



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 4 Kuranji

Aulia Salsabiela^{1*}, Muhammad Makki¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2841>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 25 Juni 2026
Accepted : 10 Juli 2026
Published : 19 Juli 2026

Correspondence:

Aulia Salsabiela

Phone: +6283119938644

Abstract: This study was motivated by the low science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 4 Kuranji, which were attributed to low learning motivation and limited student engagement due to the lack of variety in instructional media and the limited integration of technology in the learning process. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall media on students' science learning outcomes in the topic "States of Matter and Their Changes." This research employed a quantitative approach using a pre-experimental research design with a one-group pretest-posttest design. The sample was selected using a saturated sampling technique, involving all members of the population as participants, namely all 30 fourth-grade students at SDN 4 Kuranji. Data were collected through achievement tests, classroom observations, and teacher and student response questionnaires, and were analyzed using a paired-sample t-test. The results revealed that the calculated t-value (16.203) was higher than the critical t-value (2.045). In addition, the significance value (2-tailed) was $< .001$, which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, while the alternative hypothesis (H_a) was accepted. These findings indicate that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall media, which has rarely been applied to the topic of States of Matter and Their Changes, can serve as an innovative alternative for improving elementary school students' science learning outcomes. Furthermore, the findings highlight the importance of employing interactive, technology-assisted learning models to enhance students' motivation, encourage active participation in the learning process, and create meaningful learning experiences.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT); Wordwall Media; Science Learning Outcomes.

Citation: Salsabiela, A., Makki, M., & Rahmatih, A. N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 4 Kuranji. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3779–3786. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2841>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan indikator utama kemajuan suatu negara, karena sebuah negara akan dianggap maju jika populasinya memiliki kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan tidak hanya tentang mengirim atau memindahkan ilmu, akan tetapi peran pendidikan lebih dari itu. Pendidikan diharapkan

mampu membangun masyarakat dengan wawasan dan budi pekerti yang baik. Sejalan dengan pendapat K.H. Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan sejatinya adalah upaya untuk mengembangkan kepribadian dan jasmani anak agar selaras dengan lingkungan alam dan kondisi sosial masyarakat (Putri, 2023). Memasuki era digital abad ke-21, dunia

Email: auliasalsabiela677@gmail.com

pendidikan dituntut bertransformasi. Guru dituntut menyelenggarakan pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan efisiensi akses informasi serta hasil belajar siswa.

Guru merupakan salah satu faktor penting dan utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar, mulai dari cara guru mengatur kelas dan bagaimana cara guru dalam mengajar (Ilham *et al.*, 2022). Seiring pergeseran dari model tradisional ke digital, interaksi antara guru dan siswa kini menjadi lebih dinamis. Namun, permasalahan klasik yang sering ditemui di lapangan adalah keterbatasan guru dalam mengukur efektivitas strategi dan menentukan model pembelajaran yang tepat. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran strategis dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan sosial (Suhelayanti *et al.*, 2023). Oleh karena itu, keterlibatan aktif siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran IPAS (Ulfa, 2023). Keberhasilan ini juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesiapan siswa, serta faktor eksternal berupa model penyajian materi oleh guru (Kasyadi *et al.*, 2020; Nurhayati *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 4 Kuranji, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa belum optimal. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran monoton yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu yang cenderung menyebabkan siswa merasa lebih cepat bosan dan kurang termotivasi yang terbukti dari analisis nilai sumatif tengah semester siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 4 Kuranji tahun ajaran 2025/2026 yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Sumatif Tengah Semester Siswa

