Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SEHATLAH RAGAKU TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD GMIT PALIBOO

[1]Foni Demince Mau, [2]Yermia S. Wabang, [3]Petrus Mau Tellu Dony
[1,2,3]Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Tribuana Kalabahi
[1]fonimau75@gmail.com, [2]yermia.19002@mhs.unesa.ac.id,
[3]petrusdony2@gmail.com

ABSTRACT

Foni Demince Mau. 2586026038. The effectiveness of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by wordwall media in learning Indonesian language material sehatlah ragaku on the learning outcomes of fourth grade students of GMIT Paliboo Elementary School. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Tribuana Kalabahi University. Supervisor I Yermia Semuel Wabang, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Petrus Mau Tellu Dony, S.Pd., M.Pd. This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students in Indonesian language caused by the less than optimal use of varied learning models. This study aims to determine the effectiveness of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by wordwall media on the learning outcomes of elementary school students in Indonesian language. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design of the one group pretest-posttest type. The research subjects were 33 students who were determined through saturated sampling techniques. The data collection technique was carried out through learning outcome tests in the form of pretest and posttest, with a pretest score of 60.45 and a posttest score of 82.06. The research instrument has undergone a material validity test of 97 and media 100 and reliability of 0.71118, as well as an analysis of the discriminatory power of all 30 questions were accepted and the level of difficulty of the 30 questions was concluded that they were neither too easy nor too difficult and met the criteria. Data were analyzed through a normality test of 0.214 and a hypothesis test using a paired sample t-test with the help of SPSS 22. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of the learning model. This is evidenced by the calculated t value of 9.136 which is greater than the t table of 1.694, so H0 is rejected and H1 is accepted. Thus, the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by wordwall media in learning Indonesian language material sehatlah ragaku on the learning outcomes of fourth-grade students at SD GMIT Paliboo has proven effective in improving Indonesian language learning outcomes.

Keywords: Cooperative, Team Games Tournament, Wordwall, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Foni Demince Mau. 2586026038. Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa indonesia materi sehatlah ragaku terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD GMIT Paliboo.Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tribuana Kalabahi. Pembimbing I Yermia Semuel Wabang, S.Pd.,M.Pd. dan Pembimbing II: Petrus Mau Tellu Dony,S.Pd.,M.Pd. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV yang disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *desain pre-eksperimen* Tipe *one group pretest-posttest*, Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, dengan nilai *pretest* 60,45 dan *posttest* 82,06. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas materi 97 dan media 100 dan reliabilitas 0.71118, serta analisis daya pembeda pada 30 butir soal semuanya di terima dan tingkat kesukaran soal pada 30 soal disimpulkan bahwa tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar serta memenuhi kriteria. Data dianalisis melalui uji normalitas 0,214 dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh nilai t hitung sebesar 9.136 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1.694 , sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaan *cooperative learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa indonesia materi sehatlah ragaku terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD GMIT Paliboo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia.

Kata kunci: *Cooperative*, *Team Games Tournament*, *Wordwall*, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan terorganisir yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka, sehingga memperoleh kekuatan spiritual, disiplin diri, pertumbuhan pribadi, kecerdasan, karakter etis, dan kompetensi yang dibutuhkan baik bagi individu maupun masyarakat. Seperti yang dicatat oleh Adesemowo (2022), pendidikan berperan sebagai komponen vital dalam pertumbuhan manusia, melampaui sekadar berpartisipasi di ruang kelas atau lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Meskipun sekolah menyediakan panggung utama untuk pendidikan, gagasan ini mencakup spektrum penuh perjalanan belajar sepanjang keberadaan individu. Lebih luas lagi, pendidikan melampaui sekadar penyebaran informasi; pendidikan juga mencakup pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. MRizky, (2020) menunjukkan bahwa pendidikan berperan sebagai landasan penting bagi

pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, gagasan kebebasan memainkan peran penting dalam memahami visi ideal pendidikan. Tokoh berpengaruh dalam pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mengkonseptualisasikan kerangka pendidikan ideal yang berpusat pada prinsip kemerdekaan. Khotrunada & Widiyanah, (2024).

