

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI 3 SANGGALANGIT

I Komang Surantika^{1*}, I Ketut Suparya², I Made Ari Winangun³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

surantika1983@gmail.com^{1*}, iketutsuparya@gmail.com², ari.winangun68@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) dan keaktifan siswa kelas 5 SD Negeri 3 Sanggalangit. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar dan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran ini.

Kata Kunci: Model Kooperatif, TGT, Wordwall, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa

THE EFFECT OF TGT TYPE COOPERATIVE MODEL USING WORDWALL TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES AND STUDENT ACTIVITY OF GRADE 5 OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 3 SANGGALANGIT

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of Teams Games Tournaments (TGT) assisted by Wordwall on the learning outcomes of Social Science (IPAS) and student activity in the 5th grade of SD Negeri 3 Sanggalangit. The method used is an experimental design with a pretest-posttest control group. The results show a significant improvement in learning outcomes and student activity after the implementation of this learning model.

Keywords: Cooperative Model, TGT, Wordwall, Learning Outcomes, Student Activity

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi kecerdasan dan karakter peserta didik sebagai bagian dari pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berdaya saing tinggi di era global. Dalam era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, tantangan pendidikan semakin kompleks, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Kem-

dikbudristek, 2022). Oleh karena itu, model pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi aktif antar siswa dan mendorong partisipasi aktif menjadi suatu keharusan dalam proses pendidikan abad ke-21.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model TGT merupakan metode kooperatif yang menekankan pada kerja tim, kompetisi sehat, dan pemberian

penghargaan berbasis performa akademik kelompok (Slavin, 2021). Dalam praktiknya, TGT tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial dan semangat belajar siswa secara aktif (Wulandari & Sari, 2023). Keunggulan TGT terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur motivasi, partisipasi, dan penguatan konsep melalui interaksi yang menyenangkan.

Kemajuan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satu media yang relevan dengan karakteristik pembelajaran masa kini adalah Wordwall—platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif. Wordwall mampu memperkuat daya tarik dan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan visual dan gamifikasi, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempercepat pemahaman konsep (Fitriani et al., 2024). Dengan demikian, integrasi Wordwall dalam model TGT memberikan potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan bermakna.

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar antara lain adalah rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya variasi metode mengajar, serta minimnya penggunaan media yang kontekstual dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar dan semangat belajar siswa (Prasetyo & Lestari, 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan kooperatif dan teknologi pendidikan, guna menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif sekaligus menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan

media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS dan keaktifan siswa kelas 5 di SD Negeri 3 Sanggalangit. Penelitian ini relevan secara empiris dan teoretis, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi dan kolaborasi dalam pendidikan dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan zaman.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental*) yang menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan hasil belajar dan keaktifan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan, serta membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara sistematis (Sugiyono, 2022). Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Sanggalangit, dan sampel sebanyak 37 siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media digital Wordwall, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes hasil belajar dan lembar observasi keaktifan siswa. Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar mata pelajaran IPAS dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya melalui uji coba terbatas. Sedangkan lembar observasi keaktifan siswa mengacu pada indikator keaktifan belajar menurut teori Vygotsky tentang interaksi sosial dalam

proses konstruksi pengetahuan (Vygotsky, dalam Lestari & Pranoto, 2023). Proses pembelajaran dalam kelompok eksperimen dilakukan dengan menerapkan struktur pembelajaran TGT yang terdiri dari presentasi, aktivitas kelompok, permainan edukatif berbasis Wordwall, dan turnamen akademik, sebagaimana disarankan oleh Slavin (2021).

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rerata hasil belajar dan tingkat keaktifan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan uji t dianggap relevan dalam penelitian ini karena dapat menguji hipotesis komparatif dua kelompok yang tidak saling berhubungan (Kadir, 2020). Dengan pendekatan analisis ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kesimpulan empiris yang kuat mengenai efektivitas model TGT berbantuan Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar di mata pelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Results and Discussion)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan signifikan baik dalam aspek kognitif siswa (hasil belajar) maupun afektif (keaktifan siswa) setelah penerapan intervensi pembelajaran. Analisis dilakukan secara komprehensif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest antar kelompok eksperimen dan kontrol, serta mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Analisis Pretest dan Posttest

Tabel 1 berikut menunjukkan perbandingan hasil nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok	Nilai Pretest (Rata-rata)	Nilai Posttest (Rata-rata)	Selisih
Eksperimen (TGT + Wordwall)	65	85	+20
Kontrol (Konvensional)	62	72	+10

