



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 3 Tahun 2025 Halaman 729 - 738

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa SD

Thaura Kamila^{1✉}, Tursinawati², Mislinawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala^{1,2,3}

E-mail: thaurakamila09@gmail.com¹, tursinawati@usk.ac.id², mislina_tp@unsyiah.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya fokus dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi "Cerita tentang Daerahku". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Lambheu, berjumlah 40 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 49,25 meningkat menjadi 79,8 pada posttest. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penerapan model TGT berbantu Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan TGT berbantu Wordwall, yang belum banyak diterapkan pada materi "Cerita tentang Daerahku", dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi untuk mendorong partisipasi aktif siswa serta membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Wordwall, Hasil Belajar, Model Kooperatif.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of elementary school students, one of which is caused by the lack of focus and active involvement of students in the learning process. The purpose of this study was to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall media on student learning outcomes in the material "Stories about My Region". This study uses a quantitative approach with a quasi-experiment method and a one group pretest-posttest design. The sample in this study were all fourth grade students of SD Negeri 2 Lambheu, totaling 40 people. Data collection instruments were in the form of pretest and posttest tests. The results showed that the average pretest score of 49.25 increased to 79.8 in the posttest. The paired sample t-test showed a significance value < 0.05 , which indicated a significant effect of the application of the TGT model assisted by Wordwall on improving learning outcomes. These findings indicate that the use of the TGT approach assisted by Wordwall, which has not been widely applied to the material "Stories about My Region", can be an innovative alternative in improving the learning outcomes of elementary school students. The implications of this study indicate the importance of using interactive and technology-based learning models to encourage active student participation and create meaningful learning experiences.

Keywords: *Team Games Tournament*, Wordwall, Learning Outcomes, Cooperative Model

Copyright (c) 2025 Thaura Kamila, Tursinawati, Mislinawati

✉Corresponding author :

Email : thaurakamila09@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.9927>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 3 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses perubahan perilaku dan peningkatan kualitas individu dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga perubahan perilaku peserta didik sebagai indikator keberhasilan pembelajaran (Yunita & Supriatna, 2021). Hasil belajar menjadi salah satu komponen penting dalam mengevaluasi ketercapaian tujuan pendidikan, yang dinilai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wirda et al., 2020 dalam Alamsah et al., 2023). Rendahnya hasil belajar dapat mengindikasikan rendahnya minat, partisipasi, dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Savira & Gunawan, 2022).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tujuan utama bukan hanya hafalan semata, melainkan pemahaman dan penerapan konsep-konsep sosial dalam kehidupan sehari-hari (sambas, 2020). Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih cenderung monoton, teoritis, dan kurang menyenangkan (Adhari et al., 2022). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 2 Lambheu, ditemukan sejumlah permasalahan, seperti siswa kesulitan fokus, rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran, kurangnya kolaborasi antarsiswa, serta penggunaan metode dan media yang masih konvensional. Situasi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Nazmi, (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak variatif membuat siswa kehilangan minat dan cenderung melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran.

Selain itu, keterbatasan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif menjadi tantangan tersendiri. Padahal, model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti pembelajaran kooperatif, terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara signifikan (Wayan et al., 2023). Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu pendekatan yang efektif, karena memadukan unsur kolaborasi, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang merangsang motivasi belajar siswa (Wahyudi et al., 2024). TGT memungkinkan siswa belajar dalam kelompok heterogen dan menyelesaikan tantangan akademik secara menyenangkan.

Namun, efektivitas model TGT akan lebih maksimal jika didukung oleh media pembelajaran yang relevan dan interaktif. Media Wordwall, sebagai media edukatif berbasis teknologi, menyediakan berbagai permainan interaktif yang dirancang sesuai materi ajar dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep (Fidya & Oktaviana, 2021). Sayangnya, penggunaan model TGT berbantu media Wordwall masih jarang diterapkan, terutama pada mata pelajaran IPAS untuk tema “Cerita tentang Daerahku”, yang justru memerlukan pendekatan kontekstual dan menyenangkan. Studi-studi sebelumnya (misalnya Andono, 2024; Fidya, 2024) lebih banyak berfokus pada teks eksplanasi atau mata pelajaran bahasa, dan belum mengeksplorasi konteks lokal seperti Aceh Besar secara spesifik. Selain itu, sebagian besar studi tersebut belum menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental secara sistematis di lingkungan pendidikan dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menjawab kesenjangan tersebut. Studi ini menawarkan pendekatan pembelajaran inovatif melalui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu media Wordwall pada pembelajaran IPAS, khususnya tema “Cerita tentang Daerahku”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pendekatan tersebut terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lambheu, Aceh Besar. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan, serta memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), khususnya model *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, peserta didik diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk melihat perubahan hasil belajar. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Lambheu, Aceh Besar, yang terdiri dari satu rombongan belajar dengan jumlah 40 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini karena hanya terdapat satu kelas yang tersedia dan sesuai dengan kebutuhan perlakuan.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, yang digunakan dalam pretest dan posttest. Soal-soal tes telah divalidasi secara empiris dengan melakukan uji validitas butir soal menggunakan korelasi item-total (*Product Moment*) dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, yang dihitung dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics Version 27 for Windows*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis, sedangkan analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial, menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Lambheu Aceh Besar yang terletak di jalan Hadiah perumahan Lambheu, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV pada materi daerahku dan kekayaan alam.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall*. Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait materi yang akan dipelajari, yaitu tentang kekayaan alam dan pengaruh geografisnya.

