

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara

Aprilia Rahmi*, Nurhasanah, Husniati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram, NTB, 88125. Indonesia

*Corresponding Author: apriarahmi7@gmail.com

Article History

Received : March 06th, 2025

Revised : March 27th, 2025

Accepted : April 18th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, dengan kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung (2,440) > t-tabel (1,679) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara.

Keywords: IPAS, *Teams Games Tournament*, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka mencerminkan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan Permendikbutristek Nomor 008/H/KR/2022, IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta, termasuk interaksi manusia dengan lingkungannya sebagai individu dan makhluk sosial. Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual (Kemendikbutristek, 2022). Pendekatan ini diharapkan meningkatkan pemahaman siswa tentang isu lingkungan dan peran sosial mereka.

Pada jenjang sekolah dasar, IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan aspek teoritis, tetapi juga diajarkan secara interaktif, kontekstual, dan berfokus pada pengalaman belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Husna dan Anita (2024), bahwa Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan

pembelajaran IPAS yang relevan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan.

Pembelajaran IPAS menekankan pentingnya hasil belajar sebagai tolok ukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Bagi siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret, diperlukan model dan media pembelajaran yang menarik serta interaktif agar konsep-konsep abstrak dalam IPAS dapat lebih mudah dipahami. Sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran kini berpusat pada siswa, dengan tujuan mendorong partisipasi aktif serta mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu untuk mengakses informasi, meningkatkan interaksi, dan mengoptimalkan hasil belajar (Sya'bani dkk., 2024). Untuk itu, guru dituntut memiliki keterampilan mengajar yang adaptif dan merancang pembelajaran yang menarik serta bermakna bagi siswa.

Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 20 Cakranegara, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPAS masih rendah. Sebanyak 39,29% siswa di kelas VA dan 45% di kelas VB belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Salah satu penyebabnya adalah penerapan model

pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Meskipun model *discovery learning* telah digunakan, penerapannya masih berpusat pada guru dan belum efektif dalam mendalami konsep. Selain itu, media pembelajaran seperti papan tulis, buku teks, dan lembar kerja siswa (LKS) cenderung monoton dan kurang variatif. Kurangnya penggunaan media yang interaktif dan kontekstual berdampak pada terbatasnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar pun menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk mendorong keterlibatan siswa dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model yang melibatkan semua siswa tanpa membedakan status, di mana siswa berperan sebagai tutor sebaya. Model ini juga mengandung unsur permainan dan berfungsi sebagai penguatan dalam pembelajaran (Saputra, dkk 2020). Dengan model ini semua siswa akan terlibat secara aktif, dan setiap siswa akan diuji untuk menjawab soal demi mendapatkan skor bagi kelompoknya. Model ini dianggap efektif dalam membantu siswa memahami materi karena penggunaan permainan membuat mereka tidak mudah merasa bosan (Alamsah dkk, 2023). Pada akhirnya, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengoptimalkan partisipasi serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT akan semakin efektif bila dikombinasikan dengan media yang interaktif, salah satunya adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform *web* yang digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis interaktif, mencocokkan kata, menjodohkan dan lainnya. Platform ini memudahkan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan materi ajar. Dengan fitur-fitur yang beragam dan mudah digunakan, *Wordwall* memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan pendapat Wahyudi dkk (2024), bahwa penggunaan media *Wordwall* sebagai pendukung pembelajaran juga

berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Media *Wordwall* membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena materi disajikan dalam bentuk permainan kuis yang menarik dan interaktif.

Penelitian Wahyudi dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Setiawan (2022) menambahkan bahwa implementasi TGT berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya mengoptimalkan hasil akademik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2021), yang menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, kombinasi TGT dan *Wordwall* merupakan strategi efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan berdampak positif pada hasil belajar IPAS siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian *Quasi Eksperimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Desain* yang digunakan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* terhadap dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Populasi pada penelitian ini berjumlah 47 siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik non-probability sampling dengan jenis sampling jenuh, dimana semua populasi dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini dipilih kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif

tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran PBL. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes dan observasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan uji ahli dan uji lapangan terlebih dahulu. Observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan sintaks pembelajaran model TGT berbantuan media *Wordwall* di kelas eksperimen. Adapun teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistika parametrik yaitu uji *independent sample t test* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa yang dilakukan pada tahap *pretest* dan *posttest*, serta melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. *Pretest* dilakukan sebelum pemberian perlakuan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sementara itu, *posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan guna mengetahui perubahan hasil belajar di kedua kelas tersebut. Hasil dari *pretest* dan *posttest* disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest & Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Max	Min	Mean
<i>Pretest</i>	Eksperimen	80	33	54,72
	Kontrol	73	33	52,68
<i>Posttest</i>	Eksperimen	100	53	76,60
	Kontrol	93	40	67,26

Nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada *pretest* menunjukkan angka 54,72 untuk kelas eksperimen dan 52,68 untuk kelas kontrol.

