

Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Kelas V

Dwi Maya Meilina¹, Evi Chamalah², Kiswati³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

³SDN Karangroto 03 Semarang

Surel: dwimaya025@gmail.com¹, chamalah@unissula.ac.id²,
kiswati190919@gmail.com³

Abstract

This study originated from the low learning outcomes of Grade V-A students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SDN Karangroto 03 Semarang. The study aimed to improve student learning outcomes by implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) model supported by *Wordwall* media for the topic "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". A Classroom Action Research (CAR) method was employed, conducted over two cycles during the even semester of the 2025/2026 academic year, involving 28 Grade V-A students. Each cycle followed the planning–action–observation–reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation, and subsequently analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The findings revealed an increase in learning mastery from 11% at the pre-action stage to 57% in Cycle I and 93% in Cycle II. The implementation of the *Wordwall*-assisted TGT model also enhanced student engagement, enthusiasm for participating in games and discussions, and collaborative skills within groups. Based on these results, it is concluded that the implementation of the *Wordwall*-assisted TGT model can improve student learning outcomes in the IPAS subject specifically the "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" topic for Grade V-A students at SDN Karangroto 03 Semarang.

Keywords: Learning Outcomes, *Teams Games Tournament*, *Wordwall* Media, Natural and Social Sciences, Primary Education

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid kelas V-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Karangroto 03 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada materi *Bumiku Sayang, Bumiku Malang*. Studi menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek 28 murid kelas V-A. Masing-masing siklus termasuk dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Data dikumpulkan melewati tes hasil belajar, observasi, serta dokumentasi, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Temuan kajian memperlihatkan kenaikan ketuntasan belajar dari 11% di tahap pratindakan menjadi 57% pada Siklus I serta 93% pada Siklus II. Penerapan TGT berbantuan *Wordwall* dapat menaikkan keaktifan, antusiasme murid untuk mengikuti permainan serta diskusi, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Berlandaskan hasil di atas, kesimpulannya penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* bisa menaikkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS materi *Bumiku Sayang, Bumiku Malang* di kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, Media *Wordwall*, IPAS, Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses panjang yang dilaksanakan secara berkelanjutan untuk membentuk serta mengembangkan potensi murid agar memiliki wawasan, kecakapan, karakter, dan sikap (Nurjannah et al., 2025). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk nilai keagamaan, pengelolaan emosi, perilaku, sikap, kemampuan berpikir, serta kompetensi yang menunjang peran individu dalam kehidupan bermasyarakat. Rangkaian tindakan tersebut direncanakan untuk mengatur dan memanfaatkan sumber belajar agar peserta didik dapat mengalami proses belajar dalam dirinya sendiri (Kustandi & Darmawan, 2020). Pencapaian tujuan pendidikan pun sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara baik, terarah, dan berorientasi pada capaian pembelajaran yang ditetapkan (Monalisa & Nurlizawati, 2024), sebab keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penentu utama tercapainya hasil belajar murid (Marlita et al., 2023).

Pelaksanaan pendidikan di sekolah senantiasa mengacu pada kurikulum yang berlaku sebagai pedoman pencapaian tujuan pembelajaran. Saat ini satuan pendidikan menerapkan *Kurikulum Merdeka* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pembelajaran yang berpusat pada murid, sehingga kompetensi, karakter, dan potensi murid dapat berkembang secara

optimal. Pembelajaran yang demikian diharapkan membentuk profil lulusan yang unggul secara akademik sekaligus memiliki karakteristik yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam *Kurikulum Merdeka* adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan permasalahan, serta kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Karakteristik keilmuan yang memadukan aspek alam dan sosial ini menuntut proses pembelajaran IPAS dirancang secara kontekstual serta mendorong murid berpartisipasi aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru.

Salah satu materi IPAS kelas V adalah "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" yang membahas perubahan lingkungan, bencana alam, kerusakan lingkungan, penyebab terjadinya bencana, dan upaya pelestarian lingkungan. Materi ini menuntut murid tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar mereka. Kompleksitas muatan materi yang memadukan aspek konseptual dan kontekstual tersebut menjadikan strategi pembelajaran memegang peranan penting, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi murid.

Guna menjawab kebutuhan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang relevan. *Teams Games Tournament*

(TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang diperkenalkan oleh De Vries dan Slavin, yang mengorganisasikan peserta didik melalui pengelompokan untuk belajar bersama di kelas (Rusyanto, 2021). Pembelajaran kooperatif diketahui memberikan keuntungan bagi aspek sosial murid, seperti terbentuknya hubungan positif antarmurid dan dukungan sosial di antara anggota kelompok (Karmina et al., 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Slavin (2005, sebagaimana dikutip dalam Suratno et al., 2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif mendorong murid yang bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap teman-temannya untuk belajar sebagai sebuah tim.

