

Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Trisnadi Kholiq¹, Pamujo²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Surel: trisnadikholiq66@gmail.com¹, pamujopgsd61@gmail.com²

Abstract

This study aims to improve students' collaboration skills and learning performance in Natural and Social Science (IPAS) through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall media in Grade III B of SD Negeri 1 Sumbang. The study was motivated by the low level of student collaboration and insufficient learning mastery, particularly in the cognitive domain. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart model, involving 37 students consisting of 17 male and 20 female students as research subjects. Data were collected through observation sheets, collaboration questionnaires, and evaluation sheets. The results demonstrated significant improvements across both cycles. In Cycle I, the percentage of students achieving a minimum "Good" collaboration category reached 66.21%, which subsequently increased to 94.59% in Cycle II. Regarding learning achievement, the mean score in Cycle I was 66.16 with a mastery percentage of 67.56%, while Cycle II yielded a mean score of 77.19 with a mastery rate of 86.48%. These findings conclude that the implementation of the TGT model assisted by Wordwall media substantially enhances both collaboration skills and learning achievement in IPAS among Grade III students.

Keyword: Teams Game Tournament, Wordwall, Cooperation, Performace of learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di kelas III B SD Negeri 1 Sumbang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kerja sama siswa dan belum optimalnya ketuntasan belajar, khususnya pada ranah kognitif. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *McTaggart*, melibatkan 37 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, angket kerja sama, dan lembar evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua siklus. Pada Siklus I, persentase siswa yang mencapai kategori kerja sama minimal "Baik" sebesar 66,21%, dan meningkat menjadi 94,59% pada Siklus II. Adapun pada aspek prestasi belajar, rata-rata skor pada Siklus I sebesar 66,16 dengan persentase ketuntasan 67,56%, sedangkan pada Siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 77,19 dengan persentase ketuntasan 86,48%. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Teams Game Tournament*, *Wordwall*, Kerja Sama, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa yang secara berkelanjutan mencetak generasi penerus berkualitas (Bulathwela et al., 2024; Samala et al., 2024). Di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka membawa pembaruan signifikan dalam struktur mata pelajaran di Sekolah Dasar, salah satunya melalui hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan gabungan antara muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang diri, kehidupan, dan kehidupan bermasyarakat (Hati et al., 2025; Himawan et al., 2025). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diberikan kesempatan luas untuk mempelajari diri sendiri serta lingkungan di sekitarnya. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memperoleh pemahaman yang mendalam serta memiliki kesiapan yang matang dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan nyata di masa depan.

Di samping pemahaman materi, salah satu kecakapan hidup (*life skills*) yang krusial untuk dikembangkan sejak dini melalui pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan kerja sama. Kerja sama atau gotong royong berarti kemauan untuk bekerja bersama dengan baik, berlandaskan pada prinsip bahwa suatu tujuan akan lebih mudah tercapai apabila dikerjakan secara kolektif (Adian, 2026). Dalam pembelajaran, kerja sama merupakan sarana yang sangat baik untuk menggabungkan berbagai talenta individu sehingga mampu melahirkan solusi inovatif (Wei et al., 2025).

Indikator kerja sama siswa yang dikembangkan dari Kemendiknas meliputi kemampuan memberikan pendapat, berdiskusi memecahkan masalah, membantu teman yang kesulitan, menerima pendapat orang lain, beradaptasi dengan kelompok, serta bersikap kompak dalam tim (Abdullah et al., 2025; Lamere, 2025). Ketika aspek-aspek kerja sama ini berjalan dengan baik dalam kelompok belajar, interaksi sosial antarsiswa akan meningkat dan memicu terjadinya *peer tutoring* (tutor sebaya) serta pertukaran pengetahuan yang efektif.