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	<70	Tidak tuntas	20	66%
2	>70	Tuntas	10	34%
Jumlah			30	100%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (66%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Lemahnya pemahaman konsep dasar IPAS ini membuat siswa kesulitan mengikuti materi berikutnya. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum mengintegrasikan teknologi secara variatif. Padahal, siswa sekolah dasar membutuhkan media konkret, visual, dan aktivitas belajar sambil bermain untuk mempermudah penyerapan materi.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*

dinilai sangat relevan. Model TGT menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang dipadukan dengan unsur kompetisi akademis yang menyenangkan, sehingga mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) (Nirawan, 2024; Simamora & Panjaitan, 2024). Untuk meningkatkan efektivitasnya, model ini diintegrasikan dengan *Wordwall*, yaitu platform berbasis web interaktif yang menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki (Friska & Permata, 2024). Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media pendukung sangat penting agar tujuan pembelajaran tercapai (Wulandari *et al.*, 2023). Studi yang dilakukan oleh Hidayaty *et al.* (2022) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media *Wordwall* dapat memberikan dampak positif bagi hasil pembelajaran siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Penelitian terdahulu oleh Ramadhan (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi model TGT dan *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa SMP. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada subjek siswa sekolah dasar di kelas IV yang secara kognitif berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan visualisasi yang lebih menarik dan menyenangkan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan *pre-experimental design* (pra-eksperimen) tipe *one-group pretest-posttest design*. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Kuranji, yang berlokasi di Mapak Belatung, Jempong Baru Kec. Sekarbela, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 4 Kuranji yang berjumlah 30 orang. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh (sampel total).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu tes, observasi, dan angket. Metode tes berupa instrumen soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa pada materi wujud zat dan perubahannya sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*). Metode observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati keterlaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Selain itu juga menggunakan metode angket respon guru dan siswa berupa kuesioner *skala likert* (1–4) digunakan untuk

mengetahui respon guru dan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

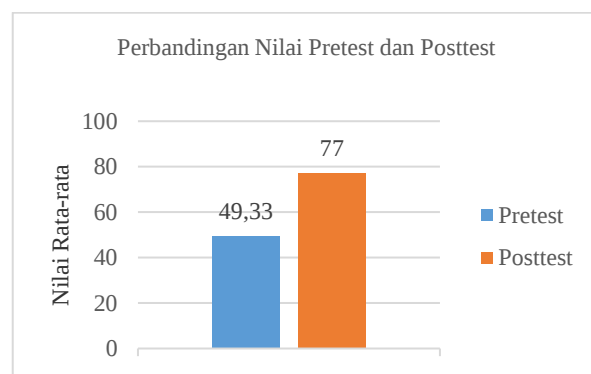
Sebelum instrumen tes digunakan, dilakukan uji coba instrumen (*try-out*) pada siswa kelas V untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitasnya. Validitas isi instrumen juga dinilai melalui pertimbangan ahli (*expert judgment*). Selain itu, analisis data hasil belajar siswa diolah menggunakan program statistik SPSS yang meliputi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebagai prasyarat analisis yang dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Paired-Sample T-Test*. Jika nilai signifikansi (*sig*) lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Hasil dan Diskusi

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes hasil belajar siswa melalui tahap *pretest* dan *posttest*, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon guru dan siswa. *Pretest* dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan guna mengetahui kemampuan awal siswa, sementara *posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall*. Adapun perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 1 menunjukkan diagram perbandingan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa, pada saat *pretest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 49,33, adapun saat *posttest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 77. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* dengan selisih sebesar 27,67 yang menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi digunakan untuk mengamati peneliti atau aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas IV SDN 4 Kuranji. Adapun data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut: Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 4 Kuranji menunjukkan aktivitas guru dalam menerapkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tipe *one group pretest posttest* berbantuan media *Wordwall* mencapai persentase 100%, baik pada pertemuan pertama maupun kedua dengan kategori yang sangat baik. Maka hal ini menunjukkan seluruh sintaks pembelajaran yang telah disusun diterapkan dengan optimal. Keterlaksanaan pertemuan pertama dan kedua juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berjalan dengan baik dan terstruktur.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Pertemuan	Persentase Aktivitas Guru	Kategori
Kelas IV SDN 4 Kuranji / kelas eksperimen	Pertemuan 1	100%	Sangat baik
	Pertemuan 2	100%	Sangat baik

Data Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa di SDN 4 Kuranji terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* yang diterapkan oleh peneliti. Lembar angket respon guru dan siswa terdiri dari sepuluh pernyataan dengan menggunakan *skala likert* (1-4) dengan mencentang pada salah satu kolom yang sesuai.