Secara lebih spesifik, model TGT memadukan permainan dan turnamen akademik untuk melatih kerja sama serta partisipasi aktif murid (Diah & Siregar, 2023; Putri & Jupriyanto, 2025; Marlita et al., 2023). Penerapannya dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, pelaksanaan turnamen, dan pemberian penghargaan (Qurrotulayunsufyan & Hartono, 2024). Model ini dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sebab selain terlibat dalam permainan, murid juga merasakan sensasi pertandingan yang pada akhirnya memberikan *reward* atas pencapaian mereka (Winanda & Rafianti, 2024).

Dalam pelaksanaannya di kelas, model TGT dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif, yaitu *Wordwall*. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar murid (Akbar & Hadi, 2023), sebab penggunaan media yang tepat pada

jenjang pendidikan dasar berdampak positif terhadap pemahaman murid (Al Fatah et al., 2019). *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif untuk membuat aktivitas belajar seperti kuis atau teka-teki yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman murid, sekaligus memudahkan guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih variatif dan menyenangkan (Aliya et al., 2024). Pemanfaatannya juga melatih pemahaman murid sekaligus menjadi sarana hiburan bagi mereka (Nurlaila, 2024), dan hasil belajar sendiri menjadi indikator keberhasilan murid yang ditandai peningkatan pengetahuan melalui hasil evaluasi guru (Yandi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan pretest yang dilakukan peneliti di kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang, diperoleh informasi bahwa hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal, ditandai dengan masih adanya murid yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Minimum. Murid juga cenderung pasif saat guru menjelaskan materi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini disebabkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya variasi model pembelajaran, sehingga murid lebih cepat jenuh dan hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya (Rahayuni et al., 2020). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pendekatan, metode, dan media pembelajaran agar murid lebih aktif dan hasil belajarnya dapat meningkat.

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan guna menemukan kebaruan dan manfaat penelitian. Putri E. O. et al.

(2024) meneliti penerapan model *problem based learning* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Matematika dan menunjukkan peningkatan hasil belajar murid kelas IV pada setiap siklusnya. Puspita et al. (2025) meneliti penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* yang meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS kelas V-B SD Negeri 5 Kota Bengkulu, sejalan dengan Rahmi et al. (2025) yang juga menemukan peningkatan hasil belajar IPAS kelas V melalui model serupa. Selanjutnya, A. E. Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa media *Wordwall* melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VI. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus menerapkan variasi media kuis interaktif, roda spin, serta media fisik pendukung seperti papan random dan mainan ayam berbunyi pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" di kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang, yang belum pernah dikaji pada penelitian terdahulu.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada murid kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang, dengan fokus pengamatan pada ranah kognitif, yaitu pemahaman murid terhadap materi IPAS yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

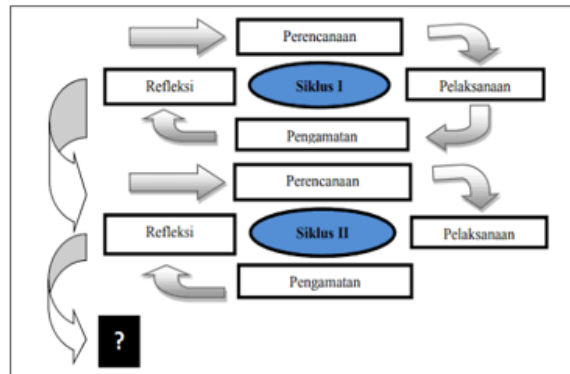
Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas dilaksanakan

guna memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. Melalui pendekatan PTK, proses pembelajaran didalam kelas dapat ditingkatkan dan diperbaiki secara berkelanjutan, sistematis, dan terencana melalui tindakan-tindakan yang adaptif (Hikmatin & Mareza, 2026). Dari Penelitian Tindakan Kelas harapannya guru mendapatkan strategi terbaik dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan guna memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar Murid melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Melalui siklus tindakan yang berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, guru tidak hanya dapat menemukan solusi atas permasalahan nyata yang dihadapi, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Nugroho, 2018). Metode ini dipilih oleh peneliti karena memberikan kesempatan kepada guru guna melaksanakan perbaikan pembelajaran terus-menerus sesuai hasil refleksi terhadap masing-masing siklus.