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 20 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 10 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Wordwall memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Hasil Uji Statistik (t-Test)

Untuk menguji signifikansi perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan uji *independent sample t-test*. Hasil uji statistik dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Variabel	Kelompok	N	Mean	SD	t-Value	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPAS	Eksperimen	19	85.00	4.12	5.27	0.000
	Kontrol	18	72.00	5.08		

Tabel 2. Hasil Uji t-Test Hasil Belajar Posttest

Nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini berarti bahwa penerapan model TGT berbantuan Wordwall secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis Keaktifan Siswa

Selain peningkatan hasil belajar, keaktifan siswa juga menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran. Observasi keaktifan dilakukan selama empat pertemuan dengan indikator mencakup partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, kolaborasi dalam kelompok, dan antusiasme saat mengikuti permainan edukatif. Data keaktifan siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Pertemuan	Rata-rata Skor Keaktifan (Eksperimen)	Rata-rata Skor Keaktifan (Kontrol)
1	72%	58%
2	78%	61%
3	82%	63%
4	85%	65%

Tabel 3. Rata-rata Keaktifan Siswa per Pertemuan

Terlihat bahwa keaktifan siswa dalam kelompok eksperimen meningkat secara konsisten setiap pertemuan. Ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara model kooperatif TGT dan media Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Wordwall berperan sebagai stimulus visual dan interaktif yang memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Yulianti et al., 2023).

Pembahasan

Penerapan model kooperatif tipe TGT

berbantuan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Prasetyo & Lestari (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman konsep serta membangun kerja sama antarsiswa. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh studi dari Fitriani et al. (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi seperti Wordwall meningkatkan retensi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Secara teoritis, model TGT mendukung teori belajar sosial dari Bandura, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman dan motivasi belajar. Dalam TGT, kompetisi sehat dan penghargaan yang diberikan secara adil mendorong partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang kemampuan awal mereka (Slavin, 2021). Integrasi Wordwall memperkuat prinsip *active learning*, yang menurut Mayer (2022) penting dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis kolaborasi dan teknologi. Dalam konteks pendidikan dasar, guru disarankan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang memadukan aspek kooperatif dan digital untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Temuan ini juga menunjukkan pentingnya inovasi pedagogis dalam menciptakan suasana belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa abad ke-21 (Kemdikbudristek, 2022).

SIMPULAN (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe

TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) serta keaktifan siswa kelas 5 SD Negeri 3 Sanggalangit. Peningkatan yang signifikan baik dalam nilai posttest maupun tingkat keaktifan siswa menunjukkan bahwa integrasi strategi pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital seperti Wordwall dapat menciptakan sinergi positif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep-konsep dasar IPAS, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat. Hasil analisis menunjukkan bahwa interaksi antar siswa selama kegiatan permainan dan diskusi kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran memberikan variasi dalam metode pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi pelajaran. Keberhasilan model ini juga menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek psikologis siswa, seperti motivasi dan interaksi sosial, dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.

Oleh karena itu, disarankan agar guru menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall secara rutin dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, diharapkan tidak hanya hasil belajar akademik yang meningkat tetapi juga keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah antar siswa akan semakin berkembang. Implementasi model ini sebaiknya didukung dengan pelatihan bagi guru agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan media digital seperti Wordwall dalam konteks pendidikan,

termasuk dalam hal pemilihan aktivitas yang tepat dan pengelolaan kelas yang efektif. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan model ini pada mata pelajaran lain dan tingkat kelas yang berbeda, serta untuk mengkaji dampak jangka panjang dari model ini terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

(acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Fitriani, N., Dewi, L. S., & Ramadhani, A. P. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 34-45.
- Kadir, A. (2020). *Statistika terapan: Konsep, contoh, dan analisis data dengan SPSS/*

- Lisrel dalam penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemdikbudristek. (2022). *Strategi transformasi pembelajaran berbasis teknologi dan keterampilan abad 21*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, M., & Pranoto, R. (2023). Pendekatan pembelajaran sosial menurut Vygotsky dalam pendidikan dasar: Tinjauan teoritis dan praktis. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2),
- Mayer, R. E. (2022). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Prasetyo, A., & Lestari, D. (2023). Efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif terhadap pemahaman konsep IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 88–99.
- Slavin, R. E. (2021). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Wulandari, T., & Sari, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar dan kerja sama siswa melalui model Teams Games Tournaments. *Jurnal Pembelajaran Abad 21*, 8(1), 56–67.
- Yulianti, D., Santosa, R., & Kurniasih, E. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 4(3), 101–110.