedur evaluasi untuk menentukan sampai pada titik mana hasil belajar siswa dapat dicapai dalam kaitannya dengan materi pelajaran atau materi yang telah diselesaikan. Idrus, (2019) Proses ini mencakup berbagai metode dan pendekatan yang digunakan pendidik dalam menyajikan materi serta bagaimana siswa menerima, memahami, dan menerapkan informasi tersebut. Pembelajaran IPS memerlukan metode yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas IPS yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Ada empat fase TGT yaitu pengajaran, pembelajaran kelompok, bimbingan belajar/kompetisi dan penghargaan kelompok. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif TGT, keterampilan kognitif dan sosial dapat dicapai dengan lebih mudah (Siregar & Putri, 2022). Alawiyah et al., (2023) Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena permainan membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai stimulus belajar peserta didik. Huda, (2022) untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan kreatif.

*Plickers* merupakan alat pendukung yang dapat digunakan oleh guru agar dapat memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *real - time* dengan menciptakan suasana yang menyenangkan (Yunita et al., 2021). Tan & Tasir, (2022) menjelaskan bahwa aplikasi *Plickers* merupakan kegiatan belajar mengajar siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti ujian untuk meningkatkan dan menikmati ujian. Penggabungan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan aplikasi *Plickers* dilakukan secara sistematis melalui integrasi teknologi pada sintaks kooperatif. Proses diawali dengan Presentasi Kelas, di mana guru menyampaikan materi IPS yang kompleks untuk membangun pemahaman awal siswa. Selanjutnya, pada tahap belajar dalam kelompok, siswa bekerja sama dalam tim heterogen untuk mendalami materi dan membangun hubungan positif guna mengurangi tekanan emosional.

Penggunaan kartu *Plickers* mulai diperkenalkan secara teknis pada tahap Permainan (*Games*) sebagai ajang latihan agar siswa memahami cara memegang kartu dan posisi jawaban yang benar. Tahap ini dari prosedur ini terletak pada fase Pertandingan (*Tournament*), di mana *Plickers* digunakan sebagai instrumen kompetisi utama. Guru menampilkan pertanyaan melalui fitur *Live View*, lalu siswa mengangkat kartu secara bersamaan untuk dipindai menggunakan *smartphone*. Fitur *real-time feedback* yang muncul secara instan di layar pada tahap ini berperan krusial dalam membangun *resilience*; siswa yang menjawab salah tidak merasa jatuh, melainkan merasa tertantang untuk memperbaiki skor pada soal berikutnya. Prosedur ini diakhiri dengan Penghargaan Kelompok, di mana guru memberikan apresiasi berdasarkan akumulasi poin otomatis dari laporan aplikasi *Plickers* untuk menghargai ketangguhan mental dan kerja sama tim yang telah ditunjukkan siswa, (Aviyanti, 2024).

*Resilience* secara operasional didefinisikan sebagai kemampuan siswa kelas III untuk bangkit, beradaptasi, dan mempertahankan motivasi belajar mereka ketika menghadapi tantangan akademik

maupun hambatan teknis selama proses pembelajaran IPS dengan model TGT berbasis Plickers. Kemampuan ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu: (1) Adaptabilitas, yang menunjukkan sejauh mana siswa mampu menyesuaikan diri dengan transisi materi IPS yang abstrak dan penggunaan teknologi baru; (2) Kontrol Emosi, yang merefleksikan kemampuan siswa dalam mengelola rasa kecewa atau cemas saat menghadapi kekalahan dalam turnamen atau kesalahan jawaban pada aplikasi Plickers; dan (3) Persistensi (Kegigihan), yang terlihat dari sikap pantang menyerah siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki konsentrasi pada soal-soal berikutnya demi mencapai hasil yang lebih baik. Ketiga indikator ini dievaluasi melalui skor yang diperoleh dari angket *resilience* serta divalidasi dengan catatan perilaku siswa selama observasi lapangan.