Studi ini dilaksanakan di SDN Karangroto 03 Kota Semarang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ialah Murid kelas V-A yang berjumlah 28 Murid, terdiri dari Murid laki-laki 15 dan 13 Murid Perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal dan *pretest* yang memperlihatkan hasil belajar Murid pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Studi ini berpacu terhadap model PTK Kemmis serta Mc Taggart. Secara penerapan,

model Kemmis menerapkan system spiral yang membagi satu siklus ke dalam empat tahapan yakni perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), observasi dan pengamatan (*observing*), serta

refleksi (*reflecting*) sebagai siklus yang bersinambungan yang digambarkan pada model sebagai berikut (Monalisa & Nurlizawati, 2024):



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Mc. Taggart

Tahapan Perencanaan yang mengawali siklus pertama, peneliti melakukan persiapan dengan menyusun modul ajar IPAS yang berbasis Model Pembelajaran TGT, menyiapkan media *Wordwall*, menyusun lembar observasi aktivitas guru, serta merancang rubrik penilaian untuk mengukur hasil belajar Murid pada mata pelajaran IPAS materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Tahapan pelaksanaan dengan menerapkan sintaks operasional langkah-langkah yang dijalankan pada proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung peneliti bekerja sama dan didukung oleh guru pamong sebagai pengamat (*observer*). Observer bertugas untuk mengamati secara objektif seluruh aktivitas guru dengan menggunakan lembar instrument yang disediakan, guna memastikan bahwa sintak TGT berjalan selaras akan rencana. Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan, siklus tersebut

langsung dianalisis secara mendalam. Hasil analisis tersebut masuk pada tahapan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan, hambatan, ataupun keberhasilan dalam siklus yang dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan langkah-langkah pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini ialah penelitian deskriptif, sebab memperlihatkan bagaimana sebuah teknik pembelajaran diimplementasikan serta bagaimana hasil yang diharapkan bisa tercapai. Pengumpulan data yang diterapkan pada kajian ini yakni observasi, tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran terkait suatu keberhasilan yang diperoleh. Sementara teknik analisis data kuantitatif yakni melalui menilai peningkatan hasil belajar Murid pada masing-masing siklus dalam proses pembelajaran (Putri, A. E et al., 2024). Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan klasikal murid mencapai minimal 80% dari

jumlah keseluruhan murid, mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 72. Instrumen tes hasil belajar divalidasi melalui uji pakar (*expert judgment*) oleh guru pamong sebelum digunakan untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan pembelajaran, materi, dan indikator yang diukur. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*) pada siklus 1 dan siklus II. Data yang diperoleh selama penelitian dicatat menggunakan instrumen yang sudah disiapkan sebelumnya. Selanjutnya, seluruh data yang terkumpul dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase (%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangroto 03 Semarang menggunakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada Murid dalam mata Pelajaran IPAS kelas V-A yang terdiri dari 28 Murid. Peneliti melakukan evaluasi berupa *pretest* untuk mengukur hasil ketuntasan pengetahuan awal Murid. Data hasil evaluasi *pretest* yang dilakukan di Kelas V-A pada mata Pelajaran IPAS materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” sebanyak 89% atau 25 Murid yang belum mencapai ketuntasan, dan Murid yang tuntas 11% ataupun 3 Murid. Nilai tertinggi yang didapatkan ialah 80 serta nilai terendah ialah 20. Nilai rata – rata kelas dari hasil *pretest* adalah 55.



Gambar 2. Kondisi Murid Sebelum Tindakan

Hasil capaian yang rendah tersebut dilihat dari banyaknya Murid yang tak sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan pada mata Pelajaran IPAS yaitu 72. Dari jumlah seluruh Murid yaitu 28 dengan 3 Murid yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 72. Sedangkan 25 Murid

belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Upaya yang bisa dilaksanakan guna memperbaiki capaian pembelajaran Murid kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang pada mata Pelajaran IPAS materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”, maka peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan mengimplementasikan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* yang dikemas dalam bentuk kuis yang dilakukan secara berkelompok dengan model *tournament* antar kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Murid.

Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menetapkan tempat yang akan digunakan untuk penelitian yaitu SDN Karangroto 03 Semarang. Adapun proses perencanaannya adalah merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dikelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar aktivitas guru dalam mengajar dan penyusunan RPP, membuat LKPD, dan lembar evaluasi (*posttest*) untuk akhir siklus I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat dan didiskusikan bersama guru pamong dan juga sebagai guru kelas V-A yang sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan di sekolah tersebut. Tahap Tindakan pada siklus 1 dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan siklus I ini terdapat dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri dari 2JP (2x35 menit) melalui menerapkan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada mata Pelajaran IPAS materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Pada pembelajaran ini terdapat tiga bagian yakni pembuka, inti serta penutup. Di pertemuan pertama, kegiatan awal dilakukan dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu kebangsaan, mempersiapkan media, memberikan apersepsi, mengajukan pertanyaan pemantik dan menyampaikan tujuan.

