

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI “BAGAIMANA
BENTUK INDONESIAKU?” MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL
PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 021 SUNGAI KUNJANG TAHUN
PEMBELAJARAN 2023/2024**

Tiara Petri Cicilia Genggang¹, Tri Wahyuningsih², Makmun³

¹PGSD FKIP Universitas Mulawarman, ²PGSD FKIP Universitas Mulawarman,

³PGSD FKIP Universitas Mulawarman

1tiaracicilia7@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve the science learning outcomes of grade V students, particularly in the material "What is the shape of my Indonesia?" through the Teams Games Tournament learning model, assisted by Wordwall media. This study focuses on class VB students of SDN 021 Sungai Kunjang in the 2023/2024 academic year. The research is conducted using Classroom Action Research (CAR), carried out in three cycles, each with two meetings. The four stages of the procedure include planning, implementation, observation, and reflection. The study involves teachers and 29 students from class VB of SDN 021 Sungai Kunjang. Data collection methods include observation, testing, and documentation. Instruments used include teacher and student activity sheets, and learning outcome tests. The data analysis techniques used are average, percentage of completion, improvement in learning outcomes, and value conversion. The findings show significant improvement in learning outcomes. In the initial data, the average score was 66.83, increasing to 67.07 in Cycle I, with a 0.36% improvement and 44.83% completion. In Cycle II, the average score rose to 75.00, with a 12.22% increase and 84.76% completion. In Cycle III, the average score increased to 86.21, reflecting a 29.00% improvement and 93.10% completion. These results indicate a positive effect of the Teams Games Tournament model assisted by Wordwall media on improving science learning outcomes.

Keywords: Science Learning Outcomes, Teams Games Tournament Learning Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V, khususnya pada materi "bagaimana bentuk Indonesiaku?" menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dibantu dengan media *Wordwall*. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang pada

tahun pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Empat tahap prosedur yang digunakan mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan guru dan 29 siswa kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah rata-rata, persentase kelulusan, perbaikan hasil belajar, dan konversi nilai. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Pada data awal, nilai rata-rata hasil belajar adalah 66,83, meningkat menjadi 67,07 pada Siklus I, dengan peningkatan sebesar 0,36% dan persentase kelulusan 44,83%. Pada Siklus II, nilai rata-rata naik menjadi 75,00, dengan peningkatan sebesar 12,22% dan persentase kelulusan 84,76%. Pada Siklus III, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,21, peningkatan sebesar 29,00% dan persentase kelulusan 93,10%. Hasil ini menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS dari model *Teams Games Tournament* yang dibantu dengan media *Wordwall*

Kata kunci: Hasil Belajar IPAS, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan.

Belajar adalah perolehan pengalaman baru seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar (Sunarti Rahman, 2021).

Belajar adalah sebuah usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu, belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku internal pada diri individu dengan usaha agar mendapatkan hal yang baru dapat berupa rangsangan, reaksi, atau keduanya, belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan materi yang kemudian dihafalkan (Suci, Sazkia, Khalifatussadiyah 2020). Belajar adalah sebuah proses perubahan yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas, kuantitas tingkah laku dan kemampuan yang lainnya (Rifqi Festiawan, 2020). Arti belajar juga merupakan proses perubahan kepribadian dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, belajar membawa perubahan pada diri individu yang belajar (Sukatin,

et all 2022). Berdasarkan definisi belajar di atas maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang dilakukan individu lewat pengalaman yang telah individu lewati atau pelajari sehingga membentuk peningkatan kualitas perilaku dan tingkah laku yang baik. Adapun Hasil belajar yaitu suatu perubahan perilaku individu yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengertian hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah melewati pengalaman belajar yang diperoleh dari bantuan orang lain atau pengalamannya sendiri (Siti Suprihatin, Yuni Mariani Manik 2020). Hasil belajar merupakan sebuah hasil yang di daptkan oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik berdasarkan mata pelajaran (Suci, Sazkia, Khalifatussadiyah 2020). Hasil belajar juga merupakan hasil yang peserta didik capai setelah mengikuti kegiatan belajar, hasil tersebut dapat berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar (Sunarti Rahman, 2021).

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SDN 021 Sungai Kunjang kelas VB masih terdapat kurangnya minat belajar IPAS peserta didik yang di mana hal ini menjadikan hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar itu dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran tipe kooperatif yang di mana model pembelajaran ini menggunakan proses pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari 3 atau lebih peserta didik, masing-masing kelompok berlomba untuk menyelesaikan permasalahan baik berupa kuis, soal dan lain-lain yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan peluang kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok belajar yang berbeda kemampuan serta jenis

kelaminnya (Fatma & Ichsan, 2022). Dan model pembelajaran kooperatif ini dibuat untuk peserta didik agar mudah melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan tanggung jawab peserta didik, kejujuran, kompetensi sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Adiputra & Heryadi, 2021). Memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu jalannya proses pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media berbasis *website* salah satunya adalah media *wordwall*. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran, kemudian media ini juga sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana media ini menyediakan berbagai macam permainan yang dapat mendukung jalannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menggunakan permainan sebagai cara belajarnya. Media

Pembelajaran *wordwall* adalah media pembelajaran aplikasi berbasis *website*, media *wordwall* ini media yang di gunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran interaktif yang mudah untuk digunakan, *wordwall* ini membantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, karena media *wordwall* ini menggunakan permainan atau *game* dalam belajar baik berupa kuis, memasang, menjodohkan dan lain-lain yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media *wordwall* dapat dijadikan sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan aktif, media *wordwall* ini juga memiliki *templet* beberapa diantaranya adalah menebak gambar, kuis, teka teki dan lain-lain (Arifah et al., 2023). Di Indonesia telah terjadi perubahan kurikulum bukan hanya satu atau dua kali saja, di Indonesia telah melakukan perubahan kurikulum sejak tahun 1997, 1952, 1964, 1968, 2004, 2006, 2013, 2022. Perubahan kurikulum saat ini

yaitu kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka belajar, perubahan kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka ini pun tentunya mempunyai tujuan untuk memperbaharui kurikulum yang terlebih dahulu dilaksanakan. Perbedaan kurikulum merdeka dengan kurikulum 2013 telah melalui inovasi terbaru yaitu dengan menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