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Pembelajaran yang efektif memerlukan penggunaan model dan media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament,* yang dikategorikan sebagai jenis turnamen permainan tim, menggabungkan pendidikan melalui interaksi kelompok kecil menggunakan permainan. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar di dalam kelompok mereka. Dalam lingkungan kolaboratif ini, peserta didik terlibat satu sama lain dan saling mendukung untuk mencapai penguasaan konten pendidikan. Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative* berpengaruh positif terhadap perkembangan karakter dan nilai-nilai sosial peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative* dalam pendidikan sains meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan mereka. Demikian pula, sebuah studi oleh Lestari dan Wahyuni (2019) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *cooperative* meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam inisiatif yang berfokus pada lingkungan, seperti program Adiwiyata. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative* tidak hanya memengaruhi dimensi intelektual tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku peserta didik terhadap lingkungan, yang mengarah pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Buulolo & Jainurakhma, (2025)

Model *teams games tournament* TGT) dalam pembelajaran *cooperative* merupakan varian khusus dari pembelajaran *cooperative* yang mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar dengan 4-6 anggota, yang mencakup berbagai kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Yang membedakan model pembelajaran *cooperative* TGT sebagai model yang sangat menarik adalah diakhiri dengan permainan atau turnamen. Dengan menerapkan model TGT, diharapkan peserta didik akan berkolaborasi secara efektif dalam tim, menumbuhkan lingkungan yang mendorong kerja sama dan kompetisi melalui turnamen akademik. Damayanti & Apriyanto, (2017) Menurut Wandira et al., (2023) Model turnamen permainan tim (TGT) dalam pembelajaran *cooperative* merupakan varian khusus dari pembelajaran *cooperative* yang mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar dengan 4-6 anggota, yang mencakup berbagai kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang

etnis. Yang membedakan model pembelajaran *cooperative* TGT sebagai model yang sangat menarik adalah diakhiri dengan permainan atau turnamen. Dengan menerapkan model TGT, diharapkan peserta didik akan berkolaborasi secara efektif dalam tim, menumbuhkan lingkungan yang mendorong kerja sama dan kompetisi melalui turnamen akademik. Seperti yang dicatat oleh Damayanti & Apriyanto pada tahun 2017, Wandira dkk., (2023) menggambarkan model pembelajaran TGT sebagai bentuk pendidikan kolaboratif yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui kerja tim, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru seperti yang disebutkan oleh Slavin dalam Hamdani dkk., (2019). Menurut Rosmala, (2018) dalam publikasinya, matematika adalah disiplin ilmu yang ideal untuk pembelajaran *cooperative* karena pendekatan ini menekankan dukungan dan kolaborasi antar teman sebaya selama diskusi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah. Perbedaan utama antara model TGT dan format pembelajaran *cooperative* lainnya adalah penyelenggaraan kompetisi akademik antar tim, di mana semua anggota mendapatkan poin individu untuk berkontribusi pada skor total tim mereka.

Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang membantu perjalanan pendidikan, memperjelas pesan yang disampaikan untuk meningkatkan dan memenuhi tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Media ini digunakan pada fase awal pendidikan untuk memastikan proses pengajaran efisien dan bermanfaat dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran, memaksimalkan upaya untuk merangsang antusiasme dan minat peserta didik dalam kegiatan akademik, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik dan kecenderungan mereka untuk belajar secara mandiri tetapi juga membantu mengurangi kebosanan selama pembelajaran di kelas(Yunanda Pradiani et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran bertindak sebagai mekanisme untuk menyampaikan pendidikan kepada peserta didik.

Menurut Rukayah et al., (2025) telah diamati bahwa alat pembelajaran *wordwall* memang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan. Sepanjang pembelajaran, terdapat peningkatan yang nyata dalam antusiasme peserta didik untuk belajar, karena individu yang sebelumnya tampak tidak tertarik menjadi sangat termotivasi selama kegiatan kuis. Memberikan jawaban yang benar menimbulkan kegembiraan yang nyata di antara peserta didik, yang juga menunjukkan peningkatan partisipasi ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh instruktur. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan permainan media *Wordwall* untuk tujuan penilaian pembelajaran. Teks ditampilkan dalam ukuran font besar untuk memastikan visibilitas dari setiap tempat duduk