Kegiatan inti dilakukan sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan dimulai dengan guru memberikan materi pembelajaran tentang penyebab dan dampak kerusakan lingkungan melalui media *power point* yang sudah disiapkan guru. Guru memberikan kesempatan Murid untuk berpendapat dan tanya jawab terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya, guru membentuk Murid menjadi beberapa kelompok dan memberikan pengarahan terkait kegiatan kelompok dan menentukan alokasi waktu dalam mengerjakan LKPD. Setelah mengerjakan LKPD, guru menyiapkan perangkat permainan *Wordwall*, mengarahkan Murid untuk membentuk kelompok *tournament* dan menjelaskan aturan permainan. Murid melaksanakan *tournament Wordwall* secara berkelompok dengan berdiskusi untuk menjawab jawaban dalam mengumpulkan skor terbanyak.



Gambar 3. Kondisi Pembelajaran Siklus I

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru dan Murid secara bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, memberikan penguatan materi dan meluruskan miskonsepsi materi, melakukan refleksi dan merencanakan tindak lanjut, menyampaikan kegiatan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan kedua, serta diakhiri dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan kedua dilaksanakan dengan mengulas materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, peneliti memfokuskan pada penguatan materi dan meluruskan miskonsepsi pemahaman Murid. Kemudian guru melakukan penilaian *posttest* untuk mengukur ketercapaian hasil belajar Murid.

Observasi

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru pamong sebagai observer pada lembar aktivitas penyusunan RPP serta praktik mengajar. Lembar aktivitas penyusunan RPP pada siklus I diperoleh nilai pada pertemuan pertama skor sebesar 70 atau 87,5%. Adapun pada pertemuan kedua diperoleh skor 71 atau 88,75%. dengan perolehan

rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I skor 70,5 atau 88% sehingga dari data tersebut menunjukkan pelaksanaan dan penyusunan RPP dapat dikatakan berjalan dengan baik.

Pada lembar aktivitas guru dalam praktik mengajar pada siklus I diperoleh nilai pada pertemuan pertama skor sebesar 71 atau 88,75%. Adapun pada pertemuan kedua diperoleh skor 74 atau 92,25% dengan perolehan rata-rata pada pertemuan pertama serta kedua pada siklus I skor 72,5 atau 90,62% sehingga dari data tersebut menunjukkan pelaksanaan praktik mengajar dalam penelitian dapat dikatakan berjalan dengan baik.

Dari hasil evaluasi (*posttest*) yang dilakukan pada akhir pembelajaran mata Pelajaran IPAS materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” di siklus I terdapat Murid yang belum mencapai ketuntasan dalam hasil belajar dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 72 yang telah diterapkan. Dari 28 Murid yang tidak memenuhi ketuntasan sebanyak 12 Murid atau 43%, dan Murid yang memenuhi ketuntasan sebanyak 16 Murid atau 57%. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai yang terendah adalah 50. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 74. Dari data tersebut

dapat dilihat adanya kenaikan dari hasil pretest dengan siklus I.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I. Tahap refleksi ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas dan guru pamong untuk mengevaluasi dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan

model TGT berbantuan *Wordwall*. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Murid kelas V-A pada materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” yang dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar Murid menjadi 57% lebih tinggi dari persentase ketuntasan pretest sebelum dilakukan tindakan. Adapun hasil penilaian siklus I dapat dinyatakan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Siklus I

Tindakan	Hasil	Persentase
Siklus 1 Pertemuan 1	Aktivitas Penyusunan RPP	87,5%
	Aktivitas Mengajar	88,75%
Siklus 1 Pertemuan 2	Aktivitas Penyusunan RPP	88,75%
	Aktivitas Mengajar	92,25%
	Rata-rata Aktivitas Penyusunan RPP Siklus 1	88%
	Rata-Rata Aktivitas Mengajar Siklus 1	90,62%
	Hasil Ketuntasan Belajar (%)	57%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan meskipun belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Pada Pertemuan 1, aktivitas penyusunan RPP mencapai persentase sebesar 87,5% sementara aktivitas mengajar sedikit lebih tinggi yaitu 88,75%, yang mengindikasikan bahwa guru telah cukup baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan. Selanjutnya, pada Pertemuan 2 terjadi peningkatan pada kedua aspek tersebut, di mana aktivitas penyusunan RPP naik menjadi 88,75% dan aktivitas mengajar meningkat menjadi 92,25%, sehingga diperoleh rata-rata aktivitas penyusunan RPP Siklus I sebesar 88% dan rata-rata aktivitas mengajar sebesar 90,62%. Peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua

ini menunjukkan adanya proses adaptasi dan perbaikan yang dilakukan guru dalam menerapkan tindakan pembelajaran. Namun demikian, jika ditinjau dari sisi hasil belajar siswa, persentase ketuntasan belajar pada Siklus I baru mencapai 57%, angka yang masih berada di bawah standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan, sehingga hal ini menjadi indikator kuat bahwa diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya guna mengoptimalkan hasil belajar siswa secara lebih signifikan.