Setelah *pretest* selesai, peneliti melanjutkan kegiatan inti pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan model TGT berbantu media *Wordwall*. Peneliti mengawali penyampaian materi dengan menayangkan video pembelajaran yang relevan. Selanjutnya, peneliti mengadakan sesi tanya jawab interaktif yang melibatkan seluruh peserta didik, menggunakan fitur kuis dari media *Wordwall*.

Peserta didik kemudian diarahkan untuk membentuk kelompok belajar. Setiap kelompok memperoleh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi soal-soal diskusi berkaitan dengan materi. Setelah kelompok menyelesaikan LKPD, kegiatan dilanjutkan dengan bermain *game Wordwall* secara berkelompok. Setelah itu, peserta didik mengikuti sesi *tournament* atau pertandingan antar kelompok di depan kelas, di mana setiap kelompok berkesempatan menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada akhir kegiatan, jawaban dari setiap kelompok dibahas bersama, dan peneliti memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Sebelum menutup pembelajaran, peserta didik bersama peneliti menyimpulkan materi yang dipelajari menggunakan fitur *Wordwall* lainnya yang mendukung proses refleksi.

Pada pertemuan kedua, fokus pembelajaran pada materi cara bijak memanfaatkan kekayaan alam. Peneliti tetap menerapkan model TGT berbantu *Wordwall*, tetapi menggunakan fitur *Wordwall* yang berbeda agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media *Wordwall*.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta semangat dalam menyelesaikan LKPD dan mengikuti pertandingan antar kelompok. Seluruh peserta didik

terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan respon positif terhadap model dan media pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh gambaran mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun data hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui pretest dan posttest akan disajikan pada bagian berikut.

Hasil Belajar Siswa Sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel penelitian. Pemilihan kelas dilakukan secara acak (*random sampling*) dan terpilih Kelas IV SD Negeri 2 Lambheu, Aceh Besar sebagai kelas eksperimen.

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal mereka. Data hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Pretest

No	Nama	Nilai Pretest
1	AF	55
2	AA	40
3	AN	45
4	AR	35
5	ARL	55
6	AAT	40
7	AK	45
8	AAZ	55
9	AM	35
10	AZM	65
11	CN	35
12	FK	50
13	GA	60
14	KS	55
15	KA	55
16	MAF	40
17	MAF	45
18	MAZ	50
19	MBS	40
20	MF	60
21	MK	45
22	RS	50
23	RNR	60
24	RDW	75
25	RNA	40
26	SPM	50
27	SDR	30
28	SZW	50
29	SAFL	50
30	SRA	50
31	SL	45
32	SK	45
33	STH	70
34	ZN	50

No	Nama	Nilai Pretest
35	ZQ	40
36	GF	65
37	FM	50
38	MHA	55
39	FR	45
40	RES	45
Total		1970
Rata-Rata		49,25

Berdasarkan data pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,25. Nilai ini tergolong sangat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam materi yang diuji masih rendah, sehingga diperlukan adanya upaya peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai.

Hasil Penelitian Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall*, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan diterapkan. Data hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	AF	80
2	AA	80
3	AN	75
4	AR	70
5	ARL	90
6	AAT	70
7	AK	75
8	AAZ	75
9	AM	80
10	AZM	80
11	CN	75
12	FK	85
13	GA	90
14	KS	75
15	KA	85
16	MAF	75
17	MAF	80
18	MAZ	90
19	MBS	85
20	MF	80
21	MK	70
22	RS	65
23	RNR	95
24	RDW	95

25	RNA	85
26	SPM	80
27	SDR	70
28	SZW	80
29	SAFL	75
30	SRA	85
31	SL	75
32	SK	75
33	STH	90
34	ZN	75
35	ZQ	95
36	GF	85
37	FM	85
38	MHA	65
39	FR	80
40	RES	75
Total		3195
Rata-Rata		79,8

Berdasarkan rekapitulasi nilai siswa pada Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 79,8. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori baik dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.