Data Hasil Angket Respon Guru

Data hasil angket respon guru terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* ini diperoleh dari guru kelas IV di SDN 4 Kuranji. Dari angket respon guru diperoleh skor sebesar 35 dari skor maksimal 40, dengan persentase 87,5% yang dimana nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat dikategorikan sangat praktis.

Data Hasil Angket Respon Siswa

Data hasil angket respon siswa diperoleh dari siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji yang berjumlah 30 siswa. Yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,75% dari total skor 1.050 yang dimana nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat dikategorikan sangat praktis yang dibuktikan dari perolehan data hasil angket respon siswa yang memiliki persentase relatif tinggi.

Hasil Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan IBM SPSS 31 jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05), maka data dapat dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (sig < 0,05), maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dari kedua sampel diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro wilk	
Hasil	Statistic	df	Sig.
Pretest	.940	30	.092
posttest	.932	30	.056

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas data menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 31 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* adalah 0,092, dan untuk *posttest* adalah 0,056. Nilai signifikansi masing-masing sampel lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna menjawab rumusan masalah penelitian apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan program analisis statistik IBM SPSS 31.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test	
	t	df	
			One-sided Two-sided
Pretest-posttest	-16.203	29	<.001 <.001

Jika nilai signifikansi (sig) lebih kecil dari 0,05 (sig<0,05), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05), maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Adapun hasil uji hipotesis dengan *paired sample t-test* adalah sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 4 hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar <.001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji.

Penelitian dilaksanakan saat semester ganjil pada tanggal 16 Desember – 19 Desember 2025, dengan memberi *pretest* sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* diterapkan. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata *pretest* siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji adalah 49,33. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan siswa memperoleh rata-rata nilai yang belum optimal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall*, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 77. Pada hasil penelitian dapat dilihat bahwa adanya penurunan nilai standar deviasi, pada saat *pretest* diperoleh sebesar 16,53 sementara pada saat *posttest* diperoleh nilai sebesar 14,40. Penurunan nilai ini menunjukkan bahwa sebaran data pada nilai *posttest* lebih rapat bila dibandingkan dengan nilai *pretest* yang berarti setelah siswa diberikan perlakuan kemampuan siswa menjadi lebih merata atau homogen.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 4 Kuranji. Hal ini sejalan dengan penelitian Sijabat et al., (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Observasi keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan yang diobservasi oleh guru kelas IV di SDN 4 Kuranji. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh persentase nilai sebesar 100% pada kedua pertemuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* yang telah disusun sebelumnya, tentunya hal ini memberi dampak positif pada kognitif maupun peningkatan nilai rata-rata hasil

belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari et al., (2025) yang mengatakan bahwa penerapan metode TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil *posttest* siswa dan memberikan pengaruh dalam kategori besar.

Berdasarkan data hasil angket respon guru diperoleh nilai persentase sebesar 87,5% dengan total skor 35 dari skor maksimal 40. Skor ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat praktis dari sudut pandang guru. Terdapat beberapa aspek yang mendapat kriteria sangat baik meliputi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, kemudahan memahami materi melalui soal-soal yang interaktif, dan adanya umpan balik positif yang diberikan langsung dari media *Wordwall*. Guru yakin bahwa model pembelajaran yang telah diterapkan dapat secara konsisten meningkatkan potensi siswa. Hal ini sejalan dengan Handayani et al., (2024) yang menyatakan bahwa menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif di kelas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Adapun melalui angket respon siswa diperoleh persentase nilai sebesar 93,75% yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan data hasil angket respon siswa, pada poin pertama dan sepuluh diperoleh persentase nilai sebesar 100% yang artinya seluruh siswa setuju dan menyatakan lebih bersemangat melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* serta besar harapan siswa agar guru lebih sering menerapkan pembelajaran menggunakan model ini.

