

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu

Rahma Ayu Puspita<sup>1)</sup>, Dalifa<sup>2)</sup>, Yusnia<sup>3)</sup>

### Affiliation:

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD,  
Universitas  
Bengkulu, INDONESIA

### Corresponding Author:

[Rahmaayupuspita4@gmail.com](mailto:Rahmaayupuspita4@gmail.com)



### Abstract

This research aims to improve student activity and learning outcomes by using the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Wordwall media in science and science learning for class fifth B at SD Negeri 5 Bengkulu City. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. The subjects in this research were 30 students in class fifth B at SDN 5, Bengkulu City. The research instruments used were student activity observation sheets and test sheets. The data analysis technique uses the formula for average score, highest score, lowest score, score difference and range of values for each criterion. Test data is processed using the formula for average score and percentage of success in learning completion. The research results showed that in cycle first it was still not optimal so it was improved in cycle second. The results of student activities in cycle first obtained a score of 23 in the sufficient category, and increased in cycle second to a score of 35.5 in the good category. In the Knowledge aspect in cycle first obtained an average score of 66.66 with a percentage of 63%. In cycle second it increased by obtaining an average score of 78.5 with a percentage of 83%. So it can be concluded that the application of the team game tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Wordwall media in science and science learning for class fifth B at SD Negeri 5 Bengkulu City can increase student activity and learning outcomes.

**Keyword:** Team Game Tournament Model; Wordwall; Activitie;, Learning Outcomes.

## Pendahuluan

Pendidikan semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang terjadi. Tanpa adanya pendidikan kehidupan tidak terkendali dengan baik, maka dari itu pendidikan merupakan hal yang harus diutamakan. Menurut Rahman et al., (2022). Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Sedangkan menurut Hidayat et al., (2019: 24) menjelaskan bahwa Pendidikan adalah upaya orang dewasa untuk membantu atau membimbing siswa dalam mengembangkan potensi fisik rohani dan jasmani mereka untuk menjadi lebih dewasa sehingga dapat mencapai tujuan. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya

kemampuan diri secara dinamis, kreatif dan inovatif.

Membentuk siswa yang dinamis, kreatif dan inovatif perlu adanya proses pembelajaran yang sesuai. Menurut hasriadi (2022:9) proses pembelajaran adalah proses siswa mengembangkan kemampuan mereka secara luas berdasarkan pemahaman awal. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa baik secara afektif, psikomotor dan kognitif, siswa harus terlibat secara aktif di dalam sebuah rangkaian pembelajaran yang telah disiapkan guru.

Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh guru yaitu mengelola kelas. Menurut (Novitasari et al., 2023) Cara guru mengelola kelas, seperti menggunakan model pembelajaran dan media atau sumber belajar yang sesuai dengan materi, sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajara. Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran perlu adanya interaksi

belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS. Menurut Suhelayanti et al., (2023:3) Dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPAS dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terkait kajian tentang alam, sejarah budaya, dan sosial di Indonesia dan dunia. Mata pelajaran IPAS melatih siswa dalam perubahan perilaku sebagai interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pengalaman, siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi kondisi pembelajaran IPAS saat ini masih berorientasi pada pembelajaran *teacher centered* sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas siswa. Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Alfrida, 2019) bahwa siswa hanya menulis apa yang dijelaskan oleh guru dan siswa hanya menjadi penerima tanpa berperan aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya strategi yang terencana digunakan guru untuk menciptakan siswa yang aktif dan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VB SDN 05 kota Bengkulu pada tanggal 18 September 2024, diperoleh beberapa informasi : (1) semangat belajar siswa masih rendah di mana terlihat pada saat proses pembelajaran, (2) masih banyak siswa sibuk sendiri, mengantuk, lesu, menciptakan keributan, (3) siswa sering izin keluar dengan alasan ke WC untuk menghindari kebosanan di dalam kelas pada saat guru menjelaskan materi. Selain itu hasil Observasi yang dilakukan selama kegiatan Asistensi Mengajar (AM) di SDN 05 Kota Bengkulu di kelas VB menunjukkan : (1) siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa bosan dalam proses belajar, (2) dalam pelaksanaan

