

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI MODEL TGT BERBANTUAN WORDWALL BAGI SISWA KELAS 4 SD

Elfira Amalia Hakiki¹, Veronika Unun Pratiwi², Agus Sri Antana³

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo^{1,2}

SDN Pengkol 01³

Surel: veronikaup@gmail.com

Abstract: *English language learning in elementary schools often faces various challenges, even though the ability to communicate in this language is important to support learning success. This study aims to analyze the improvement of English learning outcomes through the application of Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Wordwall media. This type of research is a classroom action research (PTK) conducted in two cycles. The subjects of this study were 24 fourth grade students of SDN Pengkol 01. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, documentation, and learning outcomes tests. The results showed an increase in student learning outcomes of 32% from cycle I to cycle II. Thus, it can be concluded that the application of TGT type cooperative learning model assisted by Wordwall media can improve the learning outcomes of English language of fourth grade students.*

Keyword: *English, TGT, Learning Outcomes, Wordwall*

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar kerap menghadapi berbagai tantangan, padahal kemampuan berkomunikasi dalam bahasa ini penting untuk mendukung keberhasilan belajar. Tujuan dari studi yang dilaksanakan yaitu guna menganalisis peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris dengan pengimplementasian model *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall. Jenis studi ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada dua siklus. Subjek studi ini adalah 24 siswa kelas IV SDN Pengkol 01. Teknik dalam mengumpulkan data yang dipergunakan mencakup observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Hasil riset mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 32% dari siklus I hingga siklus II. Bisa ditarik kesimpulan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibantu media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, TGT, Hasil Belajar, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang khususnya bidang pendidikan. Keberhasilan proses pendidikan dapat diidentifikasi salah satunya melalui pencapaian hasil belajar siswa. Temuan belajar sendiri merupakan output yang diraih siswa setelah menjalani serangkaian aktivitas pembelajaran. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu

faktor internal yang asalnya dari diri pelajar serta faktor eksternal dari lingkungan luar (Gultom et al., 2022). Salah satu faktor eksternal yang berperan penting yaitu aktivitas pembelajaran di kelas yang dilakukan perancangan dan dilaksanakan oleh pengajar. Kualitas pembelajaran yang baik mampu meningkatkan minat serta keaktifan pelajar dalam mengikuti proses belajar. Sejalan dengan pendapat Rahayu et al (2023), bahwa guru dituntut untuk

memiliki pemahaman yang kuat serta keterampilan dalam menerapkan sejumlah metode, pendekatan, strategi, model pembelajaran, serta media yang sesuai, sehingga dapat mendorong minat, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa secara optimal.

Pendidikan merupakan kunci utama dalam membangun individu yang berkualitas yang bersaing dan berkualitas di era globalisasi saat ini. Salah satu aspek paling penting dalam pendidikan yaitu penguasaan dalam hal komunikasi. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara lebih luas menggunakan bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional sangat bermanfaat karena dapat menghubungkan dan memperluas jangkauan kita pada dunia luar (Nurlita et al., 2024). Sejalan dengan pendapat Darmawan et al. (2020), bahwa Bahasa Inggris sebagai sarana komunikasi internasional juga berperan sebagai jembatan menuju akses terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan dunia. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa global sejak usia dini, khususnya di tingkat sekolah dasar, sangatlah penting sebagai bekal generasi muda agar mampu berpartisipasi dalam perkembangan dunia (Ningsih et al., 2024).

Dalam praktiknya hal tersebut tidak mudah diterapkan, karena pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Pengkol 01 serta melakukan observasi, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tergolong rendah. Faktor penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari materi bahasa Inggris sangat beragam, beberapa diantaranya yaitu

rendahnya minat belajar dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Sehingga dengan kondisi ini hasil belajar atau rata-rata nilai siswa masih belum dapat mencukupi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mendapatkan hasil belajar yang signifikan maka dituntut inovasi model pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang memuat tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada Pasal 1, pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan situasi dan suasana belajar yang bisa memperkembangkan potensi diri pelajar dengan aktif melalui proses pembelajaran (Fitri, 2021). Menyikapi kondisi ini, dibutuhkan suatu inovasi model pembelajaran yang bukan sekedar menarik siswa untuk belajar, namun juga mampu mengakomodasi segala kebutuhan belajar siswa. Salah satu dari beragam model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam meningkatkan keterlibatan pelajar yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT ini adalah salah satu tipe dari *Cooperative Learning* yang menggabungkan unsur kerja sama kelompok dengan kompetisi yang sehat. *Cooperative Learning* membagi siswa ke dalam grup atau kelompok kecil sehingga mereka dapat berdiskusi dan bekerja sama (Pratiwi, 2020). Melalui permainan dan turnamen, siswa didorong untuk aktif, berinteraksi, serta belajar dalam suasana yang menyenangkan (Sulorante, 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, model TGT mendorong siswa untuk bertukar informasi dan pemahaman, berlatih menggunakan bahasa target,

serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Agar penerapan model TGT lebih maksimal, penggunaan media digital yang menarik menjadi penting. Salah satu media interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa saat ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan berbagai template permainan seperti kuis, pencocokan kata, anagram, dan lain-lain (Agustin et al., 2024). Dengan memanfaatkan *Wordwall*, guru dapat membangun suasana belajar yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital native seperti siswa kelas 4 saat ini. Media pada *Wordwall* yang saya gunakan di kelas 4 SDN Pengkol 01 yaitu *Unjumble*. Media *Unjumble Words* membantu siswa berpikir dalam menyusun kalimat yang benar dari kata yang diacak.

Hubungan antara model TGT dan penggunaan *Wordwall* sangatlah erat dalam mendukung pemahaman siswa. Karakteristik anak-anak usia 9–10 tahun yang senang bermain, berkompetisi, serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, membuat pendekatan pembelajaran berbasis game menjadi sangat efektif. Melalui model TGT berbantuan *Wordwall*, siswa tidak hanya belajar secara pasif menerima materi, melainkan aktif mencari, memahami, dan mengaplikasikan informasi. Keadaan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran dapat lebih efektif jika pelajar mempunyai peran aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri. (Harefa et al., 2023).

Dalam realitas pembelajaran di kelas, sering ditemukan adanya ketimpangan hasil belajar antar siswa. Ada siswa yang cepat mengerti materi, ada pula yang memerlukan waktu lebih

lama. Melalui pendekatan kooperatif seperti TGT, siswa yang secara mandiri mampu memahami materi dapat membantu temannya yang lain, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan saling mendukung. Dengan tambahan media *Wordwall* yang menarik, siswa yang mungkin kurang termotivasi pun akan lebih terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran (Tanthowi et al., 2023). Oleh karena itu, kombinasi antara model pembelajaran TGT dan media *Wordwall* merupakan inovasi yang tepat untuk menjawab tantangan peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris di kelas 4.

Berbagai hasil riset dan penerapan model pembelajaran inovatif sebelumnya membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. Model *Team Games Tournament* (TGT) telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya dan terbukti dengan dapat meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa. Menurut pada hasil penelitiannya, Suardin menyimpulkan jika pengimplementasian model *Cooperative learning* jenis TGT mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa kelas 2D SD Negeri 2 Baubau pada materi Bahasa Indonesia di semester 2 tahun ajaran 2022/2023 (Suardin et al., 2023). Penelitian ini didukung pula dengan penelitian Mertayasa (2022), didapatkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *mice targetboard* berhasil meningkatkan hasil belajar IPS pada kelas V SD, dengan peningkatan sebesar 15% dari siklus I ke siklus II.

METODE

Studi yang dilaksanakan termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK), melalui cara mengaplikasikan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Dalam studi tindakan kelas, kegiatan penelitian dilakukan dalam dua tahapan siklus. Model ini membagi satu siklus penelitian tindakan kelas menjadi empat tahapan, yakni meliputi 1.) perencanaan (*planning*); 2.) pelaksanaan (*acting*); 3.) pengamatan (*observing*); 4.) refleksi (*reflection*) (Kemmis & McTaggart, 2010). Keempat tahapan ini membentuk satu siklus lengkap. Pada siklus berikutnya, proses dapat dilanjutkan dengan merevisi bagian perencanaan, khususnya dalam mengubah pernyataan guru yang berhubungan dengan pengendalian terhadap siswa. Siklus penelitian ini bersifat berkelanjutan, namun apabila peneliti merasa bahwa hasil yang dicapai sudah memadai, maka pelaksanaan siklus dapat dihentikan. Kegiatan penelitian berlangsung pada bulan Oktober hingga November tahun ajaran 2024/2025 di SDN Pengkol 01, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Subjek pada studi yang dilaksanakan yaitu pelajar kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Objek penelitian yaitu hasil belajar sesudah diimplementasikannya model pembelajaran tipe TGT berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan meliputi: 1) Wawancara, dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV di SDN Pengkol 01 untuk memperoleh informasi terkait aktivitas pembelajaran di kelas; 2) Observasi, dilakukan terhadap siswa kelas IV sebagai penerima tindakan untuk mengamati sikap dan perilaku mereka selama proses pembelajaran; 3)

Tes, dilakukan setelah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan model TGT berbantuan *Wordwall* khususnya unjumble. Pada penelitian ini keabsahan data didapatkan dengan teknik triangulasi, yaitu melalui perbandingan data hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Denzin, Norman K (2009) menyatakan bahwa triangulasi adalah metode untuk memverifikasi keabsahan data dengan memanfaatkan sumber atau pendekatan lain.

