

## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SDN Ciptomulyo 2 Malang**

**Yulia Siti Nur Alima\*, Prihatin Sulistyowati**

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
*Yuliasitinuralima3@gmail.com\**

**Abstract:** *The teaching methods used so far have not employed innovative models or media to actively engage and motivate students, leading to boredom and a lack of enthusiasm in the learning process. This study aims to improve the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Ciptomulyo 2 Malang by implementing the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model and Wordwall media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted over 2 cycles, each consisting of 2 meetings. The research instruments include observation, tests, and documentation. Data analysis involves using questionnaires to collect both qualitative and quantitative data. The subjects of this study are 21 third-grade students, focusing on mathematics. The research was conducted in the second semester of the 2023/2024 academic year. The results show an improvement in the average cognitive assessment scores of students from the pre-cycle (57.61) to cycle 1 (75.23), reaching 83.33 in cycle 2. The percentage of students achieving mastery increased from 28.57% in the pre-cycle to 61.90% in cycle 1, and 80.95% in cycle 2. Thus, the results of cycle 2 show an average increase of 8.1 and a mastery percentage increase of 19.05% compared to cycle 1. The implementation of the TGT cooperative learning model with Wordwall media has proven effective in improving the mathematics learning outcomes of third-grade students.*

**Key Words:** *Team Games Tournament; Wordwall; Math Learning Outcomes*

**Abstrak:** Pembelajaran yang berlangsung selama ini belum menggunakan model/media pembelajaran yang berinovatif untuk membuat siswa aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 3 SDN Ciptomulyo 2 Malang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dan media Wordwall. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Instrumen penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan angket kuesioner untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah kelas III yang terdiri dari 21 siswa, fokus pada mata pelajaran matematik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata penilaian kognitif peserta didik dari pra siklus (57,61) ke siklus 1 (75,23), dan mencapai 83,33 pada siklus 2. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 28,57% pada pra siklus, menjadi 61,90% pada siklus 1, dan mencapai 80,95% pada siklus 2. Dengan hal ini, asil siklus 2 menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 8,1 dan persentase ketuntasan sebesar 19,05% dibandingkan dengan siklus 1. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3.

**Kata kunci:** Team Games Tournament; Wordwall; Hasil Belajar Matematika

## Pendahuluan

Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan menakutkan pada peserta didik. Peserta didik sering menganggap materi matematika rumit dan penuh rumus yang harus dihafal, menyebabkan kecemasan dan frustrasi saat belajar. Selain itu Matematika diajarkan di sekolah dengan jumlah jam pelajaran lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Namun kenyataannya, Matematika sering dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan (Oktaviasari, 2024). Proses belajar matematika saat ini terasa kaku dan membosankan (Kurniawati, 2022).

Pembelajaran yang kurang menarik dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang merasa bosan dan kurang memperhatikan selama pembelajaran akan kehilangan semangat, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Pembelajaran yang bermakna melibatkan peserta didik secara langsung, memungkinkan mereka menemukan dan memahami pengetahuan secara langsung. (Rachmadtullah, 2015).

Model dan media pembelajaran penting untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Pemilihan model dan media yang tepat memudahkan peserta didik memahami materi dan meningkatkan semangat belajar mereka. Metode dan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat mengubah pandangan siswa terhadap Matematika dari yang abstrak dan sulit menjadi sesuatu yang mereka cintai (Wayan et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament adalah salah satu metode yang dapat diterapkan. Model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament melibatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran melalui tugas yang diberikan oleh guru (Wahyudi et al., 2018). Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament adalah metode yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran (Surya, 2018). Model Team Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, melibatkan kelompok 5-6 siswa yang bersaing untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Model pembelajaran ini mengabaikan perbedaan status dan peran siswa, menjadikannya tutor sebaya (Putri, 2024). Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament cocok diterapkan di kelas III karena dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa (Hermawan & Rahayu, 2020). Penerapan TGT akan lebih efektif jika dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat, seperti media Wordwall.