peserta didik. Istilah-istilah ini secara konsisten dirujuk oleh guru dan peserta didik di seluruh unit atau istilah selama berbagai tugas pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al., (2022) hasil penelitian menunjukan bahwa Efektivitas penggunaan model pembelajaran *Cooperative* berbantuan *wordwall* dapat memudahkan guru dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan temuan Graldon Immanuel Siagian, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena terbukti Dalam penelitiannya, *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi. Aritonng et al., (2025). Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini ada pada fokus penelitian yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD dan Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Picture And Picture Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Pada Pembelajaran Ipas SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada fokus dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya umumnya hanya menelaah Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik atau mengkaji model pembelajaran *Cooperative* tertentu, seperti tipe *Picture and Picture*, yang dibantu oleh media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi di SD GMIT Paliboo ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru, kemampuan kerja sama peserta didik masih rendah, serta hasil belajar peserta didik belum memenuhi standar KKTP. Dari 33 peserta didik, hanya 11 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 22 peserta didik belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Untuk mendukung pelaksanaannya digunakan media Wordwall yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi Sehatlah Ragaku pada peserta didik kelas IV SD GMIT Paliboo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian dilaksanakan di SD GMIT Paliboo dengan subjek penelitian sebanyak 33 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh.Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Instrumen telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 22.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Reliabilitas Instrumen Tes

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *posttes* sebanyak 30 butir soal. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V di SD GMIIT Paliboo dengan jumlah peserta didik 32 orang. Uji reliabilitas data penelitian dilakukan dengan bantuan Ms. Excel. Untuk mengukur tingkat reliabilitas dapat diukur menggunakan skala alpha 0 sampai dengan 1. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas. Dengan demikian koefisien reliabilitas instrumen pada penelitian ini reliabel dan layak digunakan. Reliabelitas hasil uji coba soal pada peserta didik kelas V digunakan dengan rumus

R_{11} : 0.71118
R_{11} : jika $R_{11} \geq 0{,}70$ maka dikatakan reliabel
R_{11} : 0.71118 > 0,70
N : 30
St^2 : 21.4264
Σp^1q^1 : 6. 6962

Data Uji Coba	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
Tes hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia materi sehatlah ragaku	0.71118	Sangat Reliabel

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas, dapat disimpulkan bahwa soal tes hasil belajar pada materi bab VIII sehatlah ragaku memiliki tingkatan reliabelitas yang sangat reliabel dengan koefisien reliabilitas 0.71118. Dengan demikian instrumen tes tersebut sangat reliabel dan layak digunakan.

2) Uji daya pembeda

dalam penelitian ini untuk mencari koefisien antara skor butir dengan skor total. Daya pembeda pada butir soal dapat dipakai untuk membedakan peserta didik yang pandai dan tidak pandai. Rumus yang digunakan untuk mengukur daya pembeda adalah sebagai berikut Magdalena dalam Saputri et al., (2023):

Uji daya pembeda yang dilakukan dalam penelitian ini memuat tentang daya pembeda setiap butir soal dimana peserta didik pandai menjawab salah pada soal butir ke-1. Dalam penelitian ini, butir soal dengan indeks daya beda lebih besar atau sama denga 0,30. Langkah-langkah analisis data daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut:

No soal	Indek daya pembeda	Ket
1	0,38	Diterima
2	0,38	Diterima
3	0,31	Diterima
4	0,44	Diterima
5	0,31	Diterima
6	0,31	Diterima
7	0,31	Diterima
8	0,31	Diterima
9	0,38	Diterima
10	0.31	Diterima
11	0,31	Diterima
12	0,38	Diterima
13	0,31	Diterima
14	0,31	Diterima
15	0,31	Diterima
16	0,31	Diterima
17	0,31	Diterima
18	0,31	Diterima
19	0,38	Diterima
20	0,50	Diterima
21	0,31	Diterima
22	0,38	Diterima
23	0,31	Diterima
24	0,50	Diterima
25	0,50	Diterima
26	0,44	Diterima
27	0,31	Diterima
28	0,38	Diterima
29	0,31	Diterima
30	0,50	Diterima

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda dengan rumus diatas diperoleh daya beda untuk 30 butir soal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 30 butir soal yang diberikan sebanyak 30 butir soal semuanya memenuhi kriteria daya pembeda yang baik.