pembelajaran kurangnya penggunaan media yang tepat, (3) pada saat proses pembelajaran guru hanya terpaku oleh buku saja. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPAS. Hal ini juga dilihat dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah di bawah KKTP yaitu 75 . Siswa kelas VB SDN 5 Kota Bengkulu berjumlah 30 orang, berdasarkan data observasi hasil belajar siswa melalui penilaian sumatif masih di katakan rendah di mana terlihat pada pembelajaran IPAS yang mencapai KKTP sebanyak 11 orang (37%) dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 19 orang (63%). Sehingga dibutuhkan perbaikan dalam pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menerapkan pembelajaran *kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT). Menurut (Pertwi et al., 2023) TGT merupakan suatu aktivitas dalam sebuah permainan yang berbentuk tournament, sehingga meningkatkan kerja sama, saling menghargai, meningkatkan pemahaman antar siswa, serta membuat siswa lebih tertari untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. TGT ini akan menciptakan siswa yang dari pasif menjadi aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa dituntut untuk menguasai materi yang ada. Sehingga model TGT ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran.

Suatu model pembelajaran akan lebih maksimal apabila didukung oleh media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi agar cepat dimengerti oleh siswa. Salah satu Media yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yaitu media *Wordwall*. Menurut Alam (2020) *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang menarik bagi siswa. Sedangkan menurut (Sibarani & Ngatmini, 2024) *Wordwall*

yaitu media pembelajaran berbasis kuis, yang dapat membuat siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Maka dari itu dengan adanya media *Wordwall* dapat mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa.

Aktivitas pembelajaran yang baik bertujuan untuk mendorong semangat belajar siswa di kelas. Menurut Ananda & Hayati, (2020:3) “ Aktivitas belajar merupakan komponen penting dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran, siswa yang melakukan aktivitas tersebut akan mengalami perubahan dalam diri mereka sebagai hasil dari mendapatkan pengalaman baru. Sehingga kemampuan serta keberanian siswa akan meningkat, oleh karena itu siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dalam mengukur seberapa jauh pemahaman siswa dapat di lihat dari hasil belajar. Ada tiga aspek dalam hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor akan tetapi peneliti hanya mengambil aspek kognitif. Menurut (Ulfah & Opan Arifudin, 2021) Aspek kognitif yaitu semua tindakan mental seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar agar siswa dapat mengetahui dan mempertimbangkan sebuah peristiwa. maka dari itu setelah mengikuti proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan.

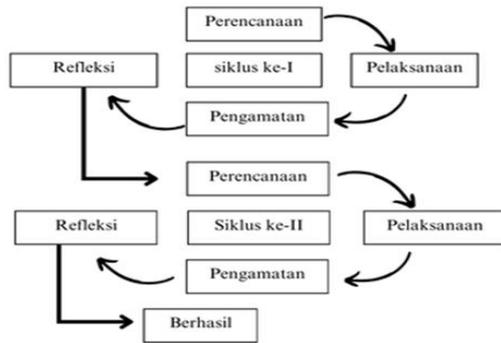
### Metode Penelitian

Penelitian adalah melakukan pengumpulan data dan analisis data. Dalam melakukan penelitian dapat menggunakan beberapa jenis penelitian. Pada penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto et al (2019:41) PTK adalah sebuah jenis penelitian eksperimen berulang atau berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pendapat winarni (2018:200-201) bahwa PTK adalah penelitian yang berkelanjutan dengan memberikan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan

