

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV

Siwi Purwanti,^{1*} Shafira Noferra Radianty,²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

¹siwi.purwanti@pgsd.uad.ac.id, ²shafira2000005066@webmail.uad.ac.id,

*Corresponding Author

Received: 20XX-XX-XX; Approved: 20XX-XX-XX; Published: 20XX-X-XX

Abstract

Science learning still uses conventional learning models to make students passive in the learning process, students are busy with their own activities, students are still shy to ask questions and express opinions, tedious learning and lack of communication between teachers and students make students not understand the material presented to the maximum, making student learning outcomes still relatively low. To overcome these problems, a learning model is needed that can increase student activeness and learning outcomes. Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can make students learn actively which will have an impact on student learning outcomes. This study aims to determine the increase in student activeness and learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by wordwall media. The research method used was Classroom Action Research which was carried out in two cycles. The results showed that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve student activeness and learning outcomes. In cycle I, the percentage of student learning activeness was 72.18% and increased in cycle II to 79.36%. The average student learning outcomes in the pre-cycle stage was 69, in cycle I it was 76.73, and in cycle II it increased to 85.48. This shows that the application of the TGT type cooperative model is suitable for increasing the activeness and learning outcomes of students at SD Muhammadiyah Karangwaru, Tegalrejo District, Yogyakarta City, Yogyakarta Special Region.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Wordwall, Student Activity, Learning Outcomes

Abstrak

Pembelajaran IPA masih menggunakan model pembelajaran konvensional membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran, siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri, siswa masih malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, Pembelajaran yang monoton dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa membuat siswa tidak memahami materi yang disampaikan secara maksimal membuat hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa belajar aktif yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada siklus I presentase keaktifan belajar siswa 72,18% dan meningkat pada siklus II menjadi 79,36%. Rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra siklus sebesar 69, pada siklus I sebesar 76,73, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,48. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT cocok untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Karangwaru, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, *Wordwall*, Keaktifan, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS lebih menitikberatkan pada memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami alam sekitar secara ilmiah. Materi IPAS diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk memahami diri dan lingkungannya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Saputro, 2017). Pembelajaran IPAS yang diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa membuat keaktifan siswa dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus bisa menyajikan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung sehingga membuat pembelajaran dapat berlangsung efektif dan bermakna.

Keaktifan belajar didefinisikan sebagai ketika siswa terlibat secara aktif dalam kelas, menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat (Nurhayati, 2020). Tetapi kenyataannya ketika pembelajaran IPAS berlangsung masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dimana ketika pembelajaran berlangsung hanya berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung (Safira *et al.*, 2020). Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa belajar dan mencapai potensi mereka secara maksimal. Seperti yang dinyatakan (Anugraheni, 2017) tugas seorang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya permainan yang digunakan seperti pertandingan atau turnamen akademik. Selama turnamen,

siswa berkompetisi untuk mewakili tim mereka dengan rekan satu tim yang lain memiliki prestasi akademik yang sama (Kamaruddin, *et al.*, 2019).

Selain menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran akan lebih menarik apabila ada media pembelajaran yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan model kooperatif tipe TGT adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi digital berbasis sebuah web yang telah menyediakan berbagai macam kuis serta permainan yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan materi ke siswa (Putra, *et al.*, 2021). Melalui media *Wordwall* ini pembelajaran akan menjadi lebih efektif karena banyak fitur yang dapat dipilih. Media *Wordwall* berbasis game menjadikan belajar lebih menyenangkan, permainan kuis yang disajikan akan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga memacu siswa untuk belajar dan memperoleh skor yang terbaik (Puspitarini, 2023). Selain itu, juga membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru terutama dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Keaktifan siswa menjadi salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas. Indikator keaktifan siswa diantaranya kemampuan dan keberanian siswa untuk bertanya kepada guru atau teman mengenai materi pelajaran yang belum dipahami dengan baik, kemampuan mengerjakan tugas, mempresentasikan tugas atau proyek tertentu, partisipasi aktif ketika berdiskusi atau proses pemecahan masalah, dan sejenisnya (Prasetyo, *et al.*, 2021). Jenis-jenis keaktifan siswa menurut (Nurul, *et al.*, 2022) diantaranya, kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan emosional (*emotional activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), dan kegiatan mental (*mental activities*).

