



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 5875-5886

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif  
Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall*  
Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang

Ashafira Eka Putri<sup>1✉</sup>, Ngurah Ayu Nyoman Murniati<sup>2</sup>, Ranto Netty Sofiati<sup>3</sup>

(1) Universitas PGRI Semarang, (3) SD Supriyadi 02 Semarang

Email: [ashafira2000@gmail.com](mailto:ashafira2000@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IVB pada mata pelajaran matematika SD Supriyadi 02 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IVB. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dan hasil belajar siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IVB pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IVB SDN Supriyadi 02 Semarang setelah menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall. Hal ini terlihat dari perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada kondisi pra siklus sebesar 46,42%, pada siklus I meningkat menjadi 60,72% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,14% dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM=75). Kesimpulan penelitian ini yaitu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori kurang sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat berada pada kategori baik dan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Media Wordwall*

## Abstract

The problem behind this research is the low learning outcomes of class IVB students in mathematics subjects at SD Supriyadi 02 Semarang. This research aims to describe the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media to improve student learning outcomes in class IVB. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, where each cycle consists of 2 meetings with activity stages including planning, implementation, observation and reflection. The focus of this research is the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media and student learning outcomes. The research subjects were 28 class IVB students in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Data collection uses observation, test and documentation formats. The data analysis used is qualitative. The results of the research show that there is an increase in learning both in teacher and student activities and student learning outcomes. The results of this research show an increase in the mathematics learning outcomes of class IVB students at SDN Supriyadi 02 Semarang after using the Team Game Tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media. This can be seen from the comparison of the completeness of students' learning outcomes in the pre-cycle condition which was 46.42%, in the first cycle it increased to 60.72% and in the second cycle it increased to 82.14% with minimum completeness criteria (KKM=75). The conclusion of this research is that teacher teaching activities and student learning activities have increased. Student learning outcomes in cycle I are in the poor category, while in cycle II student learning outcomes have increased in the good category and the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model is assisted by wordwall media. In mathematics learning can improve the learning outcomes of class IVB students at SD Supriyadi 02 Semarang.

*Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Model, Teams Games Tournament (TGT), Wordwall Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan dan mengembangkan diri melalui potensi maupun bakat yang dimiliki siswa, serta mengaktualisasikan secara optimal dalam lingkungannya sehingga memunculkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting dipelajari karena itu merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Dalam kenyataannya, siswa memiliki pandangan maupun niat yang berbeda tentang pelajaran matematika. Beberapa siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang menyenangkan sehingga mereka berniat untuk mempelajari matematika. Tetapi kebanyakan dari siswa tidak menyukai pelajaran matematika sehingga siswa sering menghindari untuk mengikutinya.

Fungsi dan peran matematika tersebut tidak sejalan dengan proses pembelajaran di sekolah. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi kebanyakan siswa. Mereka memandang bahwa matematika adalah pelajaran yang kurang menarik, sulit dipelajari, membingungkan, membosankan dan tidak mempunyai nilai guna yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memaknai matematika hanya sebagai aturan prosedural yang harus dihapal (Hariyani, 2018).

Kesulitan belajar siswa tidak hanya berasal dari siswa sendiri, tetapi guru juga ikut andil terjadinya kesulitan tersebut, seperti proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses belajar. Begitupun ketika diskusi, biasanya guru mengelompokkan siswa dengan teman sebangkunya. Cara pengelompokan seperti ini menimbulkan kesenjangan karena komposisi kelompok yang tidak berimbang, ada kelompok yang anggotanya memiliki kemampuan tinggi, ada pula kelompok yang memiliki kemampuan rendah. Dengan demikian, tidak akan terjadi interaksi antarsiswa. Siswa yang pandai tidak dapat menularkan pengetahuan kepada siswa yang kurang pandai. Selama ini media yang digunakan guru hanya modul atau buku paket. Setelah berceramah atau menjelaskan materi, biasanya guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal-soal dalam buku. Situasi ini berlangsung seterusnya sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hamalik (Donny, 2014) Pembelajaran merupakan suatu cara untuk dapat merangsang, memelihara, dan meningkatkan terciptanya proses berpikir kritis dan proses belajar individu untuk mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki dari setiap individu melalui proses belajar. Sehingga untuk menjadi guru yang profesional harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan lebih aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memilih model pembelajaran yang baik agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran dikatakan baik apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, dimana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman dari proses pembelajaran tersebut salah satunya hasil belajar yang baik.