menurut Salim et al ( 2015:26) PTK adalah jenis penelitian tindakan yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu ciri dalam PTK yaitu aksi nyata yang diterapkan dalam memecahkan masalah. di mana tindakan dilakukan secara alami dan ditunjukkan sebagai solusi dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Kota Bengkulu, Alamat di jalan Asahan, Padang Harapan, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu. Alasan peneliti memilih sekolah ini dikarenakan pada fenomena yang diperoleh saat melaksanakan Asistensi Mengajar pada bulan Agustus – November 2024, ditemukan adanya kondisi pembelajaran yang kurangnya menggunakan model serta media pembelajaran yang interaktif. Pada saat proses pembelajaran hanya terfokus pada guru, tanpa melibatkan siswa. Sehingga hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, tidak fokus dan siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru tanpa memahami materi yang disampaikan sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah. Subjek dalam penelitian Tindakan Kelas ( PTK) yaitu guru dan siswa kelas VB SD Negeri 05 Kota Bengkulu, Semester I Tahun ajaran 2024/2025. Siswa berjumlah 30 Orang yang terdiri 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Siswa kelas VB ini memiliki karakter yang berbeda - beda dan setiap siswa memiliki kemampuan yang bersifat heterogen. Objek dalam penelitian ini yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa. untuk meningkatkan aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *wordwall* di mana terdapat 4 aspek dan 13 langkah- langkah yang diamati dengan 3 kriteria yaitu kurang (1) dengan rentang nilai 13-21, cukup (2) dengan rentang nilai 22-30, dan baik (3) dengan rentang nilai 31-39. Maka dari itu siswa harus mencapai kriteria baik dengan kisaran skor 31-39. Sedangkan Untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif yang dicapai yaitu memahami (C2); dan menganalisis (C4). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas di kelas VB SDN 05 Kota

Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Di dalam setiap siklus dilakukan dalam empat prosedur yaitu:

- (1)Perencanaan(Planning);
- (2)Pelaksanaan (Implementasion);
- (3)Pengamatan (Observation);
- (4) Refleksi (Reflection).



**Gambar 1 Metode**

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar tes. Lembar observasi Mengamati atau melihat suatu objek kegiatan secara langsung di lokasi disebut observasi. Dalam melaksanakan observasi pengamat memerlukan lembar observasi sebagai instrument. Menurut sudjana ( 2019:84) lembar observasi yaitu sebuah alat penilaian yang dapat diterapkan dalam mengukur tingkah laku seseorang dalam proses terjadinya suatu aktivitas. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi dalam proses pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Time Games Tournament berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Sedangkan Lembar tes adalah Tujuan dari Tes ini agar dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi. Tes yang dilakukan secara tertulis, bentuk tes berupa soal - soal pilihan ganda.

Teknik Pengumpulan data, teknik yang pengumpulan yang digunakan adalah teknik observasi serta juga teknik tes. Menurut Abdussamad, (2021:147) “Observasi adalah cara sistematis dan disengaja untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan kondisi yang diselidiki”. Dengan metode ini, peneliti dibantu oleh pengamat untuk mengumpulkan data tentang penggunaan model *pembelajaran Kooperatif learning tipe Team Games*

b. Data tes

*Tournament* ( TGT ) terhadap aktivitas belajar siswa di kelas VB SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Sedangkan teknik pengumpulan data tes, menurut Winarto, (2018: 97) bahwa tes adalah alat atau instrumen untuk mengumpulkan informasi tentang pengetahuan atau keterampilan individu. Dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan siswa menggunakan Tes tertulis soal evaluasi berupa pilihan ganda. Test ini diberikan secara individual kepada setiap siswa, dengan jumlah soal 15 butir pilihan ganda. Setiap akhir pelajaran dilakukan tes ini dengan tujuan untuk mengetahui seberapa memahami siswa materi yang telah dipelajari. Serta untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran TGT menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan

Teknik analisis data, data observasi diolah pada tahap refleksi disetiap siklus dengan tujuan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan kemudian akan diolah secara deskriptif. Penentuan nilai tiap kriteria menggunakan rumus berikut:

- a. Rata - rata skor =  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah pengamat ( observer)}}$
- b. Skor tertinggi =  $\text{Jumlah butir skor} \times \text{Skor tertinggi tiap kriteria}$
- c. Skor terendah =  $\text{Jumlah kriteria skor} \times \text{Skor terendah tiap kriteria}$
- d. Skor selisih =  $\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}$
- e. Kisaran nilai tiap kriteria =  $\frac{\text{Skor selisih}}{\text{Jumlah kriteria Penilaian}}$

Data observasi terdiri dari :

- a. Data hasil observasi aktivitas siswa pada lembar observasi dengan rentang nilai siswa 1-3 berdasarkan rumus yang telah disebutkan, maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Skor tertinggi = 39
2. Skor terendah = 13
3. Skor selisih = 26
4. Kisaran nilai =  $\frac{26}{3}$

adalah 8,6 dibulatkan 9

Data tes ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan telah meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT. Menurut (Sudjana, 2019: 109) Dalam menganalisis data dapat dilakukan sebagai berikut :

- a. Mengoreksi lembar jawaban siswa menggunakan kunci jawaban yang telah dibuat
- b. Beri skor untuk setiap jawaban yang benar dari siswa berdasarkan nilai yang telah ditetapkan.