B. Model Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau calon guru untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas. Dalam penelitian ini guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *wordwall* untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas yaitu kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran

IPAS sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model dan media pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik dapat semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang yang berjumlah 29 yang terdiri dari 15 perempuan dan 14 laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan bekerja sama peserta didik kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *wordwall* pada Bab 6 Topik A. Bagaimana bentuk Indonesiaku. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik, dokumentasi dan tes. Penelitian ini dikatakan mencapai indikator keberhasilan apabila nilai KKTP (Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang didapatkan mencapai 70 dengan nilai rata-rata 85. Tabel kriteria hasil belajar peserta didik

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar

Peserta Didik

No	Interval	Kriteria	Intervensi
1	0 – 40	Belum mencapai TP	Remedi di seluruh bagian
2	41 – 65	Belum mencapai TP	Remedi di bagian yang diperlukan
3	66 – 85	Sudah mencapai TP	Tidak perlu remedi
4	86 – 100	Sudah mencapai TP	Perlu pengayaan

Sumber: Aditya Rini Kusuma ningpuri (2023)

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil nilai tes observasi dan nilai tes soal peserta didik selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall*. Penelitian ini menggunakan 3 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pra siklus adalah nilai yang diperoleh sebelum dilakukannya tindakan.

Tabel 2 Nilai Pra Siklus Peserta Didik

Hasil Belajar Peserta Didik	Pra Siklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai \leq 70	15	51,72%	Tidak Tuntas
Nilai \geq 70	14	48,27%	Tuntas
Rata-rata	66,83		
Predikat	Kurang		

Pada tahap siklus peneliti

menggunakan model pembelajaran *Temas Games Tournament* berbantuan media *wordwall* pembelajaran dilakukan guru dengan membentuk kelompok, guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD dengan berdiskusi dan dalam proses pembelajaran ini guru melakukan observasi untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam siklus 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan karena belum mencapai nilai ketuntasan rata-rata 85 dengan persentase ketuntasan 44,93%.

Tabel 3 Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil Belajar Peserta Didik	Siklus I		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≤ 70	13	44,82%	Tidak Tuntas
Nilai ≥ 70	16	55,17%	Tuntas
Rata-rata	67,07		
Predikat	Kurang		

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Pada siklus II terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik namun belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan dengan nilai rata-rata 75 dan persentase ketuntasan peserta didik yaitu 84,76%.

Tabel 4 Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Hasil Belajar Peserta Didik	Siklus II		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≤ 70	5	17,24%	Tidak Tuntas
Nilai ≥ 70	24	82,76%	Tuntas
Rata-rata	75		
Predikat	Baik		

Kemudian pada siklus ke III dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan karena sudah mencapai nilai ketuntasan rata-rata yaitu 86,21. Dengan persentase ketuntasan peserta didik 93,10%.

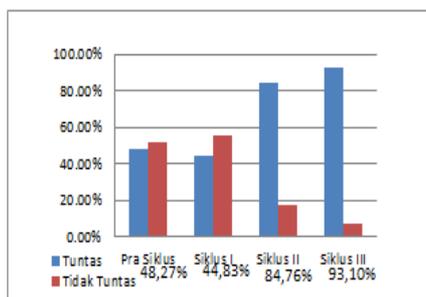
Tabel 5 Data Hasil Belajar peserta Didik Siklus III

Hasil Belajar Peserta Didik	Siklus III		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≤ 70	2	10,34%	Tidak Tuntas
Nilai ≥ 70	27	89,65%	Tuntas
Rata-rata	86,21		
Predikat	Sangat Baik		

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Maka diperoleh peningkatan hasil belajar IPAS materi bagaimana bentuk Indonesiaku? Menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall* pada peserta didik kelas v SDN 021 Sungai Kunjang”.

Gambar 1 Grafik Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III



Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall* pada pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh rata-rata persentase peningkatan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall* ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari nilai rata-rata pra siklus yaitu 66,83 menjadi 86,21. Maka, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan

pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peningkatan memahami materi IPAS melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall* pada peserta didik kelas VB SDN 021 Sungai Kunjang tahun pembelajaran 2023/2024 telah meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik pada penelitian tindakan kelas. Kondisi awal nilai rata-rata 66,83 dengan persentase ketuntasan 48,27% dengan predikat kurang. Besar peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai pra siklus ke siklus I 0,36% dengan nilai rata-rata 67,07 dengan persentase ketuntasan sebesar 44,83%. Hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,22% dengan nilai rata-rata 75,00 dengan persentase ketuntasan 84,76% dengan predikat baik. Hasil belajar peserta didik pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 29% dengan nilai rata-rata 86,21 dengan persentase ketuntasan 93,10% dengan predikat sangat baik. Berdasarkan penelitian pada siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 85% maka peneliti dan wali kelas

sepakat menghentikan dan tidak melanjutkan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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". **Skripsi** 104–111.
- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). "Pembelajaran IPS sekolah dasar dengan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa". 3(1), 115–122.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). "Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah". *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Festiawan, R. (2020). "Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman", 1–17.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). "Guru menginovasi bahan ajar sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa". *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). "Teori belajar dan strategi pembelajaran". *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfhris.v2i3.843>