Media Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang membantu guru untuk merancang pembelajaran dengan menyediakan materi yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Nenohai et al., 2021). Media Wordwall dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dengan menyediakan template game yang menarik, memungkinkan interaksi langsung dan komunikasi dua arah, serta membantu siswa fokus pada pembelajaran. Pemanfaatan media Wordwall membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri Ciptomulyo 2 Malang ketika proses pembelajaran dapat diketahui bahwa model pembelajaran selama ini yang diterapkan oleh

guru belum bervariasi sebab guru belum memakai model pembelajaran, dan ketika mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran didominasi oleh pengajaran langsung dari guru. Peserta didik cenderung pasif, terlihat ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran banyak dari peserta didik yang tidak memperhatikan yaitu dengan bermain sendiri seperti memainkan pensil atau alat tulis lainnya, bahkan ada yang berbicara sendiri dengan temannya, peserta didik terlihat mengantuk dan bosan. Kegiatan pembelajaran yang pasif menghambat pengembangan berpikir kognitif peserta didik ke tingkat yang lebih tinggi. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Jan, H., & Jrf, 2017). Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Purnasari & Sadewo, 2020). Menurut (Nurfadhilah et al., 2021) media pembelajaran membantu guru meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dengan menyediakan alat bantu yang dikembangkan secara nyata.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran adalah menerapkan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. TGT adalah model pembelajaran berbasis game yang menciptakan suasana menyenangkan, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan menikmati kegiatan belajar (Nurhayati et al., 2022). Media Wordwall dapat digunakan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau instrumen penilaian melalui berbagai template game yang menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Jauhar, S., Nur, N., 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS (Armidi, 2022). Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa penerapan model Team Game Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dari peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik SD (Aulia & Handayani, 2018). Pada penelitian sebelumnya hanya membahas tentang hasil belajar siswa, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif tipe Team Games Tournament dan media Wordwall terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas III SD. Fitri dkk (2023) juga melakukan penelitian berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa model TGT dengan media Group Card dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa..

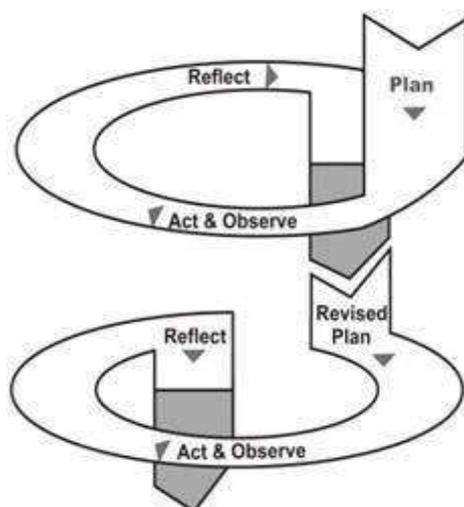
Pemilihan Media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa didasarkan pada penelitian yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar. Pada penelitian Shofiya Launin et al. (2022) hasil angket menunjukkan peningkatan 6,35 dalam penggunaan media game online Wordwall, membuktikan efektivitasnya dalam

meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian [Malewa & Muh \(2023\)](#) diperoleh kesimpulan menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall meningkatkan minat belajar, khususnya pada materi zakat, di UPTD SD Negeri 65 Barru. Penelitian lain juga menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah guru menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran ([Nissa & Renoningtyas, 2021](#); [Pradani, 2022](#); [Setyorini et al., 2023](#)). Pemanfaatan Media Wordwall diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam ranah kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Ciptomulyo 2 Malang.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). ([Arikunto, 2021](#)) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang bertujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan model TGT dan media Wordwall.