Menghitung hasil analisis dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Ket :

X = Nilai rata-rata

N = jumlah nilai siswa

$\sum x$  = Jumlah Nilai

**Presentase ketuntasan belajar secara menyeluruh**

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100 \%$$

Ket:

KB : Ketuntasan belajar

NS : Nilai siswa  $\geq 75$  ke atas ( KKTP SDN 05 Kota Bengkulu)

N : Jumlah siswa

### Hasil Penelitian

Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament ( TGT) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu

### Aktivitas siswa

Berdasarkan temuan observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II Tabulasi tabel 3. Berdasarkan temuan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. di mana pada siklus I menunjukkan total 46 nilai, dengan rata – rata 23 yang berada dalam kategori cukup. Sedangkan siklus II memperoleh nilai 71 dengan

rata – rata 35 yang termasuk ke kategori baik. Maka data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan dari siklus I dengan siklus II, dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan aktivitas siswa didalam proses pembelajaran. Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament ( TGT) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu

Berdasarkan temuan tes yang telah dilaksanakan oleh siswa pada siklus I dan siklus II Tabulasi tabel 4. Berdasarkan tabulasi tabel 4, maka diperoleh temuan peningkatan Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I materi Siklus air hanya terdapat 19 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas, di mana nilai rata- rata pada siklus I ini yaitu 66,66 dengan persentase 63%. Sedangkan pada siklus II materi siklus air dan kaitanya dengan ketersediaan air, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat, di mana terdapat 25 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa, dengan memperoleh nilai rata- rata 78,5 dalam persentase 83%. Berdasarkan hasil analisis data tes yang diperoleh maka dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan telah mencapai KKTP 70. Maka dari itu penelitian tindakan kelas ini selesai sampai di siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Aspek	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang mengikuti tes	30	30
Jumlah siswa yang tuntas	19	25
Jumlah siswa yang tidak tuntas	11	5
Nilai Rata – rata	66,66	78,5
Persentase	63%	83%

## **Pembahasan**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang pada penelitian ini, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah.

Pada siklus I Rata-rata skor aktivitas dan hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Dimana pada siklus II aktivitas dan hasil belajar siswa sudah lebih meningkat dari pada siklus sebelumnya, dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka peneliti berhenti sampai di siklus II. Adapun tahapan-tahapan dari model TGT berbantuan media wordwall yang dilakukan dalam proses pembelajaran :

Pada tahap penyampaian informasi, siswa menyimak dan memahami video pembelajaran yang ditampilkan. Pada siklus I ini masih banyak siswa yang tidak menyimak dan memahami video pembelajaran tentang siklus air yang ditampilkan, hanya beberapa yang menyimak dan memahami materi yang ada. Pada siklus II siswa lebih menyimak dan memahami materi yang telah disampaikan melalui video pembelajaran tentang upaya menjaga ketersediaan air. Menurut Hijriyah (2016:03) menyimak merupakan kegiatan mendengar yang memusatkan perhatian pada objek yang disimak. Maka dari itu kegiatan menyimak sangatlah penting bagi siswa, di mana dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.

Siklus I pada saat melakukan kegiatan tanya jawab terkait video yang di tampilkan. siswa masih banyak yang tidak berani untuk menjawab pertanyaan, dan adapula siswa yang berani menjawab dengan ragu – ragu dan suara yang sangat kecil, hanya beberapa siswa saja yang sangat mencolok aktif dalam kegiatan tanya jawab ini. Pada siklus II siswa lebih mengalami peningkatan siswa sudah aktif dan sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga suasana tanya jawab lebih hidup.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sutikno,(2019:37) tanya jawab merupakan suatu

pendekatan di mana materi diberikan dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi juga dari siswa kepada guru. Maka dari itu Kegiatan tanya jawab ini untuk merangsang berpikir dan membimbing siswa dalam mencapai suatu pemahaman.