Hal tersebut menunjukkan bahwa menggabungkan unsur permainan dalam *Wordwall* dan kompetisi antar kelompok dalam TGT efektif untuk memacu semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ilmi et al., (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* memberi dampak positif terhadap keaktifan belajar dan keterampilan bicara siswa serta meningkatkan interaksi sosial antar siswa secara signifikan. Secara keseluruhan respon siswa dikatakan sangat positif, namun pada poin tujuh mengenai kemampuan media *Wordwall* membantu siswa mengingat materi pembelajaran menunjukkan persentase terendah dengan skor 89,28%. Menurut analisis peneliti hal ini disebabkan karena karakteristik media *Wordwall* yang membutuhkan keaktifan dan kecepatan berpikir sehingga konsentrasi siswa sebagian besar terfokus pada strategi memenangkan permainan dan turnamen. Meski begitu, angka 89,28% yang tergolong tinggi tetap membuktikan bahwa sebagian besar siswa merasa media *Wordwall* membantu mereka dalam mengingat materi pembelajaran.

Uji Normalitas data menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 31 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *shapiro-wilk* untuk *pretest* adalah 0,092, dan untuk *posttest* adalah 0,056. Nilai signifikansi masing-masing sampel lebih besar dari 0,05, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Sementara hasil uji hipotesis menggunakan *paired samples t-test*, diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 16,203 dengan derajat kebebasan (*df*) 29. Jika dibandingkan dengan *t*-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (*df*=29) yaitu sebesar 2,045, maka dapat diketahui bahwa *t*-hitung (16,203) > *t*-tabel (2,045). Selain itu, nilai *significance (2-tailed)* yang diperoleh adalah <,001 lebih kecil dari 0,05. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 27,67.

Pembelajaran IPAS dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, interaktif dan berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta dapat memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri, (2025) yang mengatakan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat aktif dalam pembelajaran bekerja sama dan berdiskusi yang menimbulkan rasa senang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* yang diterapkan terdiri dari 5 tahapan, yakni: (1) Presentasi Kelas (*Class Presentation*); (2) Kelompok (*Teams*); (3) Permainan (*Games*); (4) Pertandingan (*Tournament*); (5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*). Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2025. Peneliti mulai dengan sintaks pertama yakni penyajian materi (*class presentation*) pembelajaran mengenai topik A dan B tentang massa, volume, dan macam-macam wujud benda melalui PPT. Dilanjutkan dengan sintaks kedua yaitu belajar dalam kelompok (*teams*) dimana peneliti membagi siswa kedalam 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa untuk berdiskusi bersama dan melakukan demonstrasi sederhana. Belajar dalam kelompok membantu siswa dalam menguasai materi dan memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik (Oktaviani dkk., 2025). Kemudian sintaks ketiga adalah

permainan (*games*). Pada pertemuan pertama bentuk pertanyaan disajikan dengan fitur *open the box* pada website *Wordwall*. Masing-masing kelompok memilih satu kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang ada dibalik kartu. Dua kelompok dengan skor tertinggi akan lanjut pada babak berikutnya. Sintaks berikutnya adalah pertandingan (*tournament*). Bentuk permainan pada tahap turnamen disajikan dengan fitur *speaking card* dari aplikasi *Wordwall*. Pada saat pelaksanaan turnamen di pertemuan pertama terdapat kendala yang peneliti hadapi yakni LCD yang tidak bisa tersambung dengan laptop sehingga peneliti hanya menggunakan laptop tanpa disambungkan ke LCD. Tahap ini diwarnai dengan persaingan antara dua kelompok siswa dengan skor tertinggi hingga di akhir permainan terdapat satu kelompok pemenang. Dengan berakhirnya tahap turnamen maka dilanjutkan dengan tahap terakhir yakni tahap pemberian penghargaan (*teams recognize*) kepada kelompok pemenang.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2025. Memasuki kegiatan inti pada pertemuan kedua dengan sintaks pertama yakni penyajian materi (*class presentation*) dengan membahas macam-macam perubahan wujud benda melalui PPT dan media *Wordwall* dengan fitur *match-up*. Fitur *match-up* peneliti manfaatkan untuk memberi gambaran visual yang menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat oleh siswa. Ketika siswa mencocokkan kata mencair dengan gambar sebuah es krim yang mencair maka pada proses ini terjadi penataan struktur kognitif di otak siswa dimana ini sejalan dengan teori belajar dari Edward Thorndike yang menyatakan bahwa ikatan antara stimulus dan respon akan semakin kuat jika terus dilatih secara berulang melalui media yang interaktif (Putra et al., 2023). Selanjutnya sintaks kedua yakni belajar dalam kelompok (*teams*), peneliti meminta siswa untuk melakukan percobaan sederhana terkait macam-macam perubahan wujud benda yang kemudian dituangkan kedalam LKPD.