Peningkatan interaksi sosial melalui kerja sama yang solid pada akhirnya berhubungan positif dengan pencapaian prestasi belajar siswa. Prestasi belajar didefinisikan sebagai bentuk tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran, khususnya pada ranah kognitif, yang mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Radović & Seidel, 2025). Lebih dari sekadar angka atau hasil akhir, prestasi belajar merupakan cerminan dari perubahan positif yang terjadi dalam diri siswa berkat pengalaman, latihan, dan kesadaran yang berkembang selama proses belajar (Jiawen Liu et al., 2025). Kegiatan belajar dan prestasi belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan; belajar menunjukkan suatu proses interaksi, sedangkan prestasi merupakan luaran (*output*) dari proses tersebut (Adigun et al., 2025). Pencapaian prestasi ini secara umum dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi jasmani, psikologis, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, media, dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Tong, 2025).

Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan kondisi riil di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III B SD Negeri 1 Sumbang pada bulan September hingga Desember, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar dalam pembelajaran IPAS. Pertama, siswa menunjukkan kurangnya kemampuan sosial dalam kegiatan kelompok. Fenomena ini ditandai dengan ketidakmampuan menyelesaikan masalah secara bersama-sama, kecenderungan tidak saling menghargai pendapat teman, serta kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan ide terbarunya. Hambatan sosial ini berdampak langsung pada performa akademis mereka di kelas.

Masalah kedua yang ditemukan di lokasi penelitian adalah rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa. Data hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) Semester 1 pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa dari total 37 siswa, hanya 24 siswa (64,86%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Sebanyak 13 siswa lainnya (35,14%) masih dinyatakan belum tuntas dengan nilai terendah menyentuh angka 70. Kondisi empiris ini mengindikasikan secara kuat bahwa strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas belum optimal dalam mendorong keterlibatan aktif serta kolaborasi yang bermakna di antara siswa.

Sebagai upaya konkret untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Wordwall. Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar heterogen beranggotakan 5–6 orang yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakangnya (Damanik et al., 2025). Menurut Rambe & Nasution (2025), TGT adalah teknik pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka masing-masing. Model ini memiliki lima komponen utama, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pembentukan kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*teams recognition*) (Nofriansyah et al., 2025; Slavin, 2015). Penerapan TGT diyakini efektif meningkatkan kerja sama karena melibatkan unsur permainan yang menyenangkan, kompetisi antartim yang sehat, dan pemberian penghargaan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif (Berlianti & Jaya, 2026).

Agar penerapan model TGT ini berjalan lebih optimal dan interaktif di era digital, peneliti mengintegrasikannya dengan media *Wordwall*. Penggunaan media berbasis teknologi dalam dunia pendidikan saat ini semakin relevan guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran (Alalwan, 2022; Hamadi et al., 2021). *Wordwall* sendiri merupakan media pembelajaran digital berbasis *web browser* yang menyediakan 18 *template* permainan interaktif, seperti *quiz*, *crossword*, dan *find and match* (Hidayah & Aeni, 2026). Aplikasi ini dipilih karena menyediakan platform yang kaya akan visual menarik yang dapat difungsikan sekaligus sebagai sumber belajar, media ajar, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi anak (Suci et al., 2026). Penggabungan inovatif antara

TGT dan *Wordwall* ini juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Faidah & Tatsar (2026), yang membuktikan bahwa model TGT mampu meningkatkan persentase kerja sama siswa secara signifikan dari 68,29% pada siklus I menjadi 86,34% pada siklus II.

Keberhasilan kolaborasi TGT dan *Wordwall* dalam menumbuhkan kerja sama serta prestasi pada siswa kelas III didukung oleh kesesuaiannya dengan karakteristik psikososial anak usia 8–9 tahun yang berada pada fase *industry vs. inferiority* (Astuti & Salvina, 2026). Melalui prinsip *positive interdependence* (saling ketergantungan positif) dan *individual accountability* (tanggung jawab individu), potensi kecemasan akibat kompetisi dapat diredam menjadi dorongan solidaritas kelompok (Mutmainna et al., 2026). Aktivitas turnamen ini secara organis menstimulasi konsep *zone of proximal development* (ZPD) Vygotsky melalui proses tutor sebaya demi kemenangan tim (Fahraini et al., 2026; Gopinathan et al., 2022). Selain itu, karakteristik *Wordwall* yang menyajikan umpan balik instan dan bersifat *low-stakes* terbukti mampu mereduksi kecemasan digital anak ((Damayanti et al., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar IPAS siswa kelas III B SD Negeri 1 Sumbang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan

secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III B. Pendekatan PTK dipilih secara sengaja karena memiliki relevansi kuat untuk memperbaiki, membenahi, dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran di dalam kelas secara langsung melalui refleksi diri dan intervensi tindakan yang sistematis. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengadaptasi model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Model tersebut diterapkan dalam bentuk siklus berulang, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan atau observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Amini & Ginting, 2024; Rohaeni, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sumbang yang berlokasi di Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Seluruh rangkaian penelitian dilakukan secara bertahap, dimulai dari kegiatan observasi awal untuk memetakan masalah yang dilaksanakan pada bulan November dan Desember 2025. Selanjutnya, implementasi tindakan kelas sukses dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya dari bulan April sampai dengan Mei 2026. Fokus materi pembelajaran yang diangkat dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab "Aku Bagian dari Masyarakat".

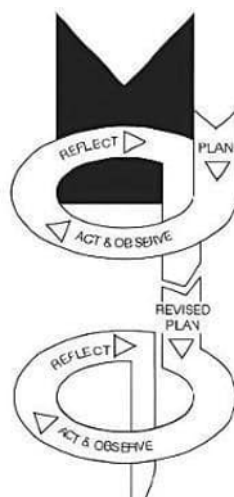
Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas III B SD Negeri 1 Sumbang pada Tahun Ajaran 2025/2026. Jumlah subjek penelitian tercatat sebanyak 37 siswa, yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Pemilihan kelas III B sebagai subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan purposif (*purposive*)

berdasarkan temuan awal peneliti. Data awal menunjukkan bahwa kelas tersebut mengalami hambatan pedagogis yang nyata, berupa rendahnya tingkat kerja sama antarindividu dalam kelompok serta rendahnya capaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS jika dibandingkan dengan kelas lainnya.

Guna memperoleh data yang akurat dan komprehensif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang melalui tiga instrumen utama. Pertama, teknik observasi menggunakan lembar observasi terstruktur untuk memantau, mencatat, dan menilai secara langsung aktivitas guru dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran kooperatif berlangsung. Kedua, teknik angket kerja sama yang disebarikan kepada siswa di setiap akhir siklus guna mengukur sejauh mana peningkatan penanaman karakter gotong royong berdasarkan indikator yang ditetapkan. Ketiga, tes evaluasi prestasi belajar berupa instrumen soal tertulis yang diberikan pada akhir siklus untuk mengukur tingkat penguasaan kognitif

siswa terhadap materi IPAS yang telah diajarkan.

Data yang telah berhasil dihimpun kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor rata-rata angket kerja sama serta persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa. Ketuntasan belajar individual siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah yaitu sebesar 75, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila terdapat $\geq 75\%$ siswa dari total keseluruhan kelas yang nilainya melampaui KKTP. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data hasil observasi proses. Keberhasilan penelitian ini didasarkan pada dua indikator utama, yaitu peningkatan persentase kerja sama siswa hingga mencapai kategori baik ($\geq 75\%$) dan pencapaian persentase ketuntasan belajar klasikal minimal sebesar $\geq 75\%$.



Gambar 1. Model PTK Kemmis & McTaggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan pada siswa kelas III B