Peningkatan rata-rata nilai ini juga mencerminkan adanya perubahan positif dibandingkan hasil pretest yang hanya memperoleh rata-rata 49,25, yang sebelumnya berada jauh di bawah KKTP. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lambheu.

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS Versi 27. Peneliti menggunakan hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan model kooperatif *team game tournament* (TGT) berbantu media *wordwall*. Tahapan analisis data pada penelitian ini, sebagai berikut :

Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Data	Data spss		Kesimpulan
	sig	A	
<i>Pretest</i>	0,237	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,071	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* hasil belajar sebesar 0,237. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* hasil belajar berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk *posttest* hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071. Nilai ini juga lebih besar dari 0,05, sehingga data *posttest* hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 4 Descriptive Statistics

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>
Pretest	.964	40	.237
Posttest	.949	40	.071

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig*) untuk data *pretest* adalah 0,237 dan untuk data *posttest* adalah 0,071. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha = 5\%$), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji One-Sample Shapiro Wilk Test Pretest-Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	49.25	79.88
Std. Deviation	9.842	7.803
Minimum	30	65
Maximum	75	95
Median	50.00	80.00
Skewness	0.496	0.214
Kurtosis	0.269	-0.453
95% Confidence Interval	46.10 – 52.40	77.38 – 82.37

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* adalah sebesar 49.25 dengan standar deviasi sebesar 9.842. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79.88 dengan standar deviasi sebesar 7.803. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor setelah perlakuan diberikan.

Nilai minimum dan maksimum pada *pretest* masing-masing adalah 30 dan 75, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 65 dan 95. Median pada *pretest* adalah 50.00, sedangkan *posttest* adalah 80.00, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh skor yang lebih tinggi setelah perlakuan.

Nilai skewness dan kurtosis pada kedua tes menunjukkan distribusi data yang mendekati normal. Skewness pada *pretest* sebesar 0.496 dan pada *posttest* sebesar 0.214. Sedangkan kurtosis pada *pretest* sebesar 0.269 dan pada *posttest* sebesar -0.453. Interval kepercayaan 95% untuk mean *pretest* berada pada rentang 46.10 hingga 52.40, sementara untuk *posttest* berada pada rentang 77.38 hingga 82.37.

Dapat disimpulkan bahwa data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai dan persebaran data yang lebih merata.

Uji Paired Simple T Test Pretest dan Post test

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test*, yaitu uji statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua data berpasangan, yaitu data *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang sama.

Tabel 6 Uji Paired Simple T Test Pretest dan Post test

Pretest hasil belajar- posttest hasil belajar	Paired differences			95% confidence interval of the difference		t	df	Sig.(2- tailed)
	mean	Std. deviation	Std. Error mean	lower	upper			
	- 30.625	9.418	1.489	-33.367	-27.613	-	39	<.001
						20.566		

Berdasarkan Tabel 6 hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest adalah sebesar -30,625, dengan standar deviasi sebesar 9,418 dan standar *error mean* sebesar 1,489. *Interval* kepercayaan (95% *Confidence Interval of the Difference*) menunjukkan bahwa selisih antara *pretest* dan *posttest* berada dalam rentang -33,637 hingga -27,613. Nilai t yang diperoleh adalah -20,566 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39.

Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh adalah < 0,001, yang berarti nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.

Kesimpulan dari uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,001 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Jadi, hasil uji ini membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Lambheu. Peningkatan nilai rata-rata dari 49,25 (pretest) menjadi 79,8 (posttest) mencerminkan adanya perbaikan pemahaman konseptual yang substansial. Secara statistik, hal ini diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara teoritis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan interaksi sosial dalam proses belajar. Dalam model TGT, peserta didik saling belajar melalui diskusi kelompok, kompetisi, dan penguatan sosial seperti pemberian hadiah, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan pemahaman. Hal ini sejalan dengan temuan dari Nasution et al. (2023), yang menyatakan bahwa interaksi dalam kelompok kecil mampu memperkuat retensi materi pada siswa sekolah dasar.