Rusyanto (2021: 16) Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries & Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok. Pembelajaran TGT ini sebagaimana dilakukan jika pertanyaan diajukan bersifat konvergen atau hanya ada satu jawaban yang tepat. Model ini juga untuk memotivasi siswa saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertimbangkan. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Dengan adanya Pembelajaran TGT memberikan peluang belajar rileks, bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang mereka pelajari .

Model Team Games Tournament merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Dan model pembelajaran ini tidak memandang perbedaan status dan peran siswa disini sebagai tutor sebaya (Sahabuddin, Yunus, & Nur, 2021; Yuliawati, 2021). Model pembelajaran ini memiliki unsur bermain. Model pembelajaran Team Games Tournament merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk sebuah tim secara heterogen dan terdiri dari empat sampai enam orang, yang dibentuk untuk saling memahami dan menguasai sebuah materi dengan baik (Hermawan & Rahayu, 2020; Sulistyono & Mediatati, 2019). Permainan ini dilalui dengan turnamen atau kompetisi tim yang dimainkan untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim, dan tim dengan skor terbaik akan mendapat hadiah di fase akhir (Arifin, Fadilah, & Widiyanto, 2020; Rahayuni, Abadi, & Wiarta, 2020). Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya. Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV (Hermawan & Rahayu, 2020; Rahayuni et al., 2020). Penerapan TGT akan lebih maksimal apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media Wordwall.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan meningkatkan pemahaman, keterampilan serta sikap yang dimilikinya. Di dunia modern saat

ini guru dituntut untuk memiliki keahlian dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif, efisien serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yaitu, Media Wordwall. Media Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Nenohai, Garak, Ekowati, & Udil, 2021; Nisa & Susanto, 2022). Media Wordwall dapat digunakan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau sebagai instrumen penilaian dengan berbagai template games yang menarik. Media ini dapat membuat siswa berinteraksi secara langsung dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Jauhar, Nur, & Sudirman, 2022; Zahwa & Syafi'i, 2022). Pemanfaatan Media Wordwall akan membuat pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terasa lebih menarik dan terasa menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Maka dari itu pemanfaatan Media Wordwall diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam ranah kognitif.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang".

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan ini merupakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. Model Penelitian Kelas ini yang diaplikasikan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dimana model tersebut terdiri dari 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, serta tahap yang terakhir yaitu refleksi kemudian penelitian dilaksanakan selama dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang Semester 1 Tahun 2023. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IVB yang terdiri dari 28 anak diantaranya 14 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk memberi gambaran tentang suau

keberhasilan yang diperoleh. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif yaitu dengan mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus pada proses pembelajaran. peningkatan hasil belajar diukur berdasarkan rata-rata nilai tes di setiap siklus dan persentase jumlah peserta didik yang mampu mencapai batas KKM. Hasil analisis tersebut dideskripsikan dan diukur setiap tingkatan dari peningkatan hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan merupakan bagian dari yang terpenting dari artikel, dimana pada hal ini disajikan hasil yang diperoleh kemudian dijabarkan temuan-temuan dari penelitian. Tujuan pembahasan adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

### Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Penelitian diawal atau Pra Siklus dengan dilakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang pada mata pelajaran Matematika. Hasil yang didapatkan dari observasi tersebut yaitu di kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang pada Semester 1 Tahun 2023/2024 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika mendapatkan capaian yang rendah. Capaian yang rendah tersebut dilihat berdasarkan banyaknya peserta didik yang tidak mampu untuk memenuhi kriteria minimum dari hasil belajar yang ditetapkan yaitu 75. Berikut merupakan sajian data dari hasil belajar peserta didik pada Pra Siklus di kelas IVB.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kondisi Awal

No.	Nilai KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	$\geq 75$	13	46,42 %	Tuntas
2.	$< 75$	15	53,58%	Tidak Tuntas
Jumlah		28	100	
Nilai Maksimum			80	
Nilai Minimum			40	
Rata-Rata			65	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 15 peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan sebesar 75, peserta didik tidak tuntas. Sedangkan untuk peserta didik yang tuntas atau memenuhi syarat ketuntasan KKM sebanyak 13 peserta didik. Dari data yang telah disajikan tersebut

menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik tidak mampu memperoleh hasil belajar minimum dalam pembelajaran Matematika.

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik di SD Supriyadi 02 Semarang dikarenakan kurangnya pemahaman serta motivasi belajar terhadap pembelajaran matematika terutama pada pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran terlibat bahwa pembelajaran masih terfokus pada guru (teacher centered) dengan siswa masih perlu dibimbing dalam memecahkan persoalan. Selain itu belum ada penerapan model pembelajaran yang inovatif serta media yang mendukung. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton dan tidak mampu dalam memotivasi peserta didik untuk aktif. Selain itu, peserta didik juga seringkali kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau malu dalam bertanya dan meminta bantuan, hal ini disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik dalam mengejar pengetahuan secara mandiri dan hanya mengandalkan arahan dari guru.