SD Negeri 1 Sumbang, Kabupaten Banyumas, secara bertahap selama dua siklus. Tindakan pada siklus pertama diselenggarakan melalui dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 22 dan 28 April 2026. Selanjutnya, perbaikan dan pemantapan tindakan dilanjutkan pada siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 29 April dan 6 Mei 2026. Seluruh rangkaian intervensi dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan pemanfaatan media digital *Wordwall*. Penerapan kolaborasi ini difokuskan untuk memecahkan masalah rendahnya tingkat kerja sama antarsiswa serta mendongkrak capaian prestasi belajar kognitif mereka di dalam kelas.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas III B ini diimplementasikan secara sistematis melalui lima tahapan utama. Tahap pertama dimulai dengan penyajian kelas (*class presentation*), di mana guru menyampaikan materi pengantar IPAS secara klasikal. Tahap kedua adalah pembentukan kelompok (*teams*), yang membagi 37 siswa ke dalam tim-tim kecil yang bersifat heterogen secara akademik maupun gender. Tahap ketiga dan keempat merupakan inti model ini, yaitu pelaksanaan permainan (*games*) dan turnamen akademik (*tournament*). Pada tahapan ini, siswa berkompetisi secara sehat sebagai wakil dari tim mereka untuk mengumpulkan poin. Tahap kelima ditutup dengan pengakuan kelompok (*teams recognition*) berupa

pemberian penghargaan kepada tim yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi.

Integrasi teknologi dalam penelitian ini diwujudkan melalui penggunaan media interaktif *Wordwall* yang disinkronkan dengan langkah-langkah turnamen. Teknis pengaplikasian media ini dilakukan dengan memanfaatkan perangkat proyektor di depan kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengakses laman interaktif dan mengendalikan jalannya permainan melalui laptop, sementara tampilan visual soal diproyeksikan secara luas agar dapat dicermati oleh seluruh siswa. Saat turnamen berlangsung, para siswa yang ditunjuk sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok akan maju secara bergantian ke depan kelas. Siswa membaca butir soal yang muncul pada kartu soal digital di layar, kemudian memberikan jawaban secara langsung yang langsung diverifikasi oleh sistem *Wordwall*.

Melalui kombinasi tindakan tersebut, diperoleh data perkembangan yang signifikan mengenai tingkat kerja sama dan prestasi belajar siswa kelas III B dari kondisi awal (*pra-siklus*), siklus I, hingga siklus II. Peningkatan indikator kerja sama siswa dipantau melalui lembar observasi aktivitas dan angket, sedangkan perkembangan prestasi belajar diukur secara berkala melalui tes evaluasi di setiap akhir siklus pembelajaran. Data kuantitatif secara menyeluruh yang menggambarkan fluktuasi peningkatan persentase ketuntasan klasikal, nilai rata-rata kelas, serta skor kerja sama siswa pada mata pelajaran IPAS dijabarkan secara terperinci dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Kerja Sama Siklus 1 dan 2

Indikator	S1		S2	
	P1	P2	P1	P2
Jumlah siswa	37	37	37	37
Total skor	1202	1293	1398	1483
Rata-Rata	64,97	69,89	75,57	80,16
Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Persentase Ketuntasan (%)	67,56	64,86	86,48	94,59

Keterangan:

S: Siklus

P: Pertemuan

Berdasarkan data yang dihimpun pada Tabel 2, terlihat adanya fluktuasi dan peningkatan persentase ketuntasan kerja sama siswa secara konsisten dari siklus I menuju siklus II. Pada pelaksanaan siklus I, capaian tingkat kerja sama siswa tercatat belum mampu memenuhi indikator keberhasilan klasikal yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 75\%$. Secara rinci, persentase ketuntasan kerja sama siswa pada pertemuan 1 siklus I berada pada angka 67,56%, kemudian mengalami penurunan pada pertemuan 2 menjadi sebesar 64,86%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dinamika interaksi kelompok pada awal penerapan tindakan masih memerlukan perbaikan yang mendasar.

Penurunan persentase kerja sama pada siklus I tersebut diidentifikasi bersumber dari sejumlah hambatan teknis dan pedagogis yang ditemukan peneliti selama proses pengamatan di lapangan. Dari aspek pedagogis, implementasi tahapan turnamen (*tournament*) belum sepenuhnya selaras dengan skenario yang telah dirancang di dalam modul ajar. Selain itu, muatan materi dan visual pada media *Wordwall* dinilai masih terlalu padat untuk karakteristik siswa kelas III, sehingga menyulitkan pembagian tugas kelompok. Hambatan ini diperparah oleh kendala teknis berupa ketidakstabilan

koneksi jaringan internet di ruang kelas, yang mengakibatkan beberapa kelompok mengalami keterlambatan operasional dalam mengakses dan menjawab butir soal digital.