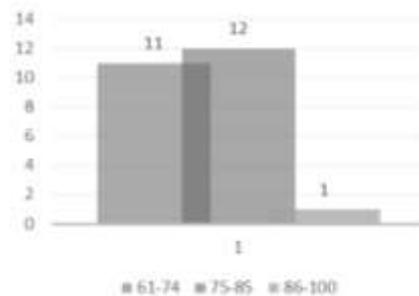


Gambar 1. Model PTK dalam 2 siklus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi yang dilaksanakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Pengkol 01 pada tahun ajaran 2024/2025. Dalam setiap proses pembelajaran, siswa dipisahkan ke dalam 4 kelompok dan jumlah 6 siswa tiap kelompok. Berdasarkan data awal sebelum tindakan diberikan, rata-rata hasil tes siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris adalah 42, dengan persentase ketuntasan sebesar 41%, serta siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) berjumlah sebanyak 15. Fokus penelitian ini adalah pada satu kompetensi dasar, yaitu memahami dan menyusun kalimat tentang boleh dan tidak boleh dilakukan di ruangan yang ada di rumah dengan kata 'can' dan 'cannot'.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali kegiatan pembelajaran dan dilaksanakan tes setiap kali setelah pembelajaran untuk mengetes hasil belajar pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Data yang terkumpul lalu dilaksanakan analisis menggunakan teknik analisis data yang telah ditentukan. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran yang berjalan sudah berjalan berdasarkan pada rencana pembelajaran Modul Ajar yang dirancang, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempergunakan media *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 60 menit kemudian 10 menit untuk mengerjakan tes yang tersusun atas 5 soal uraian. Dalam Siklus I kegiatan yang dilakukan yaitu guru menjelaskan secara lisan dan bantuan *Powerpoint* menjelaskan materi dilanjut dengan membentuk kelompok. Permainan pada media *Wordwall* yang dipilih yaitu *Unjumble Word*. Sebelum pembelajaran guru telah mengatur dan menyiapkan kalimat tentang materi yang dipelajari, lalu siswa hanya perlu menyusun kata-kata acak menjadi sebuah susunan kalimat yang tepat sesuai aturan penulisan yang benar secara kelompok. Setiap kelompok bertournamen dengan menyusun kalimat dengan benar melalui media *Wordwall*. Hasil belajar dari siklus I oleh siswa kelas IV SDN Pengkol 01, ditampilkan pada diagram di bawah ini.



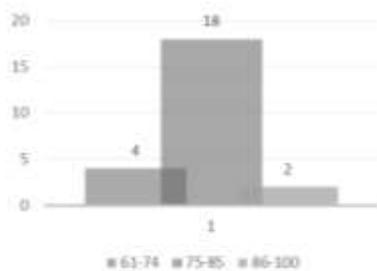
Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Bahasa Inggris Siklus I

Dari data hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada siklus I, nilai paling rendah yang didapatkan adalah 65, sedangkan nilai paling tinggi adalah 90. Rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai 74. Sehingga, kegiatan siklus I masih ditemukan 11 pelajar yang belum meraih nilai 75 yang ditetapkan sebagai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, jumlah siswa yang belum mencapai KKTP ini mengalami penurunan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan (pra-siklus), di mana terdapat 15 siswa yang hasil tesnya yang belum tuntas. Selain itu, hasil belajar pada siklus I mengindikasikan persentase ketuntasan senilai 51%. Presentase ini masih dalam kategori tengah.

Jadi meskipun hasil belajar terdapat peningkatan sebesar 10% tetapi dibandingkan dengan hasil belajar sebelum siklus, hasil belajar siklus I masih belum mencapai pada kategori “tinggi” sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Terlihat juga bahwa masih ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya kedisiplinan siswa dalam berdiskusi, minimnya keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan karena belum terbiasa, serta kurang efektifnya manajemen waktu dalam menyelesaikan tugas.