Siklus II

Perencanaan

Tindakan Siklus II dilaksanakan selaras dengan hasil refleksi Siklus I sebagai tindak lanjut guna menaikkan hasil belajar murid yang pada siklus sebelumnya belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Perbaikan yang dilakukan pada siklus ini merupakan upaya berkesinambungan untuk

mengatasi kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi sebelumnya, sehingga diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran maupun hasil belajar murid secara keseluruhan.

Tahapan perencanaan pada Siklus II dilaksanakan selaras dengan hasil evaluasi pada Siklus I, dimulai dari pertemuan pertama dengan menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang lebih matang dan inovatif. Perangkat tersebut meliputi modul ajar sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran berupa *Wordwall* dalam bentuk kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif murid, instrumen penilaian sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara mandiri, serta soal posttest guna mengevaluasi capaian hasil belajar murid setelah tindakan dilaksanakan. Adapun tahap tindakan pada Siklus II ini dijalankan dalam dua kali pertemuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara bertahap dan terstruktur, sehingga setiap aspek perbaikan dapat diterapkan secara optimal dan hasilnya dapat terukur dengan lebih akurat.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan sama halnya dengan siklus I yakni, kegiatan awal dilakukan dengan memasuki kelas, mengucapkan salam, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu kebangsaan, mempersiapkan media, memberikan apersepsi, mengajukan pertanyaan pemantik dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada siklus II ada penambahan sedikit pada penyusunan modul ajar,

menambah media fisik, kuis interaktif *Wordwall* yang dirubah dalam bentuk spin, soal yang disajikan berbeda dengan siklus I dan bentuk permainan yang berbeda dengan menggunakan media “mainan anak ayam” yang berbunyi jika di tekan atau dipencet. Bagian yang berbeda pada siklus II dengan siklus I yaitu penyampaian materi melalui media fisik “papan randoms” yang berisi gambar masalah lingkungan, kemudian guru menjelaskan materi berdasarkan gambar yang terbuka. Murid menyimak dan mendengarkan penjelasan guru tentang penyebab dan dampak kerusakan lingkungan bagi kehidupan serta memberikan kesempatan untuk saling tanya jawab dan berpendapat.

Selanjutnya, kegiatan tournament dilaksanakan melalui kuis interaktif berbantuan *Wordwall*. Permainan ini dapat dirancang oleh guru melalui kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan relevan dengan materi yang akan diajarkan. Berbeda dengan pelaksanaan pada Siklus I, pada Siklus II pemilihan soal dilakukan menggunakan fitur spin sehingga soal yang diperoleh setiap kelompok ditentukan secara acak. Mekanisme tersebut memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh kelompok untuk memperoleh variasi soal serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan interaktif. Setiap anggota kelompok maju bergiliran untuk menekan tombol yang disediakan secara cepat. Kelompok yang menekan tombol pertama akan menjawab soal. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang. Penghargaan ini diberikan sebagai pengakuan atas usaha dan prestasi yang telah dicapai selama proses pembelajaran atau kompetisi.



Gambar 4. Kondisi Pembelajaran Siklus II

Kegiatan penutup dilaksanakan dengan menyimpulkan materi bersama murid secara partisipatif, di mana guru mengajak murid untuk mengingat kembali poin-poin penting yang telah dipelajari sepanjang proses pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap konsep-konsep yang telah dibahas agar pemahaman murid semakin mantap dan tidak mudah terlupakan, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran guna mengetahui kendala maupun hal-hal positif yang dirasakan murid selama pembelajaran berlangsung. Rangkaian kegiatan ini kemudian diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup sebagai bentuk penutupan pembelajaran yang santun dan bermakna.

Pada pertemuan kedua, pelaksanaannya tidak jauh berbeda dengan pola yang diterapkan pada Siklus I, yaitu dilaksanakan dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya sebagai bentuk penyegaran ingatan murid. Pertemuan ini lebih memfokuskan pada penguatan materi agar pemahaman murid terhadap konsep yang diajarkan menjadi lebih mendalam dan menyeluruh. Sebagai puncak dari rangkaian tindakan Siklus II, dilakukan evaluasi berupa posttest yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana

ketercapaian hasil belajar murid setelah melalui proses perbaikan pembelajaran, sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus ini.