Setelah dilakukan refleksi mendalam terhadap hambatan di siklus I, peneliti bersama guru kelas melakukan serangkaian perbaikan sistematis yang kemudian berdampak positif pada pelaksanaan siklus II. Data hasil pengamatan menunjukkan adanya lonjakan persentase ketuntasan kerja sama siswa yang sangat signifikan pada siklus II. Pada pertemuan 1 siklus II, persentase ketuntasan kerja sama melonjak menjadi 86,48%, dan kembali meningkat pesat hingga mencapai angka 94,59% pada pertemuan 2. Capaian akhir pada siklus II ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan dan kolaborasi antarsiswa telah berhasil melampaui indikator keberhasilan minimal yang ditargetkan dalam penelitian.

Peningkatan kemampuan kerja sama siswa selama proses pembelajaran IPAS yang terintegrasi ini juga diikuti dengan dampak positif terhadap ranah kognitif mereka. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di setiap akhir siklus, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terbukti berbanding lurus dengan peningkatan capaian prestasi

belajar siswa kelas III B secara klasikal. Untuk melihat gambaran perkembangan nilai, distribusi skor, serta tingkat ketuntasan akademis siswa secara lebih

mendalam, data peningkatan prestasi belajar tersebut disajikan secara terperinci dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar

Indikator	S1	S2
Jumlah Siswa	37	37
Rata-Rata	66,16	77,19
Skor Tertinggi	96	96
Skor Terendah	32	28
Persentase Ketuntasan (%)	67,56	86,48

Keterangan:

S: Siklus

Hasil analisis data mengenai prestasi belajar siswa kelas III B pada mata pelajaran IPAS menunjukkan tren perkembangan yang searah dengan data peningkatan kerja sama. Berdasarkan rekapitulasi nilai pada evaluasi akhir siklus I, persentase prestasi belajar siswa tercatat belum mampu melampaui ambang batas indikator ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan dalam penelitian, yaitu minimal 75% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas. Pada tahap awal ini, penguasaan kognitif materi "Aku Bagian dari Masyarakat" masih mengalami kendala akibat penyesuaian siswa terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan.

Memasuki pelaksanaan siklus II, setelah dilakukan perbaikan terhadap kendala-kendala teknis dan penyempurnaan manajemen kelas, capaian akademis siswa menunjukkan lonjakan yang signifikan. Data nilai evaluasi pada akhir siklus II mencatat bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa telah berhasil melompat hingga mencapai angka 86,48%. Peningkatan yang pesat ini membuktikan secara empiris terjadinya perbaikan kualitas pemahaman materi yang merata di antara para siswa setelah intervensi tindakan dioptimalkan.

Dengan capaian akhir sebesar 86,48% tersebut, prestasi belajar kognitif siswa kelas III B secara resmi dinyatakan telah melampaui target indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Mayoritas siswa di dalam kelas kini telah berhasil memenuhi dan melewati ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) individu yang dipatok pada angka 75. Kenaikan persentase ketuntasan klasikal yang signifikan dari siklus I ke siklus II ini melengkapi seluruh data kuantitatif yang diperoleh sepanjang pelaksanaan tindakan kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa implementasi awal model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* belum berjalan optimal akibat hambatan adaptasi teknis dan pedagogis. Pada siklus I pertemuan 1, persentase ketuntasan kerja sama siswa berada pada angka 67,56%, namun menurun menjadi 64,86% pada pertemuan 2, yang diikuti dengan rendahnya ketuntasan prestasi belajar akhir sebesar 67,56% (rata-rata 66,16). Kendala berupa ketidakstabilan koneksi internet serta padatnya visual media *Wordwall* memicu kecemasan digital pada siswa kelas III. Selain itu, atmosfer

kompetisi turnamen yang belum terkelola dengan baik menyebabkan munculnya sikap egosentris dan dominasi individu di dalam kelompok. Fenomena ini mengonfirmasi fase perkembangan *industry vs. inferiority*, di mana dorongan kuat anak usia 8–9 tahun untuk mendapat pengakuan dapat berubah menjadi kecemasan atau sikap defensif apabila iklim kompetisi tidak terbimbing secara proporsional (Yuhong Liu et al., 2025).