Lalu sintaks ketiga yaitu permainan (*games*), pada pertemuan kedua ini peneliti menggunakan fitur *spin the wheel* dari website *Wordwall*. Fitur *spin the wheel* atau roda acak ini diputar kemudian jika siswa mengatakan stop roda acak akan berhenti dan menampilkan pertanyaan acak dengan berbagai pilihan jawaban. Dari 6 kelompok yang bermain pada saat *games* berlangsung hanya akan ada dua kelompok dengan skor tertinggi yang akan lanjut ke tahap berikutnya. Tahap berikutnya adalah pertandingan (*tournament*), pada pertemuan kedua turnamen dilaksanakan dengan menggunakan fitur *flash card* dari website *Wordwall*. Turnamen pada pertemuan kedua diwarnai dengan persaingan sengit antar dua kelompok dimana kelompok 1 dan kelompok 2 memperoleh akumulasi skor yang hanya berselisih tipis. Perbedaan selisih skor yang tipis ini memicu reaksi

emosional dari siswa berupa protes kecil, sorakan yang riuh sampai menimbulkan ketegangan antar dua kelompok yang menyebabkan keributan kecil untuk beberapa menit. Menghadapi ketegangan tersebut, peneliti segera memberikan pengertian bahwa tujuan diadakannya model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* ini adalah bukan untuk saling menjatuhkan melainkan saling membantu. Setelah meredam ketegangan, peneliti melanjutkan pembelajaran ke sintaks berikutnya yaitu penghargaan kelompok (*teams recognize*) berupa pemberian hadiah kepada kelompok pemenang dan melakukan evaluasi. Adapun pelaksanaan *posttest* dan pengisian angket dilakukan pada hari terakhir penelitian.

Masing-masing sintaks yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kelebihan tersendiri terutama sintaks permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*), kedua sintaks ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa karena menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan menuntut siswa untuk memiliki daya saing tinggi. Pada tahap permainan (*games*), dengan penggunaan media *Wordwall* siswa menjadi lebih tertarik dengan visual yang berwarna warni dan desain yang atraktif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulyani dkk. (2025) yang mengatakan bahwa pemanfaatan fitur interaktif pada website *Wordwall* terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran IPAS. Pada pertemuan pertama materi dimainkan menggunakan fitur *open the box* yang memberikan kontribusi pada aspek emosional siswa saat permainan berlangsung karena memberikan rasa percaya diri dan kesenangan jika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, serta melatih kekompakan siswa bersama kelompok masing-masing. Begitu juga permainan pada pertemuan kedua yang menggunakan fitur *spin the wheel* dari website *Wordwall* dengan materi macam-macam perubahan wujud benda.

Fitur ini menguji tingkat pemahaman siswa karena saat roda berputar dan berhenti secara acak pada salah satu soal proses ini dapat mengaktifkan memori siswa dan memudahkan siswa menjawab soal yang tertera dengan waktu yang singkat. Ketidakpastian soal yang didapatkan ini menuntut kesiapan belajar dan kerjasama siswa dengan teman kelompoknya. Adapun dalam sintaks pertandingan (*tournament*) terdapat persaingan ketat antar dua kelompok yang menyebabkan siswa memiliki motivasi lebih untuk menunjukkan pemahaman terbaik mereka demi meraih kemenangan kelompok. Kekompakan, diskusi dan kerjasama ini dapat memperkuat daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Pada pertemuan pertama bentuk pertandingan disajikan

dengan fitur *speaking card*, sementara pada pertemuan kedua disajikan dengan fitur *flash card* dari website *Wordwall* dimana kedua fitur ini berfungsi sebagai instrumen evaluasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena siswa dituntut untuk benar-benar memahami materi agar mampu menjawab soal dengan tepat dan cepat ditengah persaingan yang ketat. Penelitian dari Wulandari et al., (2024) juga mendukung temuan ini, bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik hingga 80% serta mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan dinamis.