Desain tindakan kelas mengikuti model [Kemmis dan McTaggart \(2014\)](#) yang terdiri dari 2 siklus. Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi ([Kemmis, S., McTaggart, 2014](#)). Pada tahap perencanaan, peneliti mengorganisasi kegiatan penelitian dengan menyusun modul, mempersiapkan bahan ajar, LKPD, media, alat mengajar, serta instrumen penelitian seperti lembar observasi, skala, dan soal evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, guru dan siswa melaksanakan pembelajaran matematika dengan model TGT dan media Wordwall. Pada tahap pengamatan, dilakukan untuk mencatat aspek-aspek menarik selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi respon siswa terhadap media pembelajaran, keaktifan dan hasil belajar, ketertarikan siswa terhadap tugas, pemahaman melalui soal evaluasi, dan kemampuan menyimpulkan materi. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi semua tahapan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, data dari pengamatan dan evaluasi siswa digunakan untuk menilai apakah siswa telah memenuhi indikator yang ditentukan. Hasil data digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya. Berikut gambar yang menjelaskan strategi pelaksanaan PTK :



**Gambar 1. Menunjukkan Alur Pelaksanaan PTK Menurut Model Kemmis dan McTaggart(Kemmis et al., 2014)**

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri Ciptomulyo 2 Malang pada tahun ajaran 2024/2025, melibatkan 21 siswa (14 laki-laki dan 7 perempuan). Penelitian dilakukan karena siswa mengalami masalah dalam pembelajaran matematika materi pengukuran panjang dan berat, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar mereka.

Instrumen penelitian yang dilakukan yaitu meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek di lokasi penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media Wordwall, dengan peneliti sebagai pengamat. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses mengajar. Tes adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menurut (Islami et al., 2021). Dokumentasi yaitu mencakup data KKM, foto atau gambar media Wordwall, sebagai pelengkap dari observasi yang telah dilakukan. Dokumentasi mencakup hasil nilai siswa dan foto kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Menurut Sugiyono (2021), studi dokumentasi adalah pelengkap bagi metode penelitian lainnya.

Menurut Sanjaya (2010: 106), analisis data dalam PTK dapat dilakukan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari aktivitas selama proses pembelajaran terkait variabel proses penelitian. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memahami makna yang terkandung dalam penelitian. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menggambarkan keberhasilan yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif menggunakan metode induktif dengan pendekatan kualitatif sederhana (Nurmalasari and Erdiantoro 2020). Sedangkan teknik analisis data kuantitatif mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar diukur dari rata-rata nilai tes setiap siklus dan persentase peserta didik yang mencapai batas KKM. Hasil analisis dideskripsikan dan diukur untuk setiap tingkat peningkatan hasil belajar. Menurut Sina, I. (2024) Pendekatan ini fokus pada penggunaan data terukur, seperti angka atau nilai numerik, untuk menghasilkan temuan yang objektif dan dapat diuji secara statistik.

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil tes siswa pada setiap pertemuan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan rata-rata menggunakan rumus berikut Arikunto (2021) :

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

Keterangan :

|          |                                    |
|----------|------------------------------------|
| M        | = Menentukan nilai rata-rata kelas |
| $\sum X$ | = Jumlah nilai akhir               |
| N        | = Jumlah Siswa                     |

Rumus untuk menghitung persentase keberhasilan siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Sudijono, 2006: 43): Untuk menentukan P = Angka Persentase yaitu dengan mengetahui f = Jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq$  KKM kemudian dibagi dengan N = Jumlah siswa dikalikan 100%. Hasil data persentase dikategorikan sebagai berikut: 0%-25% (Sangat

Kurang), 26%-54% (Kurang), 55%-69% (Cukup), 70%-84% (Baik), dan 85%-100% (Sangat Baik) menurut Kusumah & Dwitagama (2010). Berikut adalah Jadwal pengambilan data penelitian :

**Tabel 1. Jadwal pengambilan data penelitian**

| Kegiatan     | Pretest                | Siklus I Posttest I                            | Siklus II Posttest II                         |
|--------------|------------------------|--|---|
| Hari/Tanggal | Kamis, 1` Agustus 2024 | Kamis, 1 Agustus 2024<br>Senin, 5 Agustus 2024 | Rabu, 7 Agustus 2024<br>Jumat, 9 Agustus 2024 |

## Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimulai dengan pra-siklus sebelum siklus pertama. Pra-siklus dilakukan dengan observasi awal terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas III SDN Ciptomulyo 2 Malang. Hasil observasi di kelas III SDN Ciptomulyo 2 Malang pada Semester 1 Tahun 2024/2025 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa rendah. Proses pembelajaran yang monoton, tanpa media dan model yang bervariasi, menyebabkan siswa kurang termotivasi dan hasil belajar rendah. Hasil pretest menunjukkan banyak siswa memperoleh nilai di bawah 75. Data hasil belajar siswa pada Pra-Siklus di kelas III disajikan sebagai berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus**

| No | Nilai yang di dapat siswa | Jumlah siswa | Jumlah seluruh nilai |
|----|---------------------------|--------------|----------------------|
| 1. | 90                        | 2            | 180                  |
| 2. | 80                        | 4            | 320                  |
| 3. | 70                        | 3            | 210                  |
| 4. | 60                        | 2            | 120                  |
| 5. | 50                        | 2            | 100                  |
| 6. | 40                        | 6            | 240                  |
| 7. | 20                        | 2            | 40                   |

Dimodifikasi dari (Pratama, 2019)

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa 6 siswa dengan nilai 90 dan 80 termasuk dalam kategori pemahaman materi yang baik. 5 siswa dengan nilai 70 dan 60 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sebagian besar sudah paham materi akan tetapi ada beberapa materi yang belum diketahuinya. 2 siswa dengan nilai 50 merupakan siswa yang menunjukkan kategori belum memahami materi tentang fungsi alat ukur satuan baku, karena siswa kesulitan dalam membedakan alat ukur yang digunakan pada benda sehari-hari. 8 siswa dengan nilai 40 dan 20 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sulit memahami materi tentang fungsi alat ukur satuan baku dan hubungan satuan baku, karena siswa sulit fokus saat proses pembelajaran.

**Tabel 3. Klasifikasi tingkat keberhasilan siswa**

| No | Aspek                     | Pra Siklus |
|----|---------------------------|------------|
| 1. | Jumlah seluruh siswa      | 21         |
| 2. | KKM                       | 75         |
| 3. | Jumlah seluruh nilai      | 1.210      |
| 4. | Nilai rata-rata           | 57,61      |
| 5. | Jumlah siswa tuntas       | 6          |
| 6. | Persentase Ketuntasan     | 28,57%     |
| 7. | Jumlah siswa belum tuntas | 15         |
| 8. | Persentase Ketidak tuntas | 71,42%     |

Dari tabel tingkat keberhasilan siswa menunjukkan bahwa dari jumlah 21 siswa dengan KKM 75, siswa mendapatkan nilai rata-rata 57,61 dari jumlah seluruh nilai 1.210. Jumlah siswa tuntas yaitu 6 dengan presentase ketuntasan 28,57%, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas yaitu 15 dengan presentase ketidaktuntasan 71,42%.

Dari hasil data pra-siklus menunjukkan bahwa hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab selama pembelajaran. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan saat materi disampaikan. Dari hal tersebut guru seharusnya memilih model pembelajaran yang sesuai, berpusat pada peserta didik, dan menggunakan media penunjang untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat [Rikaeati & Sitinjak \(2020\)](#) yang berpendapat bahwa keaktifan siswa meningkat dan mereka menjadi antusias jika proses pembelajaran menarik. [Menurut Hamid \(2020\)](#) media pembelajaran yang menarik, baik, dan efektif dapat merangsang minat siswa, mendorong mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament dan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 3 SDN Ciptomulyo 2 Malang. Pada siklus 1, setelah perbaikan dilakukan, diikuti oleh 21 siswa. Pembelajaran dilaksanakan dengan model Team Games Tournament (TGT) menggunakan media Wordwall. Dengan dilakukan observasi dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang dipilih, siswa dapat termotivasi ketika melaksanakan proses pembelajaran, karena siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan mengikuti arahan guru dalam proses kegiatan belajar, sehingga saat proses kegiatan pembelajaran dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan berantusias saat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Pendapat Yunita & Trisiantari (2019) menguatkan solusi bahwa model pembelajaran tipe Teams Game Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa serta interaksi dan kerjasama antara siswa dan guru. Selain itu, Model pembelajaran tipe TGT memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran ([Endah, 2017](#)). Hasil yang didapat pada pelaksanaan yaitu meningkatnya hasil belajar kognitif siswa. Penilaian kognitif ini menjadi nilai hasil belajar siswa dan sebagai bahan evaluasi siswa tahap siklus berikutnya. Hasil data dari pelaksanaan siklus 1 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I**