Kemampuan *resilience* perlu dikembangkan tidak hanya pada orang dewasa, karena setiap orang mengalami masa-masa sulit dan tidak menyenangkan menurut versinya masing-masing, termasuk anak-anak. Anak-anak perlu dengan mudah mengembangkan keterampilan *resilience* seperti pengenalan emosi, pengendalian perilaku, dan pengendalian diri sejak usia dini (Lubis (Rubyanti, 2022)). Utomo et al., (2022) *resilience* merupakan suatu keadaan atau situasi yang memungkinkan seseorang mengatasi situasi sulit, beradaptasi dengannya, dan berupaya menyelesaikannya. Satyaninrum (Ansori, 2020) menjelaskan bahwa *resilience* dapat berdampak positif pada keberhasilan belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

Hasil observasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas III SDN 4 Padoag-Doangan, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang tampak kurang fokus (kondisi fisik dan psikologis lelah, lapar, kurang tidur, atau masalah emosional (seperti stres atau kecemasan) dapat mengganggu konsentrasi selama proses pembelajaran. Hal ini, terlihat dari kurangnya perhatian mereka terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media dan model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif, serta monoton membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan rendahnya keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan selama sesi tanya jawab. Situasi ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan *resilience* siswa dalam pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah subjek penelitian yang hanya mencakup satu kelas di lingkup sekolah dasar tertentu. Terbatasnya jumlah sampel ini membuat hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi secara luas pada populasi siswa dengan latar belakang sosial-budaya yang berbeda.

Pada kelas III SD, terjadi transisi kognitif yang signifikan saat siswa berpindah dari fase *learning to read* ke fase *reading to learn*. Di tahap ini, materi pelajaran mulai menjadi lebih abstrak dan kompleks. Tanpa *resilience*, siswa rentan mengalami penurunan kepercayaan diri yang berkelanjutan akibat kesulitan menghadapi teks panjang yang sulit. Urgensi *resilience* ini semakin mendesak seiring tuntutan kurikulum pada konsep IPS yang lebih rumit. Selain itu, model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media berbasis aplikasi seperti *Plickers* menuntut ketahanan mental ekstra agar siswa tidak mudah menyerah saat menghadapi kompetisi maupun kendala teknis. Oleh karena itu, *resilience* bukan sekadar kemampuan bertahan, melainkan mesin penggerak motivasi belajar siswa di tengah situasi yang menantang, (Sabaryati, 2025).

Pentingnya *resilience* pada siswa kelas III SD semakin mendesak mengingat adanya transisi kurikulum yang menuntut pemahaman konsep IPS yang lebih kompleks. Penggunaan model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) yang melibatkan kompetisi antar kelompok menuntut siswa untuk memiliki ketahanan mental yang kuat. Hal ini terkonfirmasi melalui hasil observasi di lapangan saat siswa menggunakan media *Plickers*; peneliti menemukan bahwa siswa yang memiliki *resilience* baik tidak menunjukkan tanda-tanda menyerah meskipun jawaban yang mereka pindai dinyatakan salah oleh sistem. Sebaliknya, mereka justru menunjukkan ekspresi antusias dan merasa lebih tertantang untuk berkonsentrasi penuh pada soal berikutnya demi memperbaiki skor kelompok mereka. Fenomena ini membuktikan bahwa *resilience* bukan sekadar kemampuan bertahan, melainkan mesin penggerak agar siswa tetap memiliki motivasi belajar yang stabil meski berada dalam situasi kompetitif dan menantang. Untuk meningkatkan kemampuan *Resilience* siswa diperlukan penyelesaian masalah dengan

memberikan tantangan yang dapat siswa selesaikan dengan cara berkelompok agar siswa bisa bersosialisasi dan membangun hubungan positif antar siswa seperti memberikan pujian dan sikap saling tolong menolong selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian pembelajaran yang inovatif serta kreatif dapat meningkatkan fokus dan mengurangi tekanan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran seperti memberikan model pembelajaran yang menyenangkan, menghibur dan menarik contohnya pembelajaran berupa *games*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang berbentuk permainan dimana siswa dibentuk dari beberapa kelompok dengan merebutkan poin tertinggi dalam menjawab permasalahan, permainan dapat berupa kuis atau pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan dapat digabungkan dengan media pembelajaran apa pun. Untuk itu peneliti menggabungkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan teknologi aplikasi *Plickers* agar pembelajaran di kelas semakin menarik.

Perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian Cahyani (2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD, terletak pada pendekatan dan variabel yang diukur. Jika Cahyani (2024) memfokuskan pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada pelajaran Matematika melalui metode eksperimen, penelitian Nur Fitri Reskiani (2025) dengan judul Analisis Kemampuan *Resilience* siswa melalui Model Pembelajaran TGT Siswa Kelas III SD, lebih menekankan pada aspek psikologis siswa, yaitu resiliensi, dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian Nur Fitri Reskiani (2025) memberikan sentuhan inovasi teknologi dengan mengintegrasikan aplikasi *Plickers* ke dalam model TGT, yang mana pada penelitian Cahyani (2024) model TGT masih dilakukan secara umum. Dari segi metodologi, penelitian Nur Fitri Reskiani (2025) menggunakan pendekatan kualitatif untuk membedah secara mendalam karakter resiliensi siswa melalui observasi dan wawancara, sedangkan penelitian Cahyani (2024) bersifat kuantitatif untuk menguji signifikansi pengaruh antar variabel.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi secara menyeluruh. Lokasi penelitian adalah SDN 4 Padoang-Doangan, dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 orang (9 laki-laki dan 6 perempuan).

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, pedoman wawancara, dan angket kemampuan *resilience*. Lembar observasi digunakan untuk mengamati penerapan sintaks model TGT berbasis aplikasi *Plickers* di kelas. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi dan pengalaman siswa tentang kemampuan *resilience*. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur tingkat *resilience* siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah model dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber (angket, wawancara, observasi) dan waktu.

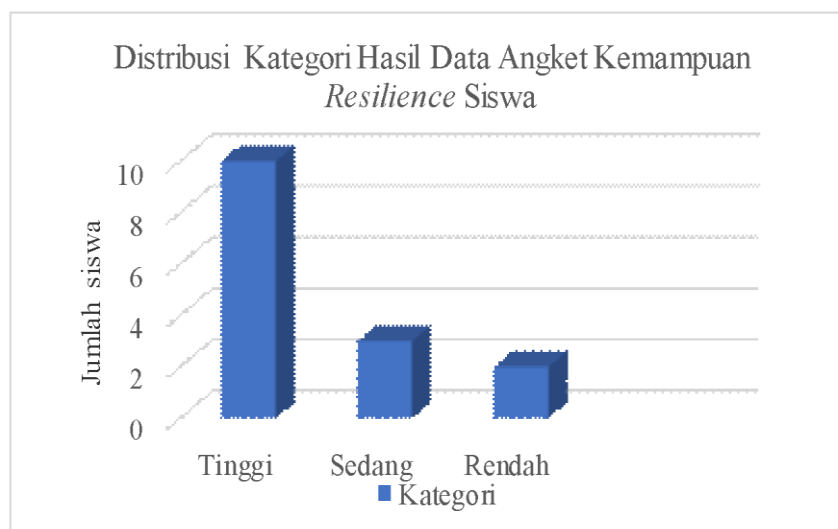
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil data angket diatas dapat dilihat bahwa kategori Tinggi: Mendominasi hasil penelitian dengan jumlah 10 siswa. Siswa dalam kelompok ini menunjukkan karakter pantang menyerah; sebagaimana hasil observasi lapangan, mereka justru merasa lebih tertantang dan antusias untuk memperbaiki jawaban pada soal berikutnya meskipun sebelumnya melakukan kesalahan saat menggunakan *Plickers*. Kategori Sedang: Terdapat 3 siswa yang berada pada tingkat resiliensi menengah. Siswa pada kategori ini umumnya memiliki motivasi yang stabil namun masih menunjukkan sedikit fluktuasi emosional saat menghadapi tekanan kompetisi dalam permainan. Kategori Rendah: Sebagian kecil subjek, yaitu

sebanyak 2 siswa, masih berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian kecil siswa masih membutuhkan bimbingan lebih intensif untuk membangun kepercayaan diri saat menghadapi materi yang abstrak dan kompleks.