Kegagalan pencapaian target pada siklus I diatasi melalui tindakan reflektif-rekonstruktif pada siklus II dengan menyederhanakan konten visual dan memperkuat manajemen kelompok. Peneliti fokus menerapkan prinsip *positive interdependence* (saling ketergantungan positif) dan *individual accountability* (tanggung jawab individu) secara ketat (Lestari & Yudhanegara, 2022). Dampaknya, pada siklus II terjadi lonjakan ketuntasan kerja sama yang sangat signifikan, yakni menjadi 86,48% pada pertemuan 1 dan mencapai 94,59% pada pertemuan 2 dengan kategori "Sangat Baik". Penataan skor turnamen yang menuntut kontribusi poin dari setiap anggota tim berhasil mengubah persaingan egoistik menjadi solidaritas internal. Melalui restrukturisasi ini, ruang kelas bertransformasi menjadi *zone of proximal development* (ZPD) yang fungsional, di mana proses *peer tutoring* (tutor sebaya) berjalan secara organik karena siswa yang lebih kompeten termotivasi membantu temannya demi kemenangan tim bersama (Latifa Rahman, 2024; Rigopouli et al., 2025).

Perbaikan interaksi sosial pada siklus II terbukti berimplikasi langsung terhadap peningkatan ranah kognitif siswa pada materi IPAS "Aku Bagian dari Masyarakat". Data prestasi belajar pada akhir siklus II mencatat lonjakan ketuntasan klasikal yang signifikan

mencapai 86,48% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,19. Ketika siswa merasa aman secara emosional di dalam kelompoknya dan didukung oleh media interaktif yang memberikan umpan balik instan, fokus kognitif mereka terhadap materi esensial meningkat pesat. Penggunaan proyektor secara klasikal yang dipadukan dengan turnamen perwakilan kelompok merangsang keterlibatan aktif (*active engagement*) siswa. Prestasi belajar tidak lagi sekadar menjadi hasil akhir mekanistik, melainkan wujud cerminan dari perubahan positif atas pengalaman, latihan, dan kesadaran kolektif yang matang selama proses tindakan (Macnamara & Burgoyne, 2023).

Secara komparatif, temuan positif dalam penelitian tindakan kelas ini memperkuat dan memperluas khazanah penelitian terdahulu mengenai efektivitas kolaborasi model kooperatif dan media berbasis digital. Peningkatan signifikan pada aspek kerja sama siswa selaras dengan temuan Fenezia & Armianti (2025), yang melaporkan bahwa karakteristik utama model TGT terletak pada pemberian pengalaman belajar terstruktur yang mendorong interaksi sosial yang sehat sehingga mampu mengikis batas individualisme di dalam kelas. Sementara itu, efektivitas integrasi teknologi interaktif dalam memicu keterlibatan aktif didukung oleh temuan Rahman et al. (2025), yang menegaskan bahwa pemanfaatan platform *Wordwall* secara optimal mempercepat kemampuan kolaborasi siswa melalui peningkatan komunikasi, tanggung jawab individu, dan kekompakan tim. Dengan demikian, perpaduan antara model TGT dan media *Wordwall* terbukti menjadi solusi inovatif-pedagogis yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Firmadani, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan kemampuan kerja sama dan prestasi belajar IPAS siswa kelas III B SD Negeri 1 Sumbang. Peningkatan kualitas interaksi sosial ditunjukkan oleh capaian ketuntasan kerja sama siswa yang melonjak signifikan dari siklus I (64,86%) hingga mencapai 94,59% pada akhir siklus II dengan kategori "Sangat Baik". Keberhasilan kolaboratif ini berbanding lurus dengan peningkatan ranah kognitif siswa, di mana persentase ketuntasan belajar klasikal berhasil melampaui indikator keberhasilan tindakan dengan mencapai angka 86,48% dan nilai rata-rata kelas sebesar 77,19 pada siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., & Doe, R. (2025). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Adian, D. G. (2026). GOTONG ROYONG AS POLITICAL PRAXIS: COLLECTIVE RESPONSIBILITY AND DEMOCRATIC ACTION. *International Review of Humanities Studies*, 11(1), 359–365. <https://doi.org/10.7454/irhs.v11i1.1456>
- Adigun, O. T., Mpofu, N., & Maphalala, M. C. (2025). Fostering self-directed learning in blended learning environments: A constructivist perspective in Higher Education. *Higher Education Quarterly*, 79(1). <https://doi.org/10.1111/hequ.12572>
- Alalwan, N. (2022). Actual use of social media for engagement to enhance students' learning. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9767–9789. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11014-7>
- Amini, S. A., & Ginting, N. (2024). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Ptk, Dan R&D)*. umsu press.
- Astuti, A., & Salvina, D. (2026). Comparing Digital and Non-Digital Gamification in Cooperative Learning: Effects of TGT with Wordwall and Question Cards on Students' Mathematical Problem-Solving Ability. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.8835>
- Berlianti, D. S. S., & Jaya, P. H. (2026). The Implementation of Team Games Tournament-Based Peer Tutoring for Problem-Solving Ability in Fifth-Grade English Learning. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 35(1), 1–15. <https://doi.org/10.17977/um009v35i12026p1-15>
- Bulathwela, S., Pérez-Ortiz, M., Holloway, C., Cukurova, M., & Shawe-Taylor, J. (2024). Artificial Intelligence Alone Will Not Democratise Education: On Educational Inequality, Techno-Solutionism and Inclusive Tools.