3) Indeks Kesukaran atau Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran atau tingkat kesulitan butir soal pada penelitian ini dilakukan dengan melihat tingkat kesukaran butir soal. Rentang nilai indeks tingkat kesukaran 0. Butir soal dikatakan baik jika butir soal tersebut memiliki tingkat kesukaran sedang, artinya butir soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dalam penelitian ini butir soal yang digunakan adalah butir soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang atau 0,30

4) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distrubusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dapat menggunakan SPSS 22 for windows dengan mengimput data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan yang terdapat pada tabel diatas. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output kolmogrof-smirnov harga kofesien Asympotic sig > alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga kofesien Asympotik sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistrubusi normal dengan tabel Uji

Normalitas menggunakan SPSS sebagai berikut:

Case processing summary						
	cases					
	valid		Mising		total	
	N	percent	N	percent	N	percent
pretest	33	100%	0	0,0%	33	100%
posttest	33	100%	0	0,0%	33	100%

Berdasarkan tabel normalitas diatas terlihat bahwa data yang digunakan pada kelompok *pretest* dan *posttest* bersifat valid dengan jumlah sampel atau N 33 peserta didik. Berdasrkan hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *team games tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Descriptives			
Pretest	Mean	60,45	2.621
Posttest	Mean	82,06	2,012

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa mean pada hasil belajar *pretest* diberi warna kuning sebesar 60,45. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* diberi warna hijau sebesar 82,06. Berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* tersebut maka terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Hal ini tentunya diEfektivitasi oleh berbagai faktor hasil belajar sala satunya variabel penelitian yaitu model dan media pembelajaran.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
pre	.125	33	.200*	.952	33	.147
post	.118	33	.200*	.957	33	.214
**. This is a lower bound of the true significance.*						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan jumlah sampel dalam penelitian di SD GMIIT Paliboo kurang dari 50. Maka hasil uji Normalitas *Significance Correction* berfokus pada kolom Sig. Shapiro-Wilk. Pada hasil *pretest* menunjukan warna hijau dengan Sig. 0,147 dan 0,214 pada hasil *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dengan jumlah peserta didik 33 0rang.

5) Uji Paired Sampel t.test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-21.606	13.585	2.365	-26.423	-16.789	-9.136	32	.000

Berdasarkan output diatas, muncul hasil Sig. (2 - Tailed) sebesar 0,000 yang berarti nilai Sig. < 0,05. Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai Sig- (2-Tailed) kurang dari taraf signifikan 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima. Maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik. Artinya penelitian ini terdapat Efektivitas pengunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa indonesia materi bab VIII sehatlah ragaku terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD GMIIT Paliboo. Selain itu t-hitung menunjukan nilai 9.136 > 1.694 terlihat juga perbedaan mean pada *pretest* dan *posttest* sebesar 21.606.

6) Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan keputusan uji hipotesis yang menjelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament TGT* berbantuan media *wordwall* lebih baik dari model pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru yakni model konvensioanal. Dengan hasil *pretest* sebesar 60,45 dan hasil *posttest* sebesar 82,06. Dengan demikian hal ini semakin mengguatkan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* layak dan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan bahwa selama proses pembelajaran didalam kelas peserta didik lebih aktif dan tertarik memahami materi sehatlah ragaku, peserta didik aktif dalam berdiskusi kelompok, dan dapat menemukan jawaban serta dan peserta didik juga menyerahkan hasil kerja kelompok mereka berupa Skor dan Waktu Kerja didepan kelas, selaian itu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan peserta didik lebih senang dan bersemangat dikarenakan penggunaan model

cooperative learning tipe *team games tournament* dan media *wordwall* ini memiliki karakteristik dalam bentuk permainan sehingga peserta didik merasa tertarik, tidak jenuh dan materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini, sejalan dengan pendapat Wandira et al., (2023) bahwa dengan Media *wordwall* ini dapat membuat peserta didik berinteraksi secara langsung dan membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap Pemanfaatan Media *Wordwall* akan membuat pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terasa lebih menarik dan terasa menyenangkan bagi peserta didik.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran, serta penyampaian materi pembelajaran oleh guru yang disertai dengan contoh sikap dan perilaku yang harus diterapkan oleh peserta didik sesuai dengan cara menjaga kebersihan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam penyampaian materi diperlukan sekali adanya contoh sikap dan perilaku yang harus disampaiakan agar dapat diterapkan oleh peserta didik Menurut Suparlan, (2020) Adapun tujuan kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju.