**Grafik 1.** Hasil Data Angket.

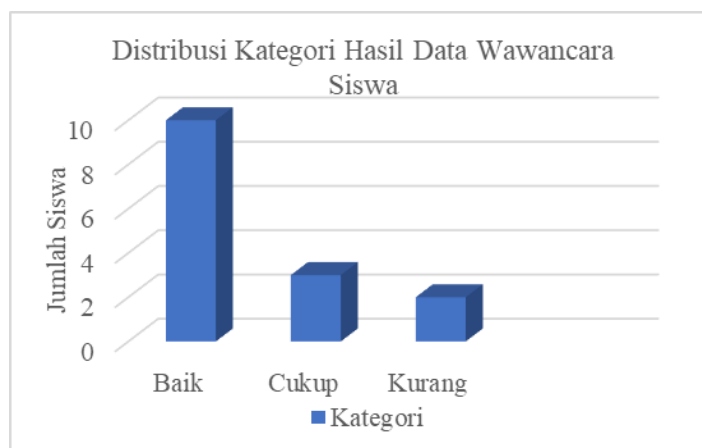


**Tabel 1.** Hasil Data Angket.

| No | Nama | Skor Maksimal | Skor yang diperoleh | Persentase | Kategori |
|----|------|---------------|---------------------|------------|----------|
| 1  | Rk   | 30            | 19                  | 64%        | Sedang   |
| 2  | Nb   | 30            | 28                  | 94%        | Tinggi   |
| 3  | Ad   | 30            | 14                  | 47%        | Rendah   |
| 4  | Dt   | 30            | 26                  | 87%        | Tinggi   |
| 5  | Sf   | 30            | 21                  | 70%        | Sedang   |
| 6  | Im   | 30            | 24                  | 80%        | Sedang   |
| 7  | Rd   | 30            | 27                  | 90%        | Tinggi   |
| 8  | Rn   | 30            | 28                  | 94%        | Tinggi   |
| 9  | Ns   | 30            | 26                  | 87%        | Tinggi   |
| 10 | Fj   | 30            | 18                  | 60%        | Rendah   |
| 11 | Al   | 30            | 29                  | 97%        | Tinggi   |
| 12 | Ar   | 30            | 27                  | 90%        | Tinggi   |
| 13 | Hm   | 30            | 30                  | 100%       | Tinggi   |
| 14 | Sr   | 30            | 27                  | 90%        | Tinggi   |
| 15 | Av   | 30            | 28                  | 94%        | Tinggi   |

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa dari 10 siswa, yaitu Nb, Dt, Rd, Rn, Ns, Al, Ar, Hm, Sr, Av, yang memperoleh skor antara 87% hingga 100% sehingga tergolong dalam kategori tinggi. Selanjutnya, sebanyak 3 siswa yakni Rk (64%), Sf (70%), dan Im (80%) berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa kemampuan resilience mereka masih cukup baik namun perlu penguatan lebih lanjut. Adapun siswa dengan kategori rendah berjumlah 2 orang yaitu Ad (47%) dan Fj (60%), yang menunjukkan bahwa kemampuan resilience keduanya masih tergolong rendah.

Grafik 2. Hasil Data Wawancara.



Data hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa kemampuan *resilience* siswa menunjukkan beberapa variasi. Dari 15 subjek, mayoritas berada pada kategori baik. Mereka mampu mengendalikan emosi, menjaga semangat, memiliki keyakinan pada kemampuan diri, serta menunjukkan kepedulian dengan membantu teman. Hal ini tampak pada siswa seperti SP2, SP4, SP7, SP8, SP9, SP11, SP12, SP13, SP14, dan SP15. Pada kategori sedang, terdapat tiga siswa (SP1, SP5, SP6) yang memperlihatkan kemampuan *resilience* cukup. Sementara itu, dua siswa (SP3 dan SP10) berada pada kategori kurang. Mereka cenderung kurang percaya diri, mudah menyerah, cepat merasa bosan, dan jarang berinisiatif mencari solusi sendiri.

