

OPTIMALISASI HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*

Alfi Syahrin¹, Muhammad Darwis²

¹²PGSD FKIP Universitas Almuslim

alfisyahrin463@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve the learning outcomes of fifth-grade students through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media on the topic of affixes. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 24 fifth-grade students at UPTD SD Negeri 4 Bireuen in the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets of teacher and student activities, and student response questionnaires. The results showed that the implementation of the TGT model assisted by Wordwall media improved students' learning outcomes. Classical learning mastery increased from 75% in Cycle I to 91.67% in Cycle II. Teacher activity improved from 86.3% to 91.8%, while student activity increased from 83.6% to 87.2%. In addition, students gave a highly positive response to the learning process, with a response percentage of 95.83%. These findings indicate that the Teams Games Tournament learning model assisted by Wordwall media is effective in improving learning outcomes, increasing teacher and student activities, and creating an engaging and meaningful learning experience in Indonesian language learning at the elementary school level.

Keywords: Teams Games Tournament, Wordwall, Learning Outcomes, Affixation, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Wordwall pada materi berimbuhan di kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 70,83% pada Siklus I menjadi 91,67% pada Siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 86,3% menjadi 91,8%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 83,6% menjadi 87,2%. Respons siswa terhadap pembelajaran juga sangat baik dengan persentase sebesar 95,83%. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna pada materi berimbuhan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Wordwall, hasil belajar, berimbuhan, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Magdalena et al. (2023), hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran, sedangkan Wahyuni dan Ningsih (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.

Namun, hasil belajar siswa masih menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model pembelajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Fauzi dan Rahmawati (2022) menyatakan

bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat. Melalui model ini, siswa dapat berdiskusi, bertukar ide, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Trianto (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Sejalan dengan itu, Sya'bani et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas kelompok dan turnamen akademik.

Selain model pembelajaran, penggunaan media digital juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis

permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan edukatif. Penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Afifatimah dan Hanif (2024) menyatakan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, sedangkan Aguilera et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Integrasi model *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kombinasi kerja sama kelompok, kompetisi akademik, dan permainan digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* maupun *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji penerapan integrasi *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* sebagai strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan

hasil belajar siswa masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* yang menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengoptimalkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall*. Penelitian dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus.

Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas V. Data penelitian meliputi hasil belajar, aktivitas guru dan siswa, serta respons siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi berimbuhan, serta mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berimbuhan masih cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dibandingkan terlibat

secara aktif dalam pembelajaran sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan memahami penggunaan imbuhan dalam kata. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan kerja sama, permainan, dan kompetisi akademik yang menyenangkan.

Pada Siklus I, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Siswa mulai terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam kegiatan kelompok dan masih mengalami kesulitan memahami materi berimbuhan. Hasil belajar siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Ket	Jmlh Siswa	Persentase
1.	Siswa Tuntas	15	62,5%
2.	Siswa Tidak Tuntas	9	37,5%
Nilai Rata - rata		69,7	

Sumber: Hasil Penelitian UPTD SD Negeri 4 Bireuen

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa pada Siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,7 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%. Dari 24 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 15 siswa telah mencapai nilai sesuai dengan KKTP, sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .

Belum tercapainya hasil belajar pada Siklus I disebabkan karena siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap model *Teams Games Tournament*. Beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat permainan *Wordwall*, kurang aktif berdiskusi, serta belum memahami sepenuhnya aturan kegiatan turnamen. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian arahan yang lebih jelas, peningkatan bimbingan kelompok, serta penguatan konsep materi sebelum kegiatan permainan berlangsung.

Pada Siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall*

mengalami peningkatan yang lebih baik. Siswa mulai terbiasa mengikuti pembelajaran kelompok, lebih aktif berdiskusi, serta lebih percaya diri dalam mengikuti permainan dan turnamen. Hasil belajar siswa pada Siklus II disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

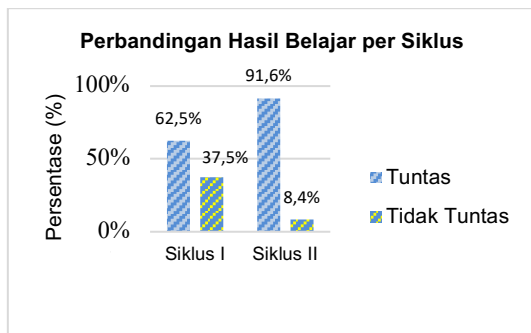
No	Ket	Jmlh Siswa	Persentase
1.	Siswa Tuntas	22	91,6%
2.	Siswa Tidak Tuntas	2	8,4%
Nilai Rata - rata		81,6	