| No | Nilai yang di dapat siswa | Jumlah siswa | Jumlah seluruh nilai |
|----|---------------------------|--------------|----------------------|
| 1. | 100                       | 1            | 100                  |
| 2. | 90                        | 6            | 540                  |
| 3. | 80                        | 6            | 480                  |
| 4. | 70                        | 4            | 280                  |
| 5. | 60                        | 1            | 60                   |
| 6. | 50                        | 1            | 50                   |
| 7. | 40                        | 1            | 40                   |
| 8. | 30                        | 1            | 30                   |

Dari hasil tabel tersebut, dapat diketahui bahwa 13 siswa yang mendapatkan nilai 100, 90, dan 80 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sudah baik dalam memahami materi. 5 siswa dengan nilai 70 dan 60 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sebagian besar sudah paham materi akan tetapi ada beberapa materi yang belum diketahuinya. 1 siswa dengan nilai 50 merupakan siswa yang menunjukkan kategori belum memahami materi tentang hubungan satuan baku panjang, karena siswa kurang teliti dan masih terbolak-balik dalam pengerjaannya. 2 siswa dengan nilai 40 dan 30 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sulit memahami materi tentang hubungan satuan baku panjang, karena siswa sulit fokus saat proses pembelajaran dan masih bingung cara pengerjaannya.

**Tabel 5. Klasifikasi tingkat keberhasilan siswa**

| No | Aspek                      | Siklus 1 |
|----|----------------------------|----------|
| 1. | Jumlah seluruh siswa       | 21       |
| 2. | KKM                        | 75       |
| 3. | Jumlah seluruh nilai       | 1.580    |
| 4. | Nilai rata-rata            | 75,23    |
| 5. | Jumlah siswa tuntas        | 13       |
| 6. | Persentase Ketuntasan      | 61,90%   |
| 7. | Jumlah siswa belum tuntas  | 8        |
| 8. | Persentase Ketidaktuntasan | 38,09%   |

Ditinjau dari tingkat keberhasilan yang dicapai dengan jumlah 21 siswa terjadi peningkatan dari pra siklus dengan siklus 1. Rata-rata penilaian kognitif yang diperoleh dari pra siklus yaitu 57,61 dan siklus 1 diperoleh 75,23. Pada pra-siklus, ketuntasan mencapai 28,57%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 61,90%. Peningkatan rata-rata adalah 17,62, dengan persentase ketuntasan naik 33,33%.

Berdasarkan observasi data siklus 1 diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat dibanding hasil pra siklus. Akan tetapi dari hasil data siklus 1 masih banyak jumlah siswa yang belum tuntas yaitu berjumlah 8 siswa. Penyebab dari ketidaktuntasan tersebut dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu waktu yang terbatas untuk persiapan materi, pengajaran, dan penilaian. Ketidaktuntasan terjadi pada fase 1 dan 3 pada model pembelajaran TGT. Fase 1 yaitu penyajian kelas, ketika guru menyajikan materi dengan bantuan media Wordwall, siswa sangat berantusias dan penasaran dengan game yang saya tampilkan pada media tersebut. Akan tetapi siswa belum fokus pada materi yang saya sajikan. Fase 3 yaitu games, guru kesulitan dalam mengelola dinamika kelas dan menjaga suasana belajar yang kondusif ketika menggunakan model TGT. Pada fase 1 dan 3 yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa hanya fokus pada kegiatan games saja akan tetapi tidak fokus dengan materi yang disajikan dan guru masih belum bisa mengkondisikan perilaku siswa yang mengganggu atau tidak mematuhi aturan kelas. Dari kekurangan-kekurangan pada siklus 1, guru mengemas kegiatan proses pembelajaran dengan lebih baik lagi yaitu dengan melaksanakan siklus II.