Guru dapat melakukan berbagai macam untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Salah satunya guru dapat memilih model maupun metode pembelajaran yang akan digunakan namun perlu memperhatikan karakteristik kelas yang akan diajar. Karena faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran adalah memperhatikan karakteristik kelas secara holistic (Sutiah, 2016). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan purwanti dan zarmiati yang menyimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa

pada siklus I yakni 76% dan meningkat pada siklus II menjadi 95,8% sedangkan hasil belajar pada siklus I sebesar 66,7% dan meningkat menjadi 95,8% pada siklus II. (Purwanti *et al.*, 2020).

Berbeda dengan Tsaniya dkk yang memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kajiannya menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 55,26% setelah menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran (Tsaniya *et al.* 2023). Sedangkan Behuku dkk melakukan penelitian kuantitatif menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Behuku *et al.*,2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari tahap tes awal mendapatkan nilai rata-rata 32,61 dan meningkat pada rata-rata nilai tes akhir menjadi 89,13.

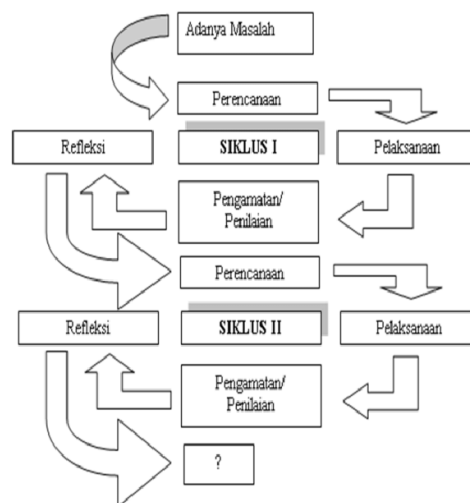
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan berbagai peran guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Di mana masing-masing guru mempunyai pilihan atau cara berbeda yang didasarkan pada kondisi kelas yang dihadapi. Dalam kajian ini, upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Penelitian pada kajian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Kemampuan guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi penting sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan belajar siswa seperti aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar (Dewantara *et al.*, 2021). Sebagai penelitian tindakan kelas, kajian ini mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kelas IV sekolah dasar.

Dalam kajian ini, berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah Karangwaru yang menunjukkan adanya beberapa permasalahan. Pertama, guru belum menggunakan model pembelajaran IPAS yang bervariasi yang menyebabkan masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa masih rendah. Kedua, kurangnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang menyebabkan siswa masih malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Ketiga, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Oleh karena itu, kajian ini memfokuskan pada upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

tournament (TGT) berbantuan media *wordwall* bagi siswa kelas IV pada materi gaya.

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan hasil penelitian tindakan kelas. Komponen pelaksanaannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK menjadi pilihan karena menekankan pada guru untuk fokus pada keterampilan guru dalam menghadapi kelasnya (Arikunto, 2017). berikut tahapan atau alur PTK menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian ini adalah siswa yang terdiri dari 26 orang yakni 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan pada kelas IV C SD Muhammadiyah Karangwaru yang beralamat di Jalan Gotong Royong Lor TR II No.14, Karangwaru, Kec. Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55241. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil tes belajar mengacu pada kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPA yaitu 75.

Pada tahap pertama perencanaan, peneliti merencanakan PTK dalam dua siklus dengan merancang modul ajar, media, sumber belajar, lembar observasi keaktifan belajar, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Tahap kedua pelaksanaan, peneliti menindaklanjuti tahap perencanaan dengan menerapkannya pada pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe

team games tournament (TGT). Tahap ketiga observasi, peneliti mencatat semua kegiatan selama pembelajaran berlangsung dan mencocokkannya dengan lembar observasi yang telah dibuat. Tahap keempat refleksi, peneliti merefleksikan tindakan yang hasilnya dijadikan sebagai dasar untuk merencanakan atau memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas UV SD Muhammadiyah Karangwaru mata pelajaran IPAS dengan materi gaya. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa. Berikut akan dibahas hasil penelitian pada setiap siklus. Kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus masih menerapkan model pembelajaran dengan metode ceramah. Metode tersebut belum dapat berjalan dengan baik hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih kurang. Maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart dan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil Keaktifan siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan observer. Sehingga diperoleh data akhir keaktifan siswa pada siklus I mendapatkan presentase 72,18% dengan kriteria sedang. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Rata-Rata Presentase Hasil Observasi Siklus 1					
No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Presentase Siklus 1
1	<i>Visual Activities</i>	73,08%	84,62%	84,62%	80,77%
2	<i>Oral Activites</i>	73,08%	78,85%	82,69%	78,21%
3	<i>Writing Activities</i>	55,77%	65,38%	73,08%	64,74%
4	<i>Mental Activities</i>	59,62%	65,38%	78,85%	67,95%
5	<i>Emosional Activities</i>	61,54%	67,31%	78,85%	69,23%
Rata-Rata Presentase					72,18%

Kriteria	Sedang
----------	--------

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

Indikator keaktifan belajar siswa yang masih kurang meningkat dan presentasinya rendah adalah *mental activities* dan *writing activities*. Hal ini dapat dilihat siswa masih belum berani untuk menyampaikan pendapat, siswa seolah-olah sedang mencatat dan menjawab soal yang diberikan oleh guru padahal siswa hanya menggambar atau menulis yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, dan ada siswa yang masih asing untuk berdiskusi bersama teman satu kelompok.