Observasi

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung, di mana guru pamong berperan sebagai observer yang mengamati dan menilai dua aspek utama, yaitu lembar aktivitas penyusunan RPP dan praktik mengajar. Pada lembar aktivitas penyusunan RPP di Siklus II, diperoleh nilai pada pertemuan pertama dengan skor sebesar 75 atau setara 93,75%, sementara pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi skor 79 atau 98,75%. Berdasarkan kedua pertemuan tersebut, diperoleh rata-rata skor sebesar 76,5 atau 96,25%, sehingga data ini menunjukkan bahwa pelaksanaan dan penyusunan RPP pada siklus ini telah berlangsung secara baik dan menunjukkan konsistensi peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran.

Selain itu, hasil pengamatan pada lembar aktivitas guru dalam praktik mengajar di Siklus II juga menunjukkan capaian yang menggembirakan, di mana pada pertemuan pertama diperoleh skor

sebesar 76 atau 95%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi skor 79 atau 98,75%. Dari kedua pertemuan tersebut, diperoleh rata-rata skor sebesar 77,5 atau 96,87%, yang mengindikasikan bahwa guru telah mampu melaksanakan praktik mengajar dengan sangat baik dan hampir mendekati kesempurnaan. Peningkatan yang konsisten pada kedua aspek ini, baik penyusunan RPP maupun praktik mengajar, menjadi bukti nyata bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I telah membuahkan hasil yang signifikan.

Selanjutnya, hasil evaluasi posttest yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran mata pelajaran IPAS dengan materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" pada Siklus II menunjukkan capaian hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 28 murid, tercatat hanya 2 murid atau setara 7% yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 72, sedangkan sebanyak 26 murid atau 93% telah berhasil memenuhi ketuntasan belajar. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 100, sementara nilai terendah adalah 70, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 89. Data tersebut secara

jelas memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil Siklus I ke Siklus II, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar murid telah mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* telah berjalan secara maksimal dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Refleksi

Hasil refleksi memperlihatkan bahwa hasil posttest siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I. Namun, masih ada 2 Murid yang belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar Murid sebesar 93% dengan 26 Murid memenuhi KKM dan Murid yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal ada 2 Murid dengan persentase sebesar 7%. Berlandaskan hasil penilaian tersebut memperlihatkan ada kenaikan hasil belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, sehingga tidak perlu menambah pertemuan atau siklus selanjutnya. Adapun hasil penilaian siklus II dapat dinyatakan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus II

Tindakan	Hasil	Persentase
Siklus II Pertemuan 1	Aktivitas Penyusunan RPP	93,75%
	Aktivitas Mengajar	95%
Siklus II Pertemuan 2	Aktivitas Penyusunan RPP	98,75%
	Aktivitas Mengajar	98,75%
	Rata-Rata Aktivitas Penyusunan RPP Siklus II	96,25%
	Rata-Rata Aktivitas Mengajar Siklus II	96,87%
	Hasil Ketuntasan Belajar (%)	93%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I,

baik dari segi aktivitas guru maupun hasil belajar murid. Pada Pertemuan 1, aktivitas penyusunan RPP memperoleh persentase sebesar 93,75% dan aktivitas

mengajar mencapai 95%, angka yang sudah cukup tinggi dan menunjukkan kesiapan guru yang semakin matang dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran. Peningkatan ini kemudian berlanjut pada Pertemuan 2, di mana baik aktivitas penyusunan RPP maupun aktivitas mengajar sama-sama mencapai 98,75%, sehingga diperoleh rata-rata aktivitas penyusunan RPP Siklus II sebesar 96,25% dan rata-rata aktivitas mengajar sebesar 96,87%. Capaian yang hampir sempurna ini menggambarkan bahwa perbaikan-perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I telah diterapkan secara konsisten dan efektif oleh guru. Lebih lanjut, hal yang paling menggembirakan adalah hasil ketuntasan belajar murid yang melonjak tajam menjadi 93%, jauh meningkat dibandingkan Siklus I yang hanya mencapai 57%, sehingga data ini menjadi bukti kuat bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II telah berhasil mengoptimalkan proses maupun hasil pembelajaran murid secara maksimal.

Pembahasan

Temuan ini sejalan dengan karakteristik model TGT yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi (Nisa et al., 2024).