Berdasarkan analisa data setelah menganalisis data dan melakukan perbaikan pada siklus I, pembelajaran dilanjutkan ke siklus II. Pada tahap ini, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan pra-siklus dan siklus I. Hasil dicapai dari pengelolaan pembelajaran oleh guru dengan model TGT dan media Wordwall secara maksimal. Peserta

didik tampak aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penelitian [Prasetya \(2023\)](#) menguatkan bahwa model TGT dengan media Wordwall membuat suasana pembelajaran lebih menarik, efektif, dan tidak membosankan bagi siswa. Model pembelajaran TGT sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai bermain, tantangan, dan belajar dalam kelompok ([Ula & Jamilah, 2023](#)). Dari pelaksanaan siklus 2, diperoleh data hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II**

| No | Nilai yang di dapat siswa | Jumlah siswa | Jumlah seluruh nilai |
|----|---------------------------|--------------|----------------------|
| 1. | 100                       | 8            | 800                  |
| 2. | 90                        | 3            | 270                  |
| 3. | 80                        | 6            | 480                  |
| 4. | 70                        | 1            | 70                   |
| 5. | 50                        | 1            | 50                   |
| 6. | 40                        | 2            | 80                   |

Dari hasil tabel tersebut, dapat diketahui bahwa 17 siswa yang mendapatkan nilai 100, 90, dan 80 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sudah baik dalam memahami materi. 5 siswa dengan nilai 70 merupakan siswa yang menunjukkan kategori sebagian besar sudah paham materi akan tetapi ada beberapa materi yang kurang teliti dalam pengerjaan tugasnya, karena siswa kurang percaya diri dengan materi yang sudah dipahaminya. 3 siswa dengan nilai 50 dan 40 merupakan siswa yang menunjukkan kategori belum memahami materi tentang penjumlahan satuan baku panjang, karena siswa kurang teliti pada urutan satuan baku berat.

**Tabel 7. Klasifikasi tingkat keberhasilan siswa**

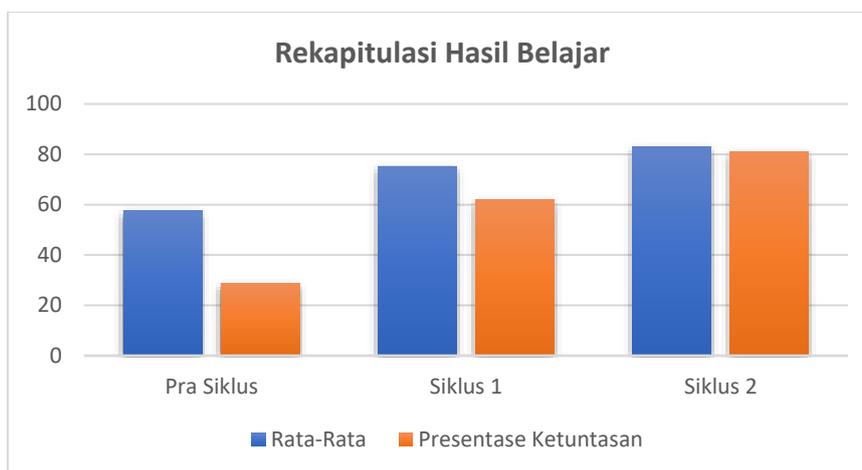
| No | Aspek                      | Pra Siklus |
|----|----------------------------|------------|
| 1. | Jumlah seluruh siswa       | 21         |
| 2. | KKM                        | 75         |
| 3. | Jumlah seluruh nilai       | 1.750      |
| 4. | Nilai rata-rata            | 83,33      |
| 5. | Jumlah siswa tuntas        | 17         |
| 6. | Persentase Ketuntasan      | 80,95%     |
| 7. | Jumlah siswa belum tuntas  | 4          |
| 8. | Persentase Ketidaktuntasan | 19,04%     |