Tabel 2. Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Aplikasi *Plickers*.

| Pertemuan ke-    | Skor Maksimal | Skor yang diperoleh | Persentase | Kategori    |
|------------------|---------------|---------------------|------------|-------------|
| 1.               | 22            | 17                  | 77%        | Baik        |
| 2.               | 22            | 20                  | 91%        | Sangat Baik |
| 3.               | 22            | 22                  | 100%       | Sangat Baik |
| <b>Rata-rata</b> |               |                     | 89%        | Baik        |

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada tiga kali pertemuan, dapat diketahui bahwa keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers* mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan mencapai 77% yang termasuk kategori *baik*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar langkah pembelajaran telah terlaksana, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal. Pada pertemuan kedua, keterlaksanaan meningkat menjadi 91% yang berada pada kategori *sangat baik*. Hampir seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan sintaks TGT, mulai dari pembentukan kelompok, diskusi soal, pelaksanaan turnamen dengan *Plickers*, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Pada pertemuan ketiga, keterlaksanaan mencapai 100% yang menunjukkan kategori *sangat baik*. Seluruh tahapan pembelajaran TGT berbasis aplikasi *Plickers* terlaksana dengan optimal tanpa hambatan yang berarti.

## Pembahasan

Hasil angket terhadap 15 siswa kelas III SDN 4 Padoang-Doangan, diperoleh gambaran umum bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan *resilience* yang tinggi. Sebanyak 10 siswa termasuk kategori tinggi, 3 siswa kategori sedang, dan 2 siswa kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa telah memiliki kemampuan beradaptasi dan bertahan menghadapi tantangan belajar dengan baik. Siswa yang berada pada kategori tinggi menunjukkan keseimbangan pada hampir seluruh aspek *resilience*. Mereka memiliki keyakinan diri yang kuat, optimisme tinggi terhadap hasil belajar, dan kemampuan mengatur emosi ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, siswa pada kategori sedang memperlihatkan potensi positif tetapi masih membutuhkan bimbingan, terutama dalam mengendalikan diri dan menemukan strategi pemecahan masalah. Sedangkan siswa dengan kategori rendah cenderung mudah menyerah, kurang percaya diri, serta memiliki regulasi emosi yang lemah, sehingga sulit bangkit dari kegagalan.

Hasil wawancara memperkuat data angket dan menggambarkan karakteristik tiap aspek *resiliensi* secara lebih mendalam. Berdasarkan wawancara, 10 siswa menunjukkan kategori baik, 3 siswa cukup, dan 2 siswa kurang. Secara umum, siswa dengan kategori baik menunjukkan kemampuan positif dalam tujuh aspek *resilience*. Mereka mampu mengatur emosi dengan tenang saat menghadapi kesulitan, memiliki kontrol diri yang baik dengan strategi belajar yang terencana, dan menunjukkan optimisme tinggi terhadap hasil usahanya. Selain itu, mereka aktif mencari jalan keluar saat mengalami hambatan belajar serta memiliki empati dan semangat kerja sama dengan teman. Aspek percaya diri dan kegigihan juga tampak kuat, ditunjukkan oleh keyakinan terhadap kemampuan diri dan kemauan untuk terus berusaha hingga berhasil. Siswa pada kategori cukup memperlihatkan potensi positif, namun masih memerlukan dukungan eksternal seperti motivasi dari guru atau orang tua. Mereka terkadang mudah terdistraksi, ragu terhadap kemampuan diri, dan belum sepenuhnya mandiri dalam memecahkan masalah. Sedangkan siswa pada kategori kurang menunjukkan kesulitan dalam hampir semua aspek *resilience*. Mereka mudah panik dan menyerah ketika menghadapi soal sulit, kurang percaya diri, serta belum memiliki strategi dalam mengelola emosi atau mencari solusi. Dorongan belajar mereka cenderung berasal dari faktor luar, bukan motivasi intrinsik.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menegaskan bahwa siswa dengan *resilience* tinggi mampu mengelola emosi, berpikir positif, percaya diri, dan gigih menghadapi tantangan. Sementara siswa dengan *resilience* sedang dan rendah masih membutuhkan pembinaan dalam aspek pengendalian diri, optimisme, dan problem solving agar lebih tangguh menghadapi kesulitan belajar. Pelaksanaan model pembelajaran TGT berbasis aplikasi Plickers menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan berada pada kategori baik, namun meningkat menjadi sangat baik pada pertemuan ketiga. Siswa semakin terbiasa menggunakan kartu Plickers dan mampu berkompetisi secara sehat dalam turnamen kelompok.