Sustainability, 16(2), 781.
<https://doi.org/10.3390/su16020781>

Damanik, J. A., Sipayung, R., Tanjung, D. S., Gaol, R. L., Pinem, I., & Rajesh, V. (2025). The Effect of the TGT Cooperative Learning Model Assisted by Snakes and Ladders on the Mathematics Learning Outcomes of Second Grade Students. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(6), 739–751.
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/297>

Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. N. (2025). Gamifying Cooperative Learning: The Impact of Team Games Tournament and Wordwall Media on Student Engagement in Elementary Science Education. *Jurnal VARIDIKA*, 113–130.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>

Fahraini, S., Abdurrahman, M., Alribdi, N. I., Thohir, M., & Afyuddin, M. S. (2026). A Multidisciplinary Approach to Integrating Islamic Values and Local Culture into STEM Pedagogy in Arabic Language Learning. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 10(1), 117–136.
<https://doi.org/10.21009/hayula.010.01.06>

Faidah, F., & Tatsar, M. Z. (2026). ANALYSIS OF STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN DISCOVERY LEARNING SUPPORTED BY WORDWALL.

EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika, 11(1), 125–134.
<https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/54265>

Fenezia, F., & Armiaati, A. (2025). The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Supported by Digital Interactive Media: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 4(3), 324–336.
<https://doi.org/10.33650/ijess.v4i3.12798>

Gopinathan, S., Kaur, A. H., Veeraya, S., & Raman, M. (2022). The Role of Digital Collaboration in Student Engagement towards Enhancing Student Participation during COVID-19. *Sustainability*, 14(11), 6844.
<https://doi.org/10.3390/su14116844>

Hamadi, M., El-Den, J., Azam, S., & Sriratanaviriyakul, N. C. (2021). A novel framework for integrating social media as cooperative learning tool in higher education's classrooms. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 21.
<https://doi.org/10.1186/s41039-021-00169-5>

Hati, D. I. G. P., Fina Fakhriyah, & Khamdun. (2025). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Capaian Pembelajaran. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 8308–8317.
<https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11679>