Upaya yang dapat dilakukan dalam perbaikan capaian pembelajaran pada peserta didik kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang mata pelajaran matematika maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall. Dalam penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall bertujuan agar peserta didik menjadi lebih mandiri dan mampu untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya. Penggunaan model ini juga dapat memperbaiki pembelajaran sebelumnya, yaitu pembelajaran yang masih bergantung pada guru serta kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran.

#### Analisis Ketuntasan Belajar Matematika Siklus I

Analisis data setelah melakukan perbaikan pada siklus I menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall mengalami peningkatan. Data disajikan pada tabel 2.

Table 2. Hasil belajar peserta didik pada siklus I

No.	Nilai KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	$\geq 75$	17	60, 72%	Tuntas
2.	$< 75$	11	39, 28%	Tidak Tuntas
Jumlah		28	100	
Nilai Maksimum			90	
Nilai Minimum			60	
Rata-Rata			74	

Tabel 2 diatas terlihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 17 peserta didik (60,72%) mengalami ketuntasan atau mampu dalam mencapai KKM 75 dan sebanyak 11 peserta didik (39,28%) mengalami tidak tuntas atau tidak mampu dalam mencapai KKM 75. Nilai tertinggi yang dapat diraih yaitu nilai 90 dan nilai terendah yang dapat diraih yaitu 60 dengan nilai rata-rata kelas adalah 74.

#### Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus II

Berdasarkan analisis data setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar, jika dibandingkan dengan hasil belajar pra siklus dan siklus I. Data pada siklus II disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar peserta didik pada siklus II

No.	Nilai KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	$\geq 75$	23	82,14%	Tuntas
2.	$< 75$	5	17,86%	Tidak Tuntas
Jumlah		28	100	
Nilai Maksimum			95	
Nilai Minimum			70	
Rata-Rata			82	

Tabel 3 di atas terlihat terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik diketahui dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 23 peserta didik (82,14%) tuntas atau mampu mencapai KKM 75 dan 5 peserta didik (17,86%) mengalami tidak tuntas atau tidak mampu dalam mencapai KKM 75. Nilai tertinggi yang dapat dicapai yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 70 dengan rata-rata kelas adalah 82.

#### Analisis Komparatif

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall. Setiap siklus dalam penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, dan tahap akhir yaitu tahap refleksi.

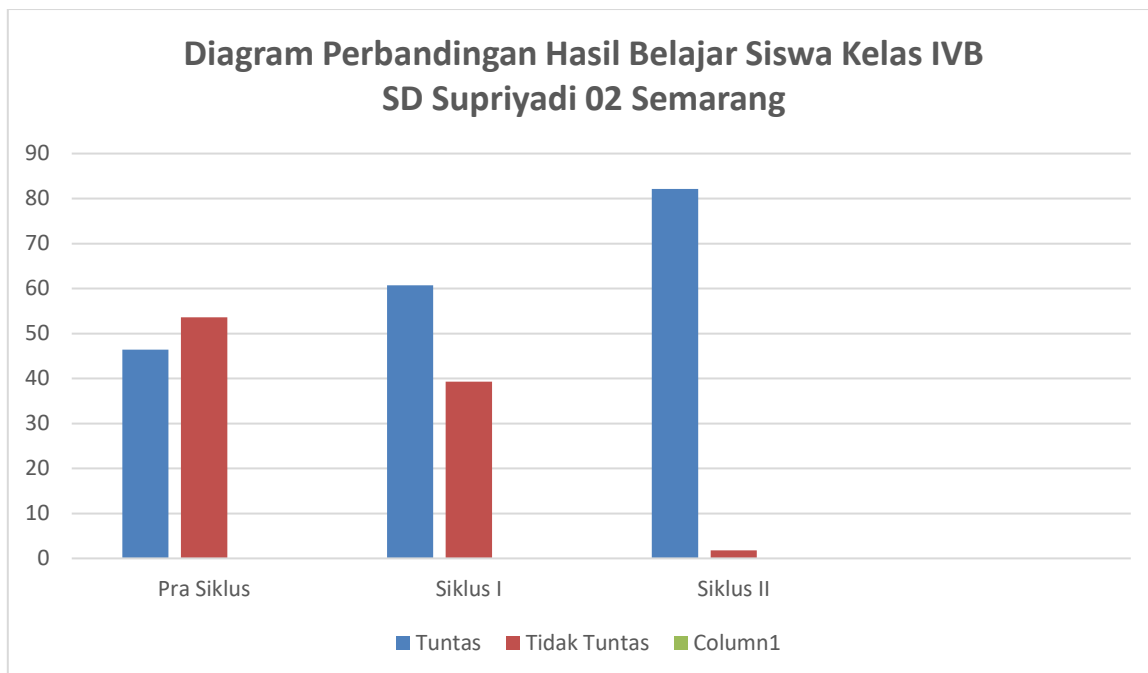
Berdasarkan terhadap hasil dari penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana tiap-tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hal tersebut ditindak lanjuti oleh peneliti dengan melakukan tes evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari penelitian tindakan

kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall pada pembelajaran matematika kelas IVB mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB di SD Supriyadi 02 Semarang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4. Analisis komparatif Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang Tahun Pembelajaran 2023/2024

No.	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi (F)	Persentase (%)	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1.	Tuntas	13	46,42 %	17	60,72%	23	82,14%
2.	Tidak Tuntas	15	53,58 %	11	39,28%	5	17,86%
	Nilai Maksimum		80		90		95
	Nilai Minimum		40		60		70
	Rata-Rata		65		74		82

Berdasarkan data dari tabel 4, dapat dilihat dari pengambilan data pada penelitian pra siklus, siklus I, siklus II terjadi kenaikan yang artinya dengan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall dikatakan berhasil pada mata pelajaran matematika. Sebelum adanya tindak lanjut hanya terdapat 13 atau (46,42%) peserta didik yang tuntas dan terdapat 15 atau (53,58%) peserta didik yang tidak tuntas, pada siklus I menjadi 17 atau (60,72%) peserta didik yang tuntas dan 11 atau (39,28%) peserta didik yang tidak tuntas. Kemudian pada siklus II ketuntasan hasil belajar matematika meningkat menjadi 23 atau (82,14%) peserta didik yang tuntas, dan terdapat 5 atau (17,86%) peserta didik yang tidak tuntas. Hal tersebut dapat digambarkan pada diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Gambar 1 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada saat sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Peningkatan terlihat pada gambar 1 dengan semakin berkurangnya peserta didik yang tidak tuntas KKM serta jumlah penambahan peserta didik yang memiliki kriteria ketuntasan pada tiap siklusnya semakin banyak. Hingga terlihat pada siklus II peserta didik yang tidak tuntas atau tidak mampu memenuhi KKM sebanyak 5 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall sesuai dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB pada pembelajaran matematika.

Terhadap hasil dari observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall pada mata pelajaran matematika terhadap peserta didik kelas IVB di SD Supriyadi 02 Semarang mengalami peningkatan kinerja. Hal ini terbukti pada semakin tinggi persentase keberhasilan dalam kategori sangat baik menunjukkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall mengalami peningkatan yang signifikan. Di mana peningkatan yang signifikan dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil pengamatan aktivitas guru dalam siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang semester I tahun 2023/2024 dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall terjadi serta terbukti adanya peningkatan hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase pada ketuntasan hasil

belajar peserta didik pada pembelajaran matematika sebelum dilakukan tindakan sampai pada tahap pelaksanaan siklus II. Hasil penelitian ini mampu membuktikan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan wordwall mampu memotivasi peserta didik untuk dapat lebih aktif dalam pemecahan masalah, serta mampu mendorong minat belajar peserta didik sehingga mereka terbiasa serta mampu dalam mengatasi masalah yang lebih kompleks pada kehidupan sehari-hari.

#### SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Supriyadi 02 Semarang pada peserta didik kelas IVB Semester I tahun 2023/2024 mengungkapkan bahwa penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi secara bertahap selama siklus pertama pembelajaran yang kemudian mendapatkan peningkatan dari pembelajaran siklus ke dua. Selain itu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) juga berhasil meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, skenario pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah menjadi dasar, dan peserta didik memiliki peran yang lebih dominan daripada guru dalam pembelajaran tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur-Prosedur Penelitian* Jakarta: Rineka Cipta
- Donny, Michael Pradana Subarjo., Wayan, Romi Sudhita., Made, Suarjana. 2014. Pengaruh Model Core Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Gugus I Nakula Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 2 (1): 2.
- Hariyani, Sri. (2018). Berpikir Outside The Box Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Barisan Bilangan. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1) : 61 – 70.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

- Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*, 1(3), 371–378. Retrieved from. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665>.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- 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>.
- Rusyanto. 2021. TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS. Jakarta: Penerbit NEM
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1170>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: CV.Afabeta.