Sumber: Hasil Penelitian UPTD SD Negeri 4 Bireuen

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 81,6 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91,6%. Sebanyak 22 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 2 siswa yang belum mencapai nilai yang ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan

media *Wordwall* mampu membantu siswa memahami materi berimbunan dengan lebih baik. Kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif serta saling membantu dalam memahami materi. Perbandingan hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar per Siklus

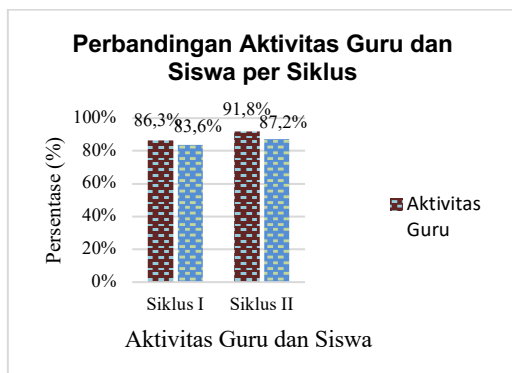
Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 29,1% dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rezeki et al. (2024) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu

meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, serta kompetisi akademik yang sehat. Selain itu, Wati et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui permainan dan turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* juga memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 86,3%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 83,6%. Selanjutnya, pada Siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 91,8% dan aktivitas siswa meningkat menjadi 87,2%.

Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa guru semakin mampu menerapkan setiap tahapan model *Teams Games Tournament*

secara efektif, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, pemberian arahan, pelaksanaan permainan *Wordwall*, kegiatan turnamen, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok. Sementara itu, peningkatan aktivitas siswa terlihat dari keterlibatan siswa yang semakin aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, bekerja sama menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Siswa yang pada Siklus I masih cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan berkontribusi dalam kelompok pada Siklus II. Perbandingan peningkatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

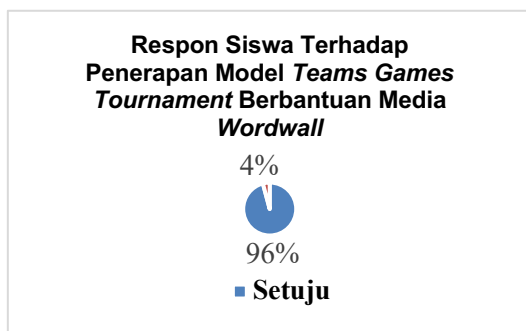


Gambar 2. Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa per Siklus

Peningkatan aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam kegiatan kelompok dan permainan akademik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahayu et al. (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelompok belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Selain itu, Paramastuti et al. (2024) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan siswa karena adanya kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat.

Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* diperoleh melalui angket yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil angket menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* memperoleh respons yang sangat baik dengan persentase sebesar

95,83%. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berimbuhan melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Ringkasan hasil respons siswa disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 3, tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan akademik. Febriandini dan Subrata (2025) menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan antusias dan respons positif siswa

karena pembelajaran lebih menarik serta tidak monoton. Selain itu, Simbolon et al. (2026) menjelaskan bahwa kegiatan kelompok dan turnamen akademik dalam *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran melalui *Teams Games Tournament* juga membantu siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan memahami materi melalui kerja sama kelompok. Hal ini sejalan dengan Amir et al. (2024) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kerja sama tim dan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, respons positif siswa menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* mampu mendukung peningkatan hasil belajar, aktivitas pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan

model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen pada materi berimbuhan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar, aktivitas guru dan siswa, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan penelitian, model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Guru disarankan untuk menerapkan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model ini pada materi atau variabel pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, F. N., Sultan, M. A., & Pasinggi, Y. S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Juara Pendidikan*, 4(2), 115–124.
- Febriandini, A. Y., & Subrata, H. (2025). Pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar narasi siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian PGSD*, 13(1), 56–64.
- Paramastuti, A., & Bua, M. T. (2024). Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Rahayu, S., Wahyuni, D., & Mulyani, E. (2024). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1789–1798.
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2876–2885.
- Simbolon, M. L., Harahap, D., & Tarigan, P. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Aquinas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 41–50.
- Wati, N., Listyarini, I., Sudiyono, & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar

- siswa sekolah dasar. *Journal of Integrated Education and Practice*, 4(2), 201–210.
- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). *Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi Teams Games Tournament dengan media berbasis ICT Wordwall*. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 5(1), 53–65.
- Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 7(1).
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, & Tiara. (2024). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa*. Education Journal: Journal Educational Research and Development, 8(1), 63–74.
- Fauzi, A., & Rahmawati, D. (2022). *Pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6738–6747.
- Wahyuni, S., & Minsih. (2022). *Analisis faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(5), 8245–8254.
- Aguilera, F. V., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2025). *Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12(3).
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 85–98.