Sebagai tindak lanjut perbaikan pada siklus II, guru merancang beberapa strategi, seperti memberikan teguran kepada siswa yang kurang serius, meningkatkan pendampingan dalam diskusi kelompok, dan membimbing siswa agar menandai bagian-bagian yang tidak dipahami dari bahan ajar untuk kemudian ditanyakan. Guru juga mengingatkan siswa terkait sisa waktu yang tersedia agar tugas kelompok dapat diselesaikan tepat waktu. Di samping itu, siswa didorong untuk mulai menjawab soal-soal yang mudah terlebih dahulu guna mengatur waktu dengan lebih efisien. Diharapkan, dengan langkah-langkah perbaikan tersebut, hasil belajar dapat meningkat secara signifikan dan mampu mencapai standar hasil belajar yang ditargetkan.

Pelaksanaan tindakan kelas dalam siklus II disusun berdasarkan refleksi dari siklus I, melalui pelaksanaan perbaikan yang diperlukan. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun sebelumnya, mempergunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Wordwall*. Selanjutnya, tes dilakukan selama 10 menit, seperti dalam siklus I. Hasil tes pada siklus II untuk 24 pelajar kelas IV SDN Pengkol 01 ditampilkan pada diagram di bawah ini



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Bahasa Inggris Siklus II

Berdasarkan data hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus II, nilai yang paling rendah pelajar yaitu 70, sedangkan nilai yang paling tinggi mencapai 95. Sebanyak 20 siswa telah memenuhi capaian pembelajaran sesuai dengan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam banyaknya pelajar yang belum hingga KKTP, dibandingkan siklus I yang masih terdapat 11 siswa belum tuntas. Temuan belajar pada pelajar dalam siklus II menunjukkan presentasi ketuntasan senilai 83%, yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian, dialami peningkatan sebanyak 32% dibandingkan siklus I. Artinya, hasil belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan dan penerapan tindakan dalam siklus II telah berhasil.

Nilai rata-rata dan persentase capaian hasil belajar Bahasa Inggris siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan serta telah memenuhi indikator kesuksesan yang ditetapkan. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II telah mencapai standar yang diharapkan. Hambatan yang dihadapi pada siklus I berhasil diatasi, meskipun pendampingan tambahan masih diperlukan untuk membantu siswa dalam merancang strategi belajar yang lebih efektif guna meraih hasil maksimal. Ringkasan capaian hasil belajar Bahasa Inggris siswa dari siklus I hingga siklus II ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Rata-rata | Kategori | Frekuensi Siswa | Persentase Ketuntasan |
|----------|-----------|--------------|-----------------|-----------------------|
| Siklus I | 74,58 | Tidak tuntas | 11 | 51,16% |
| | | Tuntas | 13 | |

| | | | | |
|-----------|-------|--------------|----|--------|
| Siklus II | 79,15 | Tidak tuntas | 4 | 83,33% |
| | | Tuntas | 20 | |

Berdasarkan temuan studi yang dilaksanakan terhadap pelajar kelas IV di SDN Pengkol 01 melalui dua siklus, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *Wordwall*. Pada siklus I, persentase capaian hasil belajar Bahasa Inggris siswa sebesar 51% masih tergolong dalam kategori sedang dan belum mencapai kriteria kesuksesan yang ditetapkan, maka penyelenggaraan tindakan pada siklus I dinyatakan belum berhasil. Beberapa hambatan yang terjadi selama pelaksanaan siklus I menjadi penyebab belum tercapainya target yang ditetapkan. Setelah dilakukan identifikasi terhadap kendala-kendala tersebut dan dilanjutkan dengan penerapan perbaikan terhadap siklus II, hasil yang didapat menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dalam siklus II, terjadi kenaikan hasil belajar sebesar 32%, dengan persentase capaian mencapai 83% (kategori tinggi), yang berarti telah memenuhi kriteria keberhasilan. Peningkatan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok serta meningkatkan interaksi antar siswa. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam berbagai turnamen dan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran, di mana mereka bersaing dengan tim lain untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya. Pendekatan semacam ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran, mengingat siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas

yang bersifat bermain (Adiputra & Heryadi, 2021). Temuan penelitian oleh Rani (2020) sejalan dengan hasil ini, yang mengindikasikan jika pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran matematika, khususnya materi operasi hitung pecahan, bisa mendorong peningkatan ketuntasan belajar siswa. Aktivitas siswa meningkat dari 67,5% yang mempunyai kategori baik dalam siklus I menjadi 89,16% dengan kategori sangat baik dalam siklus II.