Adapun fitur-fitur dalam aplikasi *Plickers* berperan penting sebagai katalis dalam membangun kepercayaan diri dan resiliensi siswa kelas III, terutama saat mereka menghadapi tekanan kompetisi dalam model *Team Games Tournament* (TGT). (1) Fitur *Real-Time Feedback* (Umpan Balik Instan) Fitur ini memungkinkan hasil jawaban langsung muncul di layar segera setelah kartu dipindai oleh guru. Membangun Resiliensi: Umpan balik yang cepat membantu siswa untuk segera memproses kegagalan tanpa harus menunggu lama, sehingga mencegah siswa memikirkan kesalahan secara berlarut-larut. Transformasi Kegagalan: Sebagaimana hasil observasi lapangan, saat siswa melihat jawaban mereka salah di layar, mereka tidak menyerah karena mereka langsung mendapatkan kesempatan untuk fokus pada soal berikutnya. Hal ini mengubah persepsi "kekalahan" menjadi "tantangan yang harus segera diperbaiki." (2) Anonimitas Hasil pada Layar Siswa, Plickers dapat diatur agar hanya menampilkan distribusi jawaban kelas secara umum tanpa langsung mengekspos identitas siswa yang menjawab salah di depan umum. Membangun Kepercayaan Diri: Siswa dengan kategori resiliensi rendah sering kali takut salah karena malu. Dengan fitur yang melindungi privasi jawaban individu, beban emosional siswa berkurang secara signifikan. Partisipasi Aktif: Hal ini mendorong siswa yang awalnya ragu untuk lebih berani berpartisipasi dan mengangkat kartu *barcode* mereka tanpa takut dihakimi oleh teman sebayanya.

(3) Visualisasi *Live Score* dalam Format *Game*, Dalam TGT, poin kelompok yang terus berubah di layar menciptakan suasana kompetisi yang dinamis dan sehat. Motivasi Berkelanjutan: Siswa dalam kategori "Tinggi" melihat pergerakan skor sebagai mesin penggerak motivasi. Saat poin kelompok turun, fitur visual ini justru memicu kerja sama tim untuk saling membantu dan memberikan dukungan moral. Interaksi Positif: Persaingan yang dimediasi oleh teknologi ini mendorong siswa untuk saling tolong-menolong dalam kelompok agar bisa mengejar ketertinggalan poin. (4) Sifat Interaktif Media Berbasis Kartu, Media *Plickers* menggunakan kartu fisik unik yang menyerupai permainan, sehingga mengurangi kesan formal dan kaku dalam pembelajaran. Mengurangi Tekanan Psikologis: Penggunaan teknologi yang menyenangkan dapat mengurangi kecemasan siswa saat menghadapi materi IPS yang abstrak dan kompleks. Fokus yang Stabil: Rasa ingin tahu terhadap teknologi ini membuat siswa tetap terlibat secara emosional (fokus), sehingga mereka lebih mampu bertahan meskipun soal yang dihadapi sulit.