Lebih jauh, prinsip keterlibatan kognitif aktif juga terlihat dalam tahap permainan dan turnamen, di mana peserta didik tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif memproses dan mengaplikasikannya melalui pertanyaan berbasis *Wordwall*. Penelitian oleh Garris et al. (2002) menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti skor, tantangan, dan hadiah, dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan kognitif dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil ini konsisten dengan beberapa studi nasional, seperti Wahyudi et al. (2024), Putri & Sundi (2024), dan Wayan et al. (2023), yang menegaskan efektivitas model TGT berbantu media digital terhadap hasil belajar. Namun demikian, perlu dicatat bahwa sebagian besar referensi tersebut masih bersifat lokal. Dibandingkan dengan penelitian internasional, seperti studi oleh Hwang et al. (2019) di Taiwan, yang menerapkan *cooperative learning* berbasis *mobile games*, ditemukan bahwa penggunaan teknologi interaktif

dalam konteks kooperatif secara signifikan memperkuat pemahaman dan partisipasi siswa. Demikian pula, penelitian oleh Caponetto et al. (2014) menegaskan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya rasa pencapaian dan tantangan.

Dalam konteks implementasi model TGT di sekolah dasar, efektivitas model ini juga didukung oleh *prinsip gamifikasi pendidikan*, yang mengedepankan permainan sebagai medium untuk mencapai tujuan instruksional (Deterding et al., 2011). Fitur Wordwall yang menyediakan kuis interaktif dalam bentuk roda keberuntungan, teka-teki, atau peringkat skor memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana dilaporkan juga oleh Kusnadi & Azzahra (2024), serta Al-Azzam (2020) dalam studi serupa di Yordania.

Dari sisi mekanisme peningkatan hasil belajar, argumentasi kausalitas diperkuat oleh struktur model TGT itu sendiri. Tahapan sistematis seperti presentasi materi, diskusi kelompok, game, turnamen, dan pemberian hadiah menciptakan lingkungan belajar yang memicu interaksi sosial, pengulangan materi, serta penguatan positif, yang secara teoritis dan empiris terbukti meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Keterlibatan aktif ini sangat sesuai dengan model pembelajaran konstruktivistik.

Namun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati terkait dengan ruang lingkup generalisasi. Karakteristik lokal siswa di SD Negeri 2 Lambheu yang homogen dan fasilitas sekolah yang terbatas dapat mempengaruhi efektivitas implementasi model. Selain itu, hambatan teknis seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang tidak seragam menimbulkan tantangan tersendiri dalam replikasi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan model tidak hanya bergantung pada desain instruksional, tetapi juga pada kesiapan infrastruktur dan literasi digital guru serta siswa.

Keterbatasan lain juga terlihat dalam aspek waktu, di mana proses gamifikasi membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak. Studi oleh Suh et al. (2018) menunjukkan bahwa salah satu tantangan gamifikasi dalam pendidikan dasar adalah manajemen waktu dan perhatian siswa, yang kadang teralihkan oleh aspek kompetitif daripada substansi materi. Dengan demikian, ke depan perlu adanya adaptasi model agar tetap efektif dalam durasi pembelajaran yang terbatas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan dari berbagai studi nasional maupun internasional mengenai efektivitas model TGT berbantu teknologi dalam meningkatkan hasil belajar. Meski demikian, untuk memperluas dampak dan penerapannya, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih beragam dan pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta memperhitungkan kesiapan infrastruktur sekolah terhadap penerapan teknologi digital

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 2 Lambheu Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantu media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi cerita tentang daerahku. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 49,25 pada *pretest* menjadi 79,8 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, dengan nilai signifikansi $< 0,001$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada pembimbing 1 dan 2 yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan kepada saya. Selain itu, saya juga ingin berterimakasih kepada orang tua dan sahabat saya karena telah memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral dan material.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhari, P. A., Saskia Permana, B., Aditia, I. M., Arifin, M. H., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. 4321–4325.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., Roro, R., & Nurdianti, S. (2023). GLOBAL EDUCATION JOURNAL Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. 1.
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. 219–225.
- Nazmi, M. (2017). PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG. In *Jurnal Pendidikan Geografi* (Vol. 17, Issue 1).
- Putri, A. H., & Sundi, V. H. (2024). Mengintegrasikan Media Wordwall dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas 6 SDN Serua 01 Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan.
- sambas, S. (2020). PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. 3(2), 96.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Wahyudi, D., Kurnia Rahmawati, D., Mardiani Zain, I., Universitas Negeri Surabaya, P., & Negeri, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548–6950.
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *INDONESIAN JOURNAL OF INSTRUCTION*, 4, 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>