Selisih nilai rata-rata *pretes* kedua kelas yaitu 2,04 yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Setelah perlakuan, kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 76,60 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,26. Selisih nilai *posttes* kedua kelas yaitu 9,34 yang menunjukkan adanya perubahan yang lebih signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil Observasi Keterlaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian, lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati keterlaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 20 Cakranegara. Adapun data keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi

Kelas	Persentase Aktivitas Guru/Kategori		Kategori
	Pertemuan I	Pertemuan II	
Eksperimen	100%	100%	Sangat Baik
	100%	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, diketahui data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* mencapai persentase 100% pada kedua pertemuan dengan kategori Sangat Baik. Hal ini membuktikan bahwa seluruh sintaks pembelajaran telah diterapkan dengan optimal sesuai perencanaan. Konsistensi keterlaksanaan pada dua pertemuan juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berjalan dengan baik dan terstruktur.

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang meliputi hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) masing-masing kelompok. Dari perhitungan uji

normalitas diperoleh hasil analisis seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil Eksperimen	<i>Pretest</i> VA	.953	28	.229
	<i>Pretest</i> VB	.927	19	.152
Kontrol	<i>Posttest</i> VA	.934	28	.079
	<i>Posttest</i> VB	.965	19	.676

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* kelas eksperimen adalah 0,229, sedangkan kelas kontrol adalah 0,152. Sementara itu, pada *posttest* nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,079 dan kelas kontrol sebesar 0,676. Nilai signifikansi masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah menentukan kenormalan data, langkah berikutnya adalah uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian ini menggunakan *Levene's test* dengan taraf signifikansi 0,05, dimana data dianggap homogen jika nilai signifikansi pada based on mean lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel berikut:

Table 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df	df	Sig
		Statistic	1	2	
Hasil Belajar IPAS		.268	1	45	.607
		.134	1	45	.716
		.271	1	45	.605

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* hasil belajar IPAS siswa adalah 0,607 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok dalam penelitian ini homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan statistik parametrik, yaitu uji

independent sample t-test, untuk membandingkan rata-rata hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *SPSS 30 for Windows*. Hasil uji disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

	Of Variances			Significance	
	Sig.	t	df	One-Sided	Two-Sided p
Hasil	.607	2.440	45	.009	.019
		2.462	39.983	.009	0,18

Berdasarkan Gambar 1, diketahui nilai t-hitung sebesar 2,440 dengan derajat kebebasan (df) = 28+19-2= 45, didapatkan hasil t-tabel sebesar 1,679. Karena t-hitung (2,440) > t tabel (1,679) dan nilai signifikansi p-value (0,019) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis *independent sample t-test*, diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,440 dengan derajat kebebasan (df) = 45, sedangkan t-tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 1,679. Karena t-hitung (2,440) > t-tabel (1,679), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, model TGT berbantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan dengan model PBL. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyudi, dkk. (2024), Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas interaktif yang lebih menarik dibandingkan model PBL.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kedua pertemuan di kelas eksperimen juga menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik yang membuktikan bahwa pembelajaran berjalan efektif sesuai

sintaks model TGT berbantuan media *Wordwall*. Keterlaksanaan pembelajaran yang optimal ini berdampak positif pada hasil belajar siswa, di mana semakin maksimal proses pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Marwiguna, dkk (2024), yang menyatakan bahwa model TGT berbantuan media *Wordwall* efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan mendorong partisipasi aktif dan minat mereka terhadap pembelajaran.

Adapun Sintaks pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* yang diterapkan terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1) Penyajian Kelas menggunakan media *Wordwall*; 2) belajar dalam kelompok; 3) permainan (*games*) menggunakan media *Wordwall*; 4) Pertandingan (*Tournament*) menggunakan media *Wordwall*; dan 5) Penghargaan Kelompok.

Sintaks pertama adalah penyajian kelas, di mana guru menyampaikan materi secara jelas dan sistematis dengan bantuan media *Wordwall*. Tampilan visual yang menarik dan interaktif meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Sari, dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, dan berdampak positif pada hasil belajar.

Sintaks kedua adalah belajar dalam kelompok. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen. Selama proses ini, siswa aktif berdiskusi, saling memberi soal latihan, dan membantu pemahaman satu sama lain sebagai persiapan mengikuti sesi *games* dan *tournament* untuk meraih kemenangan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi agar tercipta kolaborasi yang efektif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Octavia (2020), bahwa model TGT adalah rancangan pembelajaran kooperatif yang membantu siswa membahas dan menguasai materi pelajaran secara kelompok.

Sintaks ketiga adalah permainan (*games*). Pada tahap ini setiap kelompok tampak antusias berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, berusaha untuk memperoleh skor tertinggi agar bisa lanjut ke sesi turnamen. Setiap kelompok aktif berdiskusi, memberikan ide, membantu teman yang kesulitan, dan bersama-sama memastikan bahwa jawaban yang benar untuk mendapatkan poin. Hal ini sejalan dengan Alamsah, dkk (2023) yang menyatakan bahwa

Model TGT melibatkan siswa secara aktif melalui permainan untuk memperoleh skor kelompok, sehingga memudahkan pemahaman materi dan mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Sintaks keempat adalah pertandingan (*tournament*). Pada tahap ini, suasana kelas menjadi semakin hidup dan penuh semangat. Setiap siswa terlihat fokus, dengan perhatian sepenuhnya tertuju pada layar dan berusaha memberikan jawaban yang cepat dan tepat. Mereka aktif berdiskusi, saling berbagi pemikiran, dan memperkuat pemahaman materi bersama. Sejalan dengan pendapat Sukmawati, dkk. (2025), pertandingan ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih semangat dalam belajar. Kompetisi yang sehat mendorong siswa bekerja lebih keras, memperdalam pemahaman, dan menunjukkan kemampuan mereka dalam menjelaskan konsep yang telah dipelajari.