Hasil belajar siswa pada siklus I ini juga mengalami peningkatan dari tahap pra siklus di mana ketuntasan belajar klasikal mencapai 69,23% dan ketuntasan belajar individu 18 siswa dari 26 siswa dengan rata-rata kelas 76,23. Nilai rata-rata kelas memang sudah mencapai kriteria baik, namun ketuntasan belajar klasikal belum tercapai yakni harus $\geq 70\%$ agar dapat masuk dalam kriteria keberhasilan tindakan. Sebagian siswa masih belum paham materi yang telah diajarkan. Hasil belajar siswa disajikan pada tabel 2.

KKM	75
Banyak Siswa	26
Jumlah Nilai	1995
Rata-rata	76,73
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	92,5
Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70	18
Jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70	8
Presentase Ketuntasan Klasikal	69,23%
Kriteria	Tinggi

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* berhasil dengan baik yang dibuktikan dari meningkatnya keaktifan siswa pada setiap pertemuannya dan hasil belajar siswa. Namun, ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu: (1) peneliti menutup pintu kelas saat pembelajaran akan dimulai; (2) peneliti memindahkan tempat duduk siswa secara acak untuk memisahkan siswa yang sering mengobrol; (3) peneliti menunjuk siswa

untuk ikut berpartisipasi menjawab pertanyaan yang peneliti berikan terutama untuk siswa-siswa yang sibuk sendiri dan tidak memperhatikan; (4) peneliti akan lebih aktif memantau jalannya pembelajaran; (5) peneliti menunjuk siswa untuk ikut berpartisipasi dalam merespon dan menyempurnakan simpulan dari peneliti maupun temannya; (6) Peneliti harus lebih menguasai materi secara detail dan menjelaskan materi dengan semenarik mungkin serta peneliti menggunakan media pembelajaran yang konkrit.

Dilihat dari penjelasan di atas, baik keaktifan maupun hasil belajar belum mencapai kriteria keberhasilan peneliti yaitu 75% untuk keaktifan dan hasil belajar sebesar 70% dari jumlah ketuntasan klasikal . Maka dari itu, diputuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

Hasil Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah melihat kekurangan yang ada pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti semaksimal mungkin dalam pengelolaan pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dalam setiap pertemuan dan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. usaha ini pun membuahkan hasil yaitu nilai rata-rata keaktifan siswa berada pada 79,36% dengan kriteria tinggi atau terjadi peningkatan sebesar 7,18% dari siklus I meliputi indikator *visual activities*, *oral activities*, *writing activities*, *mental activities*, dan *emosional activities*. Hasil tersebut disajikan pada tabel 3.

Rata-Rata Presentase Hasil Observasi Siklus 2					
No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Presentase Siklus 2
1	<i>Visual Activities</i>	84,62%	86,54%	86,54%	85,90%
2	<i>Oral Activites</i>	73,08%	80,77%	84,62%	79,49%
3	<i>Writing Activities</i>	71,15%	75,00%	80,77%	75,64%
4	<i>Mental Activities</i>	71,15%	76,92%	82,69%	76,92%
5	<i>Emosional Activities</i>	76,92%	76,92%	82,69%	78,84%
Rata-Rata Presentase					79,36%
Kriteria					Tinggi

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siklus II ini diketahui bahwa indikator *writing activities* dan *mental activities* yang sebelumnya di siklus I menjadi indikator dengan presentase yang paling rendah, pada siklus II ini telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang sudah mencatat materi yang

dijelaskan oleh guru dan siswa semakin aktif dalam kegiatan diskusi baik dalam kelompok maupun bertanya terhadap guru serta siswa sudah berani untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Pada siklus II hasil belajar siswa juga meningkat, ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 88,46% dan ketuntasan belajar individu 23 siswa dari 26 siswa dengan rata-rata kelas 85,48. Nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal sudah mencapai kriteria sangat tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang masih belum tuntas secara individu. Artinya sebagian besar siswa sudah paham materi yang diajarkan. Hasil belajar siklus II meningkat sebesar 19,23% dari siklus I. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.