- Hidayah, S. R., & Aeni, K. (2026). Keefektifan Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Ditinjau dari Pembelajaran Berdiferensiasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 251–268. <https://doi.org/10.24256/pijies.v9i1.10035>
- Himawan, V., Sahertian, P., & Kusufa, R. A. B. (2025). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA TERHADAP PEMBELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA BANYUANYAR PROBOLINGGO. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 128–134. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.16228>
- Lamere, F. (2025). *Guru Hebat di Kelas Inklusif: Keterampilan, Empati dan Inovatif*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Liu, J., Shadiev, R., & Cao, M. (2025). Effects of digital citizenship educational game on teenagers' learning achievement, motivation, cognitive load, and behavioral patterns. *Education and Information Technologies*, 30(11), 15817–15870. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13399-7>
- Liu, Y., Gao, J., Wu, F., & Chen, L. (2025). Understanding of competition among preschool children in China. *Early Child Development and Care*, 195(15–16), 1570–1589. <https://doi.org/10.1080/03004430.2025.2603273>
- Macnamara, B. N., & Burgoyne, A. P. (2023). Do growth mindset interventions impact students' academic achievement? A systematic review and meta-analysis with recommendations for best practices. *Psychological Bulletin*, 149(3–4), 133–173. <https://doi.org/10.1037/bul0000352>
- Mutmainna, M., Rahman, A., Nuraini, N., Zulfuraini, Z., & Bulalong, R. R. (2026). Team Games Tournament with Word Wall Media: Exploring Student Engagement in Science and Social Studies at Elementary School. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(2), 3720–3730. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i2.3809>
- Nofriansyah, N., Ahman, E., Supriatna, E., Rahayu, S., & Riyadi, S. (2025). IMPROVEMENT OF STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 630. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28921>
- Radović, S., & Seidel, N. (2025). Uncovering variations in learning behaviors and cognitive engagement among students with diverse learning goals and outcomes. *Educational Technology Research and Development*, 73(5), 2877–2895. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-13399-7>

025-10528-4

- Rahman, L. (2024). Vygotsky's zone of proximal development of teaching and learning in STEM education. *International Journal of Engineering Research & Technology*, 13(8).
- Rahman, S. A., Ashar, A., & Fajardo, M. T. M. (2025). The effect of wordwall digital game media on improving students' learning outcomes and communication skills in social studies at elementary school. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(2), 138–152. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v12i2.87944>
- Rambe, K. B., & Nasution, S. (2025). The Influence of the Cooperative Learning Model of the Team Game Tournament (TGT) Type on Students' Collaborative Learning Abilities in the Indonesian Language Subject of Elementary School. *Journal of Elementary Educational Research*, 5(1), 135–150. <https://doi.org/10.30984/jeer.v5i1.1398>
- Rigopouli, K., Kotsifakos, D., & Psaromiligkos, Y. (2025). Vygotsky's Creativity Options and Ideas in 21st-Century Technology-Enhanced Learning Design. *Education Sciences*, 15(2), 257. <https://doi.org/10.3390/educsci15020257>
- Rohaeni. (2022). *Metode Penelitian*. EAI Publishing.
- Samala, A. D., Rawas, S., Criollo-C, S., Bondarenko, O., Gentarefori Samala, A., & Novaliendry, D. (2024). Harmony in Education: An In-Depth Exploration of Indonesian Academic Landscape, Challenges, and Prospects Towards the Golden Generation 2045 Vision. *TEM Journal*, 2436–2456. <https://doi.org/10.18421/TEM133-71>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Universitas Michigan.
- Suci, N. A., Rizal, R., Wilade, S., Nashrullah, N., & Putriwanti, P. (2026). The Effect of Wordwall-Assisted Interactive Learning Media on Students' Learning Interest in Science and Social Studies. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 2037–2045. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3300>
- Tong, Q. (2025). Exploring the Interplay Between Teachers' Emotions, Personal Traits, Environmental Factors and Psychological Well-Being. *European Journal of Education*, 60(1). <https://doi.org/10.1111/ejed.12903>
- Wei, X., Wang, L., Lee, L.-K., & Liu, R. (2025). The effects of generative AI on collaborative problem-solving and team creativity performance in digital story creation: an experimental study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22(1), 23. <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00526-0>



Vol. 10 No. 3 Juni 2026, hlm 1538-1551

p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/74998>

 : <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.74998>