Pada tahap guru membagi 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa di setiap kelompok secara heterogen dengan cara memberikan nomor (1-6) kepada siswa. Pada siklus I masih terdapat siswa yang tidak menerima anggota kelompoknya sehingga lebih banyak memakan waktu, untuk mengkonduksikan kelompok. Sedangkan pada siklus II siswa jauh lebih tertib pada saat pembagian kelompok, karena sebelum pembagian kelompok guru menyampaikan penjelasan terhadap kelompok yang telah ditentukan untuk tidak membedakan anggota satu dan yang lainnya. Menurut Sukiman,(2020) belajar secara berkelompok memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu siswa bisa merasakan berbagai macam bentuk pembagian kelompok, sehingga tidak merasa jenuh dan bosan. Maka dari itu untuk pembentukan kelompok secara bervariasi akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa.

Selanjutnya pada tahap kegiatan uji coba sederhana. pada siklus I siswa sangat antusias untuk melakukannya, karena dapat di lihat dari tingkat penasaran siswa, terhadap alat dan bahan yang digunakan, di mana siswa sudah mengikuti tahapan- tahapan uji coba dengan cukup baik. akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias. Pada siklus II seluruh siswa sangat antusia untuk melakukan uji coba yang ada. Dimana menurut Agusdianita, & Yusnia. (2024) Melalui percobaan siswa dapat menemukan cara yang tepat dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, sehingga membantu siswa untuk menggali pengetahuannya.

Setelah melakukan percobaan, siswa mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru. Dimana pada siklus I di dalam setiap kelompok masih terdapat siswa yang kurang kompak dengan anggota lainnya dalam mengerjakan LKPD. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa tersebut kurangnya berbaur dengan siswa lain, sehingga pada saat di satukan dengan kelompok yang bukan teman akrabnya, siswa kurang antusias untuk mengerjakan LKPD secara bersama-sama. Akan tetapi pada siklus II siswa sudah lebih kompak dari pada di siklus I,

sehingga pada saat menyelesaikan LKPD jauh lebih baik. Dalam pemberian tugas dapat dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. sehingga siswa akan lebih mudah untuk melakukan diskusi (Dalifa, 2020). Menurut Sutikno, (2019:37) diskusi merupakan salah satu cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi, di mana dua orang atau lebih berbicara tentang pendapat mereka masing-masing untuk memperkuat argument mereka. kegiatan diskusi ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman di antara siswa, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, simpulan). Hal ini sejalan dengan pendapat (Walanty & Agusdianita, 2024) bahwa diskusi kelompok, yaitu sebuah kegiatan untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan. Maka dari itu kegiatan diskusi, sangat membantu siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan, dengan cara menyatukan pikiran antara satu sama lainnya.

Setelah mengerjakan LKPD siswa bersama guru membahas hasil LKPD dengan mempresentasikan kedepan kelas dan kelompok lain menanggapi. Pada siklus I saat membahas hasil LKPD tidak berjalan dengan maksimal, hal ini dikarenakan kelompok yang bukan presentasi masih belum berani untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain. Sedangkan pada siklus II jauh lebih kondusif, di setiap perwakilan kelompok sudah berani menanggapi hasil kerja kelompok lain. Menurut Noor, (2021) dalam proses pembelajaran dengan metode presentasi dapat meningkat keaktifan siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya metode presentasi dalam sebuah proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, dan memicu siswa menjadi lebih berani untuk menyampaikan sebuah gagasan.

Pada tahap selanjutnya guru mempersiapkan permainan yang telah di buat menggunakan media wordwall. Sebelum melakukan permainan siswa mendengarkan arahan dan aturan dari guru dalam permainan yang akan dilakukan bersama anggota kelompok. Setelah semua siswa siap, siswa mulai bersaing dalam melaksanakan permainan untuk mencapai skor tertinggi. Dimana pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang kondusif apabila ada anggota lain dalam satu kelompok yang tidak menjawab pertanyaan dengan benar. Sedangkan pada siklus II siswa jauh lebih kondusif dan lebih

fokus untuk mengumpulkan skor tertinggi. Menurut (Utami,2022) Kelompok membutuhkan komunikasi untuk menunjang kekompakan dalam suatu kelompok. Selain itu, komunikasi dalam kelompok juga berfungsi untuk berbagi informasi, pengalaman, pengetahuan, dan berdiskusi dengan anggota kelompok lain. Komunikasi dalam kelompok dibutuhkan untuk bisa mencapai tujuan bersama, dan untuk bisa mencapai tujuan bersama itu, dibutuhkan adanya kerja sama yang baik. Maka dari itu dalam sebuah kelompok membutuhkan komunikasi yang baik untuk meningkatkan kekompakan dalam mencapai suatu tujuan.