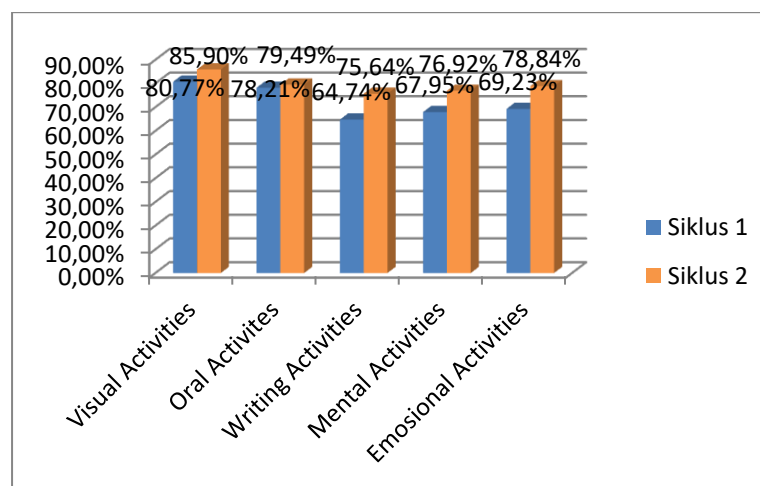
KKM	70
Banyak Siswa	26
Jumlah Nilai	2222,5
Rata-rata	85,48
Nilai Terendah	67,5
Nilai Tertinggi	95
Jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq 70	23
Jumlah siswa yang memperoleh nilai $<$ 70	3
Presentase Ketuntasan Klasikal	88,46%
Kriteria	Sangat Tinggi

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan penjelasan diatas, keaktifan belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan peneliti yaitu 75% dengan mendapatkan presentase rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 79,36% dengan kriteria tinggi. Hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan peneliti yaitu 70% dengan mendapatkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 88,46% dengan kriteria sangat tinggi. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dan penelitian dapat dikatakan berhasil.

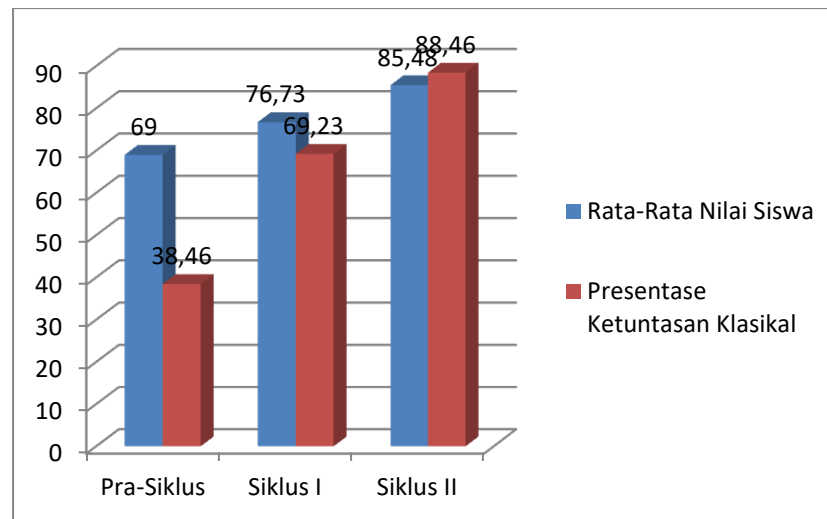
Perbandingan Setiap Siklus

Jumlah siklus yang digunakan dalam penelitian ini hanya dua siklus. sehingga siklus yang dibandingkan adalah siklus I dan siklus II untuk keaktifan siswa, Hasil analisis keaktifan siswa pada siklus I diperoleh rata-rata keaktifan sebesar 72,18% berada pada kategori sedang. Penelitian dilanjutkan ke siklus II diperoleh rata-rata keaktifan siswa sebesar 79,36% berada pada ketegoti tinggi. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa Model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada materi gaya. Data perbandingan siklus I dan siklus II berdasarkan indikator keaktifan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Keaktifan Siswa