Penerapan model TGT akan memberikan hasil yang lebih optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah situs web yang menyediakan fitur permainan serta kuis interaktif yang menarik dan beragam, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pembelajaran, penguatan materi, dan evaluasi terhadap siswa (Nissa & Renoningtyas, 2021). Dengan menggunakan media *Wordwall* menjadi bentuk pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang, di mana media tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas terasa lebih berwarna serta menyenangkan bagi pelajar (Fitriani et al., 2024).

Selaras dengan penelitian Asriani et al., (2025) jika penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* terbukti mampu memberi dampak yang positif dalam peningkatan minat belajar siswa. Kesamaan dari studi yang dilaksanakan terhadap studi sebelumnya terletak pada pemanfaatan media interaktif *Wordwall* serta fokus pada pengukuran minat belajar siswa. Perbedaannya terletak pada jenis implementasinya, di mana penelitian sebelumnya secara spesifik

menggunakan fitur permainan kuis *Wordwall*, sedangkan pada studi yang dilaksanakan wujud permainan yang dipergunakan *Unjumble word*. Kajian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Grudo 3 Ngawi. Efektivitas ini tercermin dari peningkatan persentase ketuntasan klasikal siswa, yang semula hanya 20% pada tahap pra siklus, naik menjadi 57% pada siklus I, dan terus meningkat hingga mencapai 87% pada siklus II, sehingga penelitian dihentikan pada siklus tersebut karena telah memenuhi kriteria keberhasilan (Octaviana et al., 2023). Adapun terdapat perbedaan pada penelitian yaitu penelitian yang saya lakukan menggunakan model TGT sedangkan penelitian tersebut menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Pengkol 01. Peningkatan ini ditunjukkan melalui persentase ketuntasan klasikal yang meningkat secara bertahap, yaitu dari 41% pada pra siklus, naik menjadi 51% pada siklus I, dan 83% pada siklus II. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar Bahasa

Inggris, tetapi juga membangkitkan semangat belajar siswa di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada dosen pembimbing ibu Dr. Veronika Unun Pratiwi, M. Pd. dan Bapak Agus Sri Antana, S. Pd., M. Pd. sebagai Kepala SDN Pengkol 01 dan Guru SDN Pengkol 01 beserta teman-teman yang telah mendukung penulis pada penelitian ini.

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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustin, N., Rudianto, R., & Fauziah, R. (2024). *Application of Case-Based Wordwall Media to Improve Primary School Students ' Critical Thinking Abilities Penerapan Media Wordwall Berbasis Kasus Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir*. 8(2), 73–83. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1622>
- Asriani, Azizah, Herlina, & Nursafitri. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 4(1), 1–23.
- Darmawan, S. B., Ajie, A. P., Pratiwi, S. D., Desilia, T. B., Nurhidayat, M.,

- Jannah, N. N. Al, Nurhasana, F. A., Hidayatullah, F. I., Dilovia, F., Hutagalung, K. M., Aulia, A., Kristyaningrum, D., Wardana, F. D., & Adhani, F. (2020). The Importance of Learning English at an Early Age. *Https://Www.Cambridgeforlife.Org/Articles/Learning-English/the-Importance-of-Learning-English-At-an-Early-Age, 1(2)*.
- Denzin, Norman K, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia, 1(4)*, 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Fitriani, I. N., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ips Di Kelas V SD. *Jurnal Sekolah, 8(September)*, 583–591.
- Gultom, I. Y. A., Sibagariang, S. A., & Simatupang, L. F. (2022). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Negeri 4 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Darma Agung, 30(3)*, 492. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2264>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 2(1)*, 289–297. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/150>
- Kemmis, & Mc.Taggart. (2010). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research, 6(1)*, 48. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Ningsih, D. A., Sholeha, Sihombing, G. D., Azarah, S. A., Pancenang, S. A., & Novitasari, Y. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2)*, 92–109. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.19764>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5)*, 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurlita, M., Syafitri, N., Hanafiah, W. O., & Lestari, D. (2024). Edukasi Pentingnya Belajar Bahasa Inggris dan Matematika di Tingkat Sekolah Menengah Pertama dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Kamba Mpu: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 2, 14–17.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6752–6760.
- Pratiwi, V. U. (2020). Improving students' writing skills through collaborative learning: A case study of senior high school veteran 1 of sukoharjo. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(5), 527–535. <https://doi.org/10.17507/tpls.1005.06>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Karakteristik Keterampilan Guru Abad 21. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.8018>
- Rani, D. E. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sulorante, L. T. (2023). Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Bagi Kelas Xi Ipa Di Sma Yppkk Moria Kota Sorong Tahun 2020 Improving Activities and Learning Outcomes of Colloidal Material Through the Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative. *Jurnal Soscied*, 6(1).
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malukah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>