Sintaks terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dalam bentuk hadiah yang dapat memotivasi siswa. Tujuan dari pemberian penghargaan ini adalah untuk mengapresiasi usaha dan pencapaian kelompok yang telah menunjukkan pemahaman terbaik terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat Sukmawati, dkk (2025) yang menyatakan bahwa dengan adanya *reward*, siswa merasa dihargai atas usaha mereka dan mendorong siswa untuk terus berusaha dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan sintaks yang digunakan pada saat penelitian, sintaks belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), dan pertandingan (*tournament*) memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap hasil belajar siswa karena ketiga sintak ini membangun proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Sejalan dengan pendapat Ula dan Jamilah (2023) menemukan bahwa model TGT mendorong keaktifan belajar karena sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, suka tantangan, dan belajar dalam kelompok. Pendapat serupa disampaikan oleh Nurulhuda, dkk. (2024), bahwa keunggulan model TGT berbantuan media *Wordwall* terletak pada *games* dan *taournamen* yang membuat pembelajaran lebih aktif dan mengoptimalkan pemahaman siswa. Fitriani, dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa *games* dan *tournament* dalam model ini mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. 2) suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. 3) model ini mendorong siswa bekerja sama dan bersaing secara sehat. Hal ini terlihat pada saat kegiatan permainan dan turnamen menggunakan media *Wordwall*, di mana siswa aktif berdiskusi menentukan jawaban, menyampaikan alasan dengan percaya diri, serta saling mendengarkan. Jiwa kompetitif mereka juga berkembang, terlihat dari usaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, media *Wordwall* mendukung pembelajaran dengan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Media ini membuat siswa lebih antusias karena menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang menarik (Wahyudi, dkk 2024).

Selain kelebihan tersebut, pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Wordwall* juga menghadapi beberapa kekurangan atau kendala, yaitu: (1) membutuhkan waktu lebih lama untuk menjelaskan aturan dan alur permainan, (2) kurangnya ketertiban siswa saat permainan berlangsung, dan (3) perbedaan kemampuan siswa dalam memahami soal. Kendala serupa juga ditemukan dalam penelitian Nurhayati dkk. (2022), yang menyatakan bahwa siswa kurang siap mengikuti pembelajaran karena belum terbiasa dengan model TGT, serta adanya siswa yang ribut dan mengganggu teman sehingga menghambat terciptanya suasana belajar yang kondusif.

Kendala seperti waktu yang lebih lama untuk menjelaskan aturan dan alur permainan dapat diatasi dengan cara guru menyiapkan panduan visual berupa slide yang menjelaskan alur permainan secara ringkas dan melakukan simulasi singkat sebelum permainan dimulai agar siswa lebih mudah memahami mekanismenya. Ketidaktertiban siswa dapat diminimalisir dengan menetapkan aturan yang jelas, memberikan konsekuensi bagi pelanggaran, serta menunjuk ketua kelompok yang membantu menjaga kedisiplinan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, untuk mengatasi perbedaan kemampuan siswa dalam memahami

soal, guru dapat menerapkan strategi tutor sebaya serta memberikan bimbingan tambahan secara singkat kepada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga semua siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t -hitung (2,440) > t -tabel (1,679) dengan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

REFERENSI

- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Word Wall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229.
- Fitriani, B., Awaluddin, M., & Samritin, S. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4(3), 221-226.
- Hidayati, N. (2021). Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-130.
- Husna, A., & Anita, Y. (2024). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 473-484.
- Kamesa, S. W., Husniati, H., & Oktaviyanti, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 8 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1134-1142.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) *Kajian akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Marwiguna, I., Widiyanto, J., & Wahyuni, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Masita, M., Nurhasanah, N., & Tahir, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together berbantuan media manipulatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2363-2370.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Nurliawati, N., Nurhasanah, N., Rosyidah, A. N., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Club Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus III Gunungsari Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 9(1), 37-43.
- Nurulhuda, S., Mariyam, M., & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 37-46.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Ramadhan, I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023*. [Undergraduate thesis].
- Saputra, A., Untari, S. U., & Mudiono, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penggunaan Model *Teams Games Tournament*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 12, 1777–1784.
- Sari, R. N., Nazmi, R. & Zulfa, Z. (2021) ‘Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung’, *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), p. 76.
- Setiawan, R. (2022). Implementasi TGT berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS: Pengalaman belajar yang interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 89-95.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV di SDN 37 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 63-74.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT*. 4(3).
- Wahyudi, D., Rahmawati, D. K., Zain, I. M., & Jabir, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3541-3556.