Ditinjau dari kalsifikasi tingkat keberhasilansiswa yang dicapai dengan jumlah 21 siswa terjadi peningkatan dari pra siklus, siklus 1, dengan siklus 2. Rata-rata penilaian kognitif yang diperoleh dari pra siklus yaitu 57,61 dan siklus 1 diperoleh 75,23 dan siklus 2 diperoleh 83,33. Presentasi ketuntasan pada pra siklus yaitu 28,57%, presentase pada siklus 1 yaitu 61,90%, dan siklus 2 yaitu 80,95%. Dengan hal ini dapat dibandingkan hasil dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata 8,1 dan presentase tuntas sebesar 19,05%.

Berdasarkan observasi data siklus 2, diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat dibandingkan dari hasil data siklus 1. Pada siklus 1, kegiatan yang belum tuntas yaitu pada fase 1 dan 3. Pada siklus 2, fase 1 dan 3 sudah tidak mengalami kendala, karena peneliti sudah memperbaiki dan mengemas kegiatan proses pembelajaran dengan baik, seperti merencanakan pembelajaran yang lebih menarik dengan memperbaiki bahan ajar dan menambah variasi pada media worwall agar mampu menambahkan minat peserta didik

untuk fokus pada materi dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada fase yang dilakukan, peneliti berhasil menarik fokus siswa pada materi, akan tetapi ada 2 siswa yang belum dapat fokus pada materi. Hal ini disebabkan, karena siswa itu memang kesulitan dalam memahami materi dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa tahap siklus 2 dinyatakan berhasil, karena hasil belajar semua siswa meningkat.

**Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar**



**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar pra siklus**

| No | Aspek      | Rata-rata | Presentase tuntas |
|----|------------|-----------|-------------------|
| 1. | Pra Siklus | 57,61     | 28,57%            |
| 2. | Siklus 1   | 75,23     | 61,90%            |
| 3. | Siklus 2   | 82,85     | 80,95%            |

Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan signifikan dari sebelum tindakan hingga pelaksanaan siklus II. Peningkatan terjadi karena pada pra siklus, guru belum menggunakan model TGT dan media Wordwall, sehingga banyak peserta didik belum mencapai ketuntasan. Pada siklus I, meskipun guru telah menerapkan model TGT dan media Wordwall, pelaksanaannya belum maksimal, sehingga hasil belajar siswa meningkat pada kategori sedang. Pada siklus II, penerapan model TGT dan media Wordwall dilakukan secara maksimal, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat pesat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif TGT dengan media Wordwall dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pemecahan masalah, meningkatkan minat belajar, dan membantu mereka mengatasi masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan [Rani \(2022\)](#), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT efektif untuk siswa SD karena unsur permainan turnamen yang menyenangkan.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif TGT dengan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Ciptomulyo 2 Malang. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Guru tidak hanya menyajikan materi saja dalam kegiatan pembelajaran melainkan menyajikan aktivitas peserta didik melalui Team Games Tournament yang berpusat pada peserta didik dengan bantuan media Wordwall. Penerapan model kooperatif tipe TGT dan media Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III. Pemilihan model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka.

## Saran

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media wordwall atau media lainnya sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas. *Edisi Revisi. Bumi Aksara*.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Jan, H., & Jrf, N. (2017). Teacher of 21 st. *Century: Characteristics and Development*, 7(9), 2225–0484.
- Jauhar, S., Nur, N., & S. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*, 1(3), 371–378. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665>
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–31.
- Kurniawati, L. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 113–119. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.52>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastunggoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30–36.
- Pratama, A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(22), 2.183-2.189.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiati, R. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8309–8320.
- Rachmadtullah, R. (2015). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KONSEP DIRI DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <https://doi.org/10.21009/JPD.062.10>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>
- 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(3), 163–172.