Maka berdasarkan keseluruhan hasil analisis data dan uji hipotesis yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji. Terbukti dari perolehan nilai signifikansi uji-t yang lebih kecil dari 0,05 yang didukung juga oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat *posttest*. Temuan ini menyatakan bahwa implementasi sintaks TGT berbantuan media *Wordwall* yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, dan kompetisi akademis yang dilalut dalam permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*) mampu membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran terutama pada materi “wujud zat dan perubahannya” sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 4 Kuranji.

Kesimpulan

Berdasarkan 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 IV SDN 4 Kuranji. Terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $t\text{-hitung}$ (16,203) > $t\text{-tabel}$ (2,045). Selain itu, nilai *significance* (2-tailed) yang diperoleh adalah <0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendoakan, dan memberi dukungan moral, akademis, maupun teknis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujuakan kepada guru-guru di SDN 4 Kuranji atas izin, bantuan, dan kerja samanya selama proses penelitian dan pengambilan data berlangsung. Apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis tujuakan kepada adik-adik kelas IV di SDN 4 Kuranji yang telah

bersedia dan berpartisipasi aktif sebagai responden. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyak nya kepada Bapak Dr. H. M. Makki., M.Pd dan Ibu Aisa Nikmah Rahmatih., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan penelitian ini serta seluruh dosen di program studi PGSD yang telah memberi ilmu, bimbingan, dan masukan berharga demi penyempurnaan artikel ilmiah ini. Terakhir, penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua, adik-adik, serta sahabat-sahabat yang telah mendoakan, memberi semangat, dan membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dan artikel ilmiah ini.

Referensi

- Friska, W., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Sitorus, I. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 6(2), 49–58.
- Handayani, A. A., Supatminingsih, T., & Ridwan, W. (2024). Analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar mata kuliah ekonomi makro mahasiswa pendidikan ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5671–5677.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of *Wordwall* on students interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>.
- Ilham, M., Agus, I., Fatimah Kadir, S., & Nursagita, Y. (2022). Pengaruh penerapan metode pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa di SDN 5 Ranomeeto, Kab. Konawe Selatan. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 14(1), 2623–2685.
- Ilmi, N., Halik, A., & Asti, F. (2025). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPTD SD Negeri 20 Parepare. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 812–817. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/78372>.
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam menggunakan tipe jigsaw di kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 1–11.
- Nirawan, D. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga

- [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Repository UIN Jakarta.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3995>.
- Oktaviani, W., Husniati, & Rahmatih, A. N. (2025). Pengaruh kooperatif tipe TGT berbantuan domino card terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 24 Ampenan. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 5(2), 949–959. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i2.1741>
- Putra, A., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Kelebihan dan kekurangan teori belajar behavioristik dalam penerapan pembelajaran. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17(2), 411–418. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17835>
- Putri, L. S. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. [Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung]. Sultan Agung Digital Library. <https://repository.unissula.ac.id/40458/>
- Putri, V. A. R., & Akhwani. (2023). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- 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. [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. Digilib UINKHAS Jember. <https://digilib.uinkhas.ac.id/29442/>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia di kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., & Siahaan, A. L. (2024). Model pembelajaran kooperatif. *Rumah Cemerlang Indonesia*.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sulyani, E., Makki, M., & Dewi, P. M. (2025). Implementasi media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2378–2385. <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1056>
- Ulfa, M. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) berbasis karifan lokal terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 23. *Jurnal Ilmiah 56 Mahasiswa Pendidikan*. 4(2), 1–18.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, D. A., Trianan, S. A., & Aufaa, M. A. (2024). Peningkatan karakter percaya diri pada peserta didik melalui penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 22470–22478.
- Wulandari, N. C., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2025). Pengaruh model kooperatif teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan platform gamifikasi pada mata pelajaran informatika di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(4), 1–10.