Setelah semua kelompok melakukan permainan dan mendapatkan pemenang maka dilakukan kegiatan tournament menggunakan media wordwall di mana siswa, harus mencari kata-kata yang berkaitan dengan siklus air. pada siklus I dan II kelompok yang melakukan tournament terlihat bahwa anggota dalam setiap kelompok saling bekerja sama dan semuanya terjadi dengan kondusif. Hal ini sejalan dengan (Wathon, 2022) Melalui penggunaan media seperti permainan, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Selain itu, media pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi sosial antara anak-anak, membantu mereka belajar bekerja sama, berbagi ide, dan menghargai perbedaan. Menurut Mutiara & Agusdianita . (2024) mengatakan bahwa adanya perubahan sikap yang dilihat dari segi keaktifan pada siswa setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media wordwall. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa, berpikir kritis, dan membawa perubahan sikap pada siswa.

Setelah melakukan tournament siswa mendengarkan kelompok yang menjadi pemenang, dan bagi kelompok yang menang menerima reward. Pada siklus I siswa masih kurang kondusif karena pada saat pembagian reward masih ada kelompok yang diluar tournament tidak menerima kekalahan. Sehingga banyak siswa yang maju ke depan dan menyampaikan ke pada guru bahwa ada kelompok melakukan kecurangan. Sedangkan pada siklus II siswa sudah kondusif karena setiap kelompok yang telah mengikuti game akan mendapatkan hadiah walaupun tidak sama dengan kelompok yang menang. Dan sudah tidak

ada lagi siswa yang maju kedepan tidak menerima kekalahan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I terlaksana dengan kategori cukup, di mana memperoleh nilai rata-rata 23, sehingga masih banyak terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran di siklus I. Maka dari itu, perlu perbaikan pada siklus II agar aktivitas siswa lebih meningkatkan dibandingkan dengan siklus I. Setelah melaksanakan di siklus II hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan nilai rata-rata 35 yang termasuk ke kategori baik. Maka data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan dari siklus I dengan siklus II, dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II yang merujuk pada refleksi di siklus II. Tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Dimana siswa belum menyimak dan memahami materi pada video pembelajaran, Siswa belum berani untuk menjawab pertanyaan dari guru, masih banyak siswa yang menjawab dengan ragu-ragu, siswa belum bisa membentuk kelompok sesuai dengan nomor yang telah diberikan dengan tertib, siswa belum kompak dalam berdiskusi, siswa belum dapat menghidupkan suasana diskusi, Siswa belum kondusif pada saat melakukan permainan. Sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II dengan harapan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti menyimak dan memahami pembelajaran, berani menjawab dengan tegas, menerima kelompok yang telah ditetapkan, pada saat diskusi siswa lebih kompak serta kondusif, serta pada saat melakukan permainan siswa lebih tertib dan saling berkerjasama antar anggota, dan tidak ada yang melakukan kecurangan. Hal ini ditegaskan oleh Ananda & Hayati, (2020:3) interaksi siswa dengan objek belajarnya sebagai bentuk kerja nyata dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rina, WPC, & Yusnia. (2024) dengan adanya komponen permainan dalam model TGT menjadikan siswa lebih senang dan bersemangat, sehingga

meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan bagian yang penting dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang melakukan aktivitas belajar maka diakhir aktivitasnya itu akan memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memiliki pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Astutik & Abdullah, 2023) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, mengatakan bahwa hasil belajar meningkat. Sedangkan menurut (Walanty, & Agusdianita . 2024) yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan model TGT dapat membuat lebih aktif dalam pembelajaran yang tidak membosankan. Selain itu, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain aktivitas siswa, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I materi Siklus air hanya terdapat 19 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas, di mana nilai rata-rata pada siklus I ini yaitu 66,66 dengan persentase 63%. Sedangkan pada siklus II materi siklus air dan kaitanya dengan ketersediaan air, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat, di mana terdapat 25 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa, dengan memperoleh nilai rata-rata 78,5 dalam persentase 83%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan dengan menerapkan model TGT berbantuan media wordwall berhasil dilaksanakan, dengan menerapkan model dan media tersebut maka diperoleh peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran diterapkan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disusun dan telah berhasil. Hal ini sejalan dengan penelitian Yolanda, & Agusdianita . (2024) dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT pada Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas II SDN Kota Bengkulu

menyimpulkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran berdiferensiasi terdapat peningkatan terhadap hasil belajar di mana dengan di dukung oleh guru membuat anak bisa mengekspresikan jati diri mereka sesuai dengan kemampuan. Menurut Ariza, & Agusdianita. (2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo, menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar hal ini dibuktikan dengan observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat meningkat pada siklus II. Menurut (Alamsah et al., 2023) dengan judul penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media WordWall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Mengatakan bahwa dengan menggunakan model TGT berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan tingkat pembelajaran siswa yang terlibat secara aktif dalam model TGT mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa. Menurut (Agusdianita, 2025) dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu, menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar, dan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan dengan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat memberi kesimpulan yaitu :

1. Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas siswa yang dilihat dari langkah-langkah TGT berbantuan media wordwall dalam proses pembelajaran, pada siklus I aktivitas siswa mendapatkan nilai rata-rata 23 dengan kriteria (Cukup) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 35,5 dalam kriteria baik. Maka berdasarkan hasil observer aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan

menerapkan model kooperatif tipe team game tournament (TGT) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan aktivitas siswa.

2. Berdasarkan nilai kognitif siswa yang dilakukan setiap akhir pembelajaran, kemudian dianalisis dan diperoleh nilai pada siklus I mata pelajaran IPAS dengan ketuntasan belajar sejumlah 19 siswa dari 30 siswa dengan nilai rata-rata 66,66 dan persentase nilai 63%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan sejumlah 25 siswa dari 30 siswa, memperoleh nilai rata-rata 78,5 dengan persentase nilai 83%. Dari peningkatan antara siklus I dan siklus II maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Agusdianita, N., Ratna, K., Via, Y., Nurhasanah, M., & Purnamasari, W. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament ( Tgt ) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu. 4(1), 161–168.
- Agusdianita, N., Yusnia, & Melisa. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Video Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Kepahiang. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1), 2614–1752.
- 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. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar, 1(2), 9–11.  
<https://www.neliti.com/publications/251490/penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt-untuk-me>
- Dalifa, D. (2020). Upaya Peningkatan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 5 Kota Bengkulu Menggunakan Pendekatan Berbasis Pbl Model Sscs Dan Lesson Study. *Jurnal PGSD*, 9(2), 232–235. <https://doi.org/10.33369/pgsd.9.2.232-235>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan* Rahmat Hidayat & Abdillah.
- Lecca Mutiaral, Neza Agusdianita2, D. (2024). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran guna Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Di SD Negeri 67 Kota Bengkulu. 7(3), 1015–1020.
- Noor, I. A. (2021). Penggunaan Metode Presentasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Sungai Loban. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 397–409. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/244>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rina, WPC, & Y. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. 7(2).
- Sukiman, S. (2020). Model Pembentukan Kelompok Bervariasi Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 1(01), 1–7. <https://doi.org/10.55273/karangan.v1i01.1>
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*
- Tarisa Yolanda, Neza Agusdianita, I. K. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT pada Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas II SDN Kota Bengkulu. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 701–707.
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, E. S. (2022). Komunikasi Dalam Kelompok Dan Penggunaan Media Sosial. *Ilmiah Penelitian Dan Pendidikan*, 6(2), 51–60. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/10/6.-Eviandri-Setyo-Utami-Komunikasi-Dalam-Kelompok-dan-Penggunaan-Media-Sosial.pdf>
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–64. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.28368>
- Wathon, A. (2018). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Kelompok Belajar. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_)
- Yerpi Ariza, Neza Agusdianita, F. N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. 7(3), 1–23.