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus rata-rata nilai siswa sebesar 69 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 38,36%, meningkat pada siklus I dengan rata-rata nilai siswa sebesar 76,73 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 69,23%, dan pada siklus II rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 85,48 dan presentase ketuntasan klasikal 88,46% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi gaya. Data perbandingan pra siklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan perolehan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada pelajaran IPA materi gaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa yang diamati dalam observasi terdiri dari kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan emosional (*emotional activities*), dan kegiatan mental (*mental activities*) (Nurul, *et al.*, 2022). Implementasi keterlibatan dalam keaktifan siswa ini harus secara menyeluruh pada pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membuat siswa menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi menyerap materi pelajaran dan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal (Metayasa,2022). Pemilihan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dikarenakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* menjadi metode pembelajaran kooperatif yang tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keluruhan dan secara individual sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Indikator *writing activities* dan *mental activities* menjadi indikator keaktifan yang mendapatkan presentase rendah pada siklus I. Namun pada siklus II kedua indikator tersebut mengalami peningkatan sebesar 10,9% pada indikator *writing activities* dan 8,97% pada indikator *mental activities*. Peningkatan keaktifan belajar

siswa pada siklus II ini ditunjukkan dengan semakin banyaknya siswa yang mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, antusias siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan terhadap guru, siswa antusias untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, siswa terlibat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam materi ajar, dan siswa ceria dan fokus selama proses pembelajaran tanpa terpengaruh dengan situasi di luar kelas.

Selain keaktifan belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pencapaian ini disebabkan karena model pembelajaran TGT membuat siswa merasa senang karena pembelajaran berbasis permainan dan pertandingan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Adiputra *et al.*, 2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan model TGT apalagi pada anak SD yang masih senang bermain akan membuat siswa merasa senang dan menjadi aktif serta bersemangat dalam pembelajaran apalagi disertai penghargaan kepada kelompok yang memenangkan *games* dan *tournament*. Selain itu penggunaan media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Putriani *et al.*, 2023)

Peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh adanya peningkatan pada keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa yang termotivasi cenderung aktif bersemangat serta memiliki kemampuan yang baik untuk memahami materi-materi pelajaran yang diajarkan guru dan jika siswa memahami materi yang diberikan maka sangat memungkinkan ketika ujian siswa tersebut mendapatkan hasil yang baik pula. Peningkatan tersebut terjadi karena guru telah menerapkan model pembelajaran sesuai sintaknya dan dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi secara leluasa (Prasetyo *et al.*, 2021).

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian (Nurhafaizah, 2018) model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut penelitian ini relevan dengan penelitian (Nurzabiah, *et al.*, 2013) hasil penelitian menunjukkan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yelianti, *et al.*, 2018) menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak sangat baik bagi peningkatan hasil belajar. Jadi, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam penelitian tindakan kelas berjalan dengan optimal yang dibuktikan dengan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi gaya mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas IV SD Muhammadiyah Karangwaru. Hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan siswa mencapai 79,36% dengan kriteria tinggi atau terjadi peningkatan sebesar 7,18% dari siklus I. Sedangkan hasil belajar siswa mencapai pada siklus I rata-rata nilai siswa sebesar 76,73 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 69,23% dengan kriteria tinggi atau terdapat 18 siswa yang sudah mendapatkan nilai diatas KKM. Pada siklus II rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 85,48 dan presentase ketuntasan klasikal 88,46% dengan kriteria sangat tinggi atau terdapat 23 siswa dari total keseluruhan kelas 26 siswa yang telah mendapatkan nilai diatas KKM.

REFERENSI

- 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>
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 246–258. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/40/42>
- Arikunto, Suharsimi. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Behuku, Y., Huliselan, E. K., & Leasa, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Materi Magnet Dan Sifat-Sifatnya. *Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 11(1).
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234–241. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i3.18267>
- Karimah, N., Rasimin, & Andiyaksa, R. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12972–12977. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4514>
- 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>

- Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal. 1.
- Nurfaizah AP. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta didik Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone*. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Vol.2, No.2. Tahun 2018. Tersedia: <http://dx.doi.org/10.23819/pi.v1i1.2879>.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- Nurzabiah dkk (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika. Tersedia: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/1705/0>.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Saputro, B. C. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-sifat Cahaya dengan Metode Inquiri pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumogawa 04. *JMP Online*, 1(9), 925–937.
- Sutiah. (2016). *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Nizamia Learning Center
- Tsaniya, S. K., Nafis, Z. O., Rosaifa, E. F., Widodo, T. S., & Wahyuni, I. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1453–1460
- Yelianti, U., Anggereini, E dan Asra, R. (2018). Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Biologi Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Kota Jambi dan SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(2), 104-111.
- Zarmiati, Z., Purwanti, S., & Purwanti, E. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Materiberbagai Penemuan Sederhana Dan Manfaatnya Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Di Sd Negeri 3 Nisam Antara Tahun Pelajaran 2020/2021. 668–676