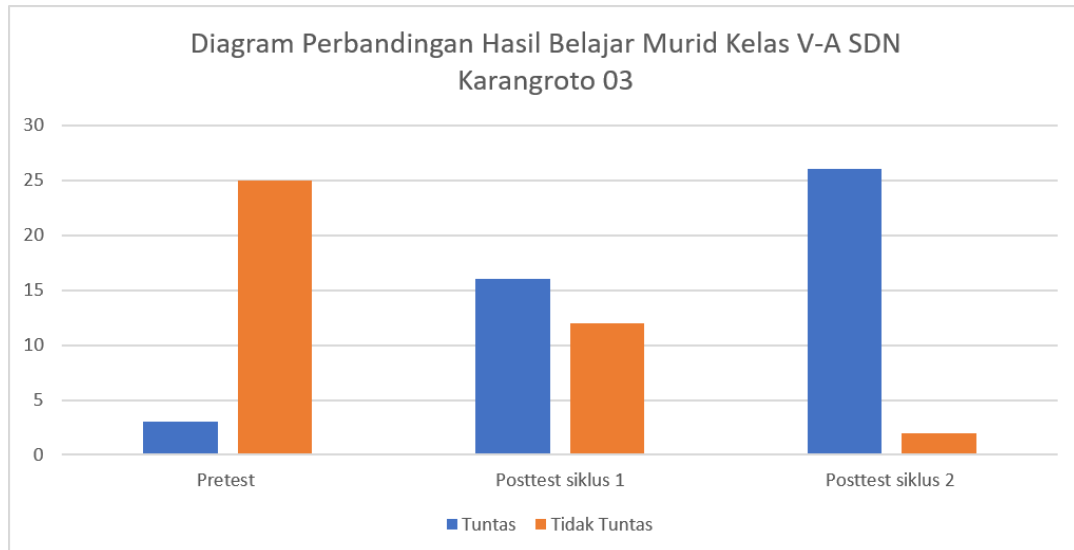
Pembelajaran berbasis permainan berperan dalam menginspirasi murid untuk mengembangkan lingkungan belajar baru dan mendorong motivasi intrinsik yang pada akhirnya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik (Laura-De La Cruz et al., 2026).

Berdasarkan data hasil penelitian dari pengambilan data pada penelitian yang dimulai dari *pretest*, *posttest* siklus I, serta *posttest* siklus II terjadi kenaikan berarti dilaksanakan pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dikatakan berhasil pada mata Pelajaran IPAS. Sebelum tindak lanjut siklus I maupun siklus II memperlihatkan hasil hanya 3 atau (11%) murid yang tuntas dan terdapat 25 atau (89%) Murid yang tidak tuntas. Di siklus I terdapat kenaikan menjadi 16 atau (57%) Murid tuntas dan 12 atau (43%) Murid yang belum tuntas memenuhi KKM yang ditentukan. Kemudian pada siklus II ketuntasan hasil belajar IPAS materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” meningkat menjadi 26 atau (93%) Murid tuntas dan memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 72. Sedangkan 2 (7%) murid yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan hasil belajar Murid bisa terlihat di table berikut:

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Kriteria	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i> Siklus 1		<i>Posttest</i> Siklus 2	
	F	P	F	P	F	P
Tuntas	3	11%	16	57%	26	93%
Tidak Tuntas	25	89%	12	43%	2	7%
Nilai Tertinggi	80		90		100	
Nilai Terendah	20		50		70	
Rata-Rata Kelas	55		74		89	

Hasil ini bisa digambarkan dalam tabel diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar dibawah ini:



Gambar 5. Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPAS

Gambar diatas memperlihatkan peningkatan terhadap hasil belajar Murid saat sebelum tindakan melalui hasil *pretest* dan setelah tindakan Siklus I serta Siklus II yang memperlihatkan berkurangnya murid yang tak tuntas ataupun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan jumlah penambahan murid yang tuntas serta memenuhi KKM yang sudah ditentukan pada setiap siklusnya. Pada siklus II terlihat sebanyak 2 Murid yang belum memenuhi ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* sesuai dalam meningkatkan hasil belajar Murid kelas V-A pada pembelajaran IPAS. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator untuk menilai kemampuan, perkembangan dan Tingkat keberhasilan proses Pendidikan yang telah berlangsung (Yandi et al., 2023). Selaras dengan penelitian dari Andono (2024) bahwasanya terjadi peningkatan hasil belajar Murid secara klasikal karena Murid aktif mengikuti pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall*. Melalui hasil tersebut, dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan evaluasi guna membuat

strategi pembelajaran yang lebih efektif agar tercapai tujuan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya (Tasya & Abadi, 2019).

Penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena *Wordwall* adalah media pembelajaran yang efektif diterapkan di sekolah dasar dan juga memberikan pengalaman belajar yang positif bagi Murid, baik melalui aktivitas belajar secara individu maupun kerja sama dalam kelompok (Hartati et al., 2024). Penggunaan media *Wordwall* yang diterapkan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS. Model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar Murid, saling berinteraksi, dan hasil belajar Murid melalui games (permainan) serta *tournament* (pertandingan) yang dihubungkan dengan materi pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021). Sejalan dengan teori perkembangan kognitif, bahwa murid sekolah dasar telah memasuki tahap operasional konkret, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan pengalaman langsung dan

aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Samsudin et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang semester II (genap) tahun 2025/2026 dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* terbukti adanya peningkatan hasil belajar IPAS materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Hal tersebut bisa terlihat dari hasil persentase dalam ketuntasan hasil belajar Murid dari hasil *pretest* sampai dengan *posttest* siklus I dan II.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek penelitian hanya melibatkan murid dalam satu kelas pada satu sekolah, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan pada kondisi dan karakteristik sekolah maupun murid yang lebih luas. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum dapat dibandingkan secara langsung dengan penggunaan model atau media pembelajaran lainnya. Keterbatasan lainnya adalah belum dilakukan pengukuran terhadap retensi hasil belajar dalam jangka panjang. Dengan demikian, keberlanjutan pemahaman dan kemampuan murid setelah penelitian berakhir belum dapat diketahui secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V-A SDN Karangroto 03 Semarang, dapat disimpulkan bahwa

penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Murid pada mata pelajaran IPAS materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang", yang ditunjukkan dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar secara bertahap dari 11% (3 Murid) pada tahap pratindakan, meningkat menjadi 57% (16 Murid) pada Siklus I, dan mencapai 93% (26 Murid) pada Siklus II, dengan nilai rata-rata kelas yang juga meningkat dari 55 pada *pretest* menjadi 74 pada Siklus I dan 89 pada Siklus II; selain itu, penerapan model ini turut mendorong peningkatan keaktifan, antusiasme, dan kemampuan kerja sama Murid dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13143>
- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan pendekatan TaRL berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar

- peserta didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094-1103.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2203>
- Andono, A. (2024). Pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 63-78.
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.72280>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Karmina, S., Dyson, B., Watson, P. W. S. J., & Philpot, R. (2021). Teacher implementation of cooperative learning in Indonesia: A multiple case study. *Education Sciences*, 11(05), 218.
<https://doi.org/10.3390/educsci11050218>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Laura-De La Cruz, K. M., Roque, J. W. Q., Valeriano, J. W. F., Del Valle, L. A. M., Vargas, M. Q., & Mello, E. J. Q. (2026). Effects of gamification and learning styles on English reading comprehension in gendered classrooms. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 45(2).
<https://doi.org/10.21831/cp.v45i2.97556>
- Putri, L. S., & Jupriyanto, J. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 112-121.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Marlita, I. N., Masfiah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Hikmatin, M., & Mareza, L. (2026). Peningkatan Kemampuan Membuat Miniatur Maket 3D dan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model PjBL pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV SD Negeri 1 Sikapat. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 10(3).
<https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.73547>
- Monalisa, M., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan model kooperatif make a match berbantuan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas X fase E SMA Eka Sakti Padang. *Naradidik Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 385-392.

- <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.263>
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Nugroho, F. A., Dewi, M., Wijayati, I. W., Septiani, S., Purwanto, E., Suci, H., Hidayati, W., Hadikusumo, R. A., Talindong, A., Mahardiyanti, T., Nurdini., Siregar, R. W., Muliawan, P., Ilyas, M., & Tahir, T. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Nurjannah, N., Nawir, M., & Idawati, I. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1474-1485. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4037>
- Nurlaila, E. N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/25759>
- Puspita, R. A., Dalifa, D., & Yusnia, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Childhood Research and Practice*, 5(2), 63-72. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/ecrp/article/view/7873>
- Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiaty, 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. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11381>
- Putri, E. O., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Wordwall mata pelajaran IPAS kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 345-352. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.841>
- Qurrotulayunsufyan, Q. & Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*,

- I(1), 47-56.
<https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 10(4). <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/10206>
- Rusyanto, S. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Penerbit NEM.
- Samsudin, S., Setiawan, I., & Dwi, D. R. A. S. (2023). The playing-based learning model to improve basic volleyball skills of junior high school students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 232-240. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.52231>
- Suratno, S., Muazza, M., Murboyono, R., & Guspita, D. (2023). What is the effect of learning models and interests on study results?. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 804-814.
- Al Fatah, S., M., Jupriyanto, J., & Cahyaningtyas, A., P. (2019). Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Pesona Dasar : Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 7(2). <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14755>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Sesiomedika*.
- Winanda, E. A., & Rafianti, W. R. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Muatan IPAS Menggunakan Kombinasi Model PBL, TPS, dan TGT. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 431-436. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.609>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,



Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2559-2577

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

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76806>

 : <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76806>

10(2), 1116-1122.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>

2.3349