Model TGT *Plickers* terbukti memperkuat berbagai aspek resiliensi siswa. Aktivitas kompetisi dan kerja sama mendorong siswa berlatih mengatur emosi, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan rasa optimisme. Melalui interaksi kelompok, muncul pula aspek empati dan peduli terhadap sekitar, karena siswa saling membantu memahami soal. Selain itu, kegigihan dan kemampuan problem solving meningkat karena siswa termotivasi untuk terus berusaha menjawab dengan benar dalam suasana permainan yang menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan *resilience* pada kategori tinggi dengan aspek dominan berupa optimisme, efikasi diri, dan kegigihan, sedangkan aspek yang masih perlu dikembangkan adalah pengendalian diri dan regulasi emosi. Hasil ini sejalan dengan pendapat Lubis & Dewi (2021) yang menyatakan bahwa *resiliensi* mencakup tujuh aspek utama, yakni regulasi emosi, pengendalian impuls, optimisme, analisis penyebab masalah, empati, efikasi diri, dan reaching out. Penelitian ini juga mendukung temuan Chusna et al., (2019) bahwa siswa dengan *resiliensi* tinggi cenderung tekun dan tidak mudah menyerah menghadapi kesulitan akademik. Lebih lanjut, penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbasis *Plickers* terbukti efektif dalam memperkuat aspek sosial dan emosional siswa. Temuan ini sejalan dengan Mulyani et al., (2018) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan kerja sama dan motivasi belajar siswa, serta dengan Arzfi et al., (2022) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Plickers* dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Plickers* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat *resilience* tinggi, yaitu 10 siswa kategori tinggi, 3 siswa sedang, dan 2 siswa rendah. Siswa dengan *resilience* tinggi menunjukkan kepercayaan diri, optimisme, kegigihan, dan kepedulian sosial yang baik, sedangkan siswa sedang dan rendah masih memerlukan bimbingan untuk meningkatkan pengendalian diri serta kemampuan menghadapi kesulitan belajar. Penerapan model TGT berbasis *Plickers* terlaksana dengan sangat baik dan terbukti mampu meningkatkan kerja sama, motivasi, dan kepercayaan diri siswa, serta menumbuhkan karakter tangguh dalam menghadapi tantangan belajar. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru menggunakan metode pembelajaran IPS yang bervariasi, seperti diskusi kelompok, simulasi peran, atau permainan edukatif untuk meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa. Siswa diharapkan terus melatih *resilience* dengan belajar teratur, membagi materi menjadi bagian kecil, serta berinisiatif mencari bantuan saat menghadapi kesulitan. Sekolah perlu mendukung penggunaan teknologi pembelajaran seperti *Plickers* melalui penyediaan sarana dan pelatihan guru, serta mengembangkan kegiatan yang memperkuat karakter tangguh siswa.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Aviyanti, L., Gani, A. W., Febriyanti, T., Ribie, S., & Nawas, A. (2024). Promoting higher-order thinking skills and learning motivation through the team games tournaments learning model in physics education: A Rasch model analysis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 7(3), 560-576.
- Afriyadi F. (2020). Kewajiban warga negara dalam bidang Pendidikan menurut undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, 4(1), 28-34.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Ansori, A. (2020). Analisis kemampuan resiliensi dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(4), 353–362.
- Arzfi, B. P., Yulianti, N., Desyandri, D., & Irdamurni, L. (2022). The Effect of the Plickers Application on Fourth-Grade Students Learning Motivation in Learning Integrated Themes. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7154–7160.
- Chusna, C. A., Rochmad, R. A., & Prasetyo, A. P. B. (2019). Mathematical Resilience Siswa pada Pembelajaran Team Assisted Individualization dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 157–162. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/download/266/393>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11. [https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar\\_dan\\_Pendekatan\\_Pembelajaran.pdf](https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf)
- Huda, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan membaca Cerpen kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023* [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Retrieved October 16, 2024, from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/69214>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Lubis, M., & Dewi, R. S. (2021). Resilience in Early Childhood. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1069–1077.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Rubyanti, R. (2022). Implementasi pengasuhan digital dalam meningkatkan digital resilience anak. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 5(3), 98–106.
- Sabaryati, J., & Pulungan, D. A. (2025). Studi Fenomenologi: Pengalaman Guru dalam Membangun Resiliensi Siswa untuk Meningkatkan Literasi Sains: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1227-1233.
- Siregar, R. H., & Putri, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS Al-Manar Medan TP 2021/2022. *Keguruan*, 10(2), 31–36.

- Tan, C. R., & Tasir, Z. (2022). Kesan penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran Topik Imbuhan berasaskan gamifikasi terhadap pelajar tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), e001340–e001340.
- Utomo, P., Pahlevi, R., & Prayogi, F. (2022). The Effect of Social Skills and Social Support on Student Resilience in Schools. *Altruistik: Jurnal Konseling Dan Psikologi Pendidikan*, 2(1), 38–49.
- Yunita, D., Kusyadi, I., Nurhasanah, N., & Tassia, S. E. (2021). Penggunaan Aplikasi Plickers untuk Data Penilaian Formatif di SMA Islam Assa'adah. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 95–100