Berdasarkan proses pembelajaran selama tujuh kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama digunakan untuk uji instrumen butir soal, pada pertemuan kedua digunakan untuk menguji soal tes dikelas *pretest* dan pertemuan ketiga sampai keenam digunakan untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pertemuan ketuju digunakan unntuk melakukan uji soal *Posttest.* Perbedaan yang jelas terlihat adalah semangat dan keaktifan peserta didik, kerja sama dalam kelompok permainan, dan memiliki kemampuan dalam menyelesaiakan permasalahan, mampu menjawab soal-soal, mampu mempertangung jawabkan hasil kerja, serta terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Menurut Yasinta, (2024) Model pembelajaran*k cooperatife learning* Tipe *teams games tournament(TGT)* merupakan

proses pembelajaran melibatkan pembagian peserta didik ke dalam tim kecil yang saling bekerja sama. Model pembelajaran *cooperatife learning* Tipe *teams games tournament (TGT)* ialah rancangan pembelajaran kooperatif yang membantu peserta didik membahas dan menguasai materi pelajaran secara kelompok.

Adapun tahapan model *cooperatife learning* Tipe *teams games tournament(TGT)* berbantuan media *Wordwall* diawali dengan Guru menyiapkan Aktivitas di beranda *wordwall* yang berisi beberapa fitur yang cocok, satu fitur berisi beberapa pertanyaan sekalian dengan jawabannya, setiap peserta didik dibagi dalam kelompok kecil, setiap kelompok peserta didik mendapatkan jawaban atau soal dari media worwall, setiap kelompok peserta didik dapat memberikan hasil kerja berupa skor dan waktu pengerajaan soal dalam fitur worwall kepada guru demikian seterusnya, dan dilakukan penarikan kesimpulan /penutup.

Berdasarkan langkah-langkah Model *cooperative learning* Tipe *teams games tournament(TGT)* diatas maka peneliti dapat menyesuaikan dengan media *wordwall* yang akan diterapkan sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *cooperatife learning* Tipe *teams games tournament(TGT)* dengan langkah-langkah yang sesuai dengan model diatas peneliti menyiapakan beberapa fitur *wordwall* yang berisi pertanyaan pertanyaan, setiap kelompok mendapat pertanyaan, setiap kelompok berdiskusi dan mencari jawaban yang dianggap benar sesuai pendapat setiap kelompok. Pertemuan pertama peserta didik menggunakan fitur yang disiapkan berupa *quiz* dalam fitur tersebut ada pertanyaan dan empat opsi jawaban yang kelompok harus menjawab dan *matching pair* yaitu didalam fitur tersebut peserta didik dalam kelompok di minta untuk mencari pasang yang cocok sesuai kalimat dalam fitur. Pertemuan kedua peserta didik menggunakan fitur yang disiapkan berupa *quiz* dalam fitur tersebut ada pertanyaan dan empat opsi jawaban yang kelompok harus menjawab dan *group sorting* yaitu didalam fitur tersebut berisi kaliimat yang peserta didik harus cocokan dalam kolom fakta dan opini. Pertemuan ketiga pertama peserta didik menggunakan fitur yang disiapkan berupa *quiz* dalam fitur tersebut ada pertanyaan dan empat opsi jawaban yang kelompok harus menjawab dan *baloon burst* fitur ini diminta peserta didik harus memecahkan setiap balon dan cocokan deng kalimat dalam Truk. Pertemuan keempat peserta didik menggunakan fitur yang disiapkan berupa *quiz* dalam fitur tersebut ada pertanyaan dan empat opsi jawaban yang kelompok harus menjawab dan *correct the sentence* peserta didik diminta untuk membenarkan kalimat

Demikan dan seterusnya lalu pada tahap akhir peneliti dan peserta didik melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan yang dilakukan peserta didik pada proses pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada saat menggunakan media *wordwall* peserta didik aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan lewat media *wordwall*. Hal ini membuat peserta didik tidak merasa jenuh, tidak bosan dan bertanggung jawab dalam kelompoknya masing-masing.

Berkaitan dengan penelitian ini peneliti menggunakan empat indikator ketrampilan yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca dalam meningkatkan hasil belajar. Pada hasil belajar peserta didik diberikan tes berupa soal-soal tentang materi yang diajarkan. Indikator dalam meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah memahami masalah, meliputi kemampuan mengenal dan mamahami materi sehatlah ragaku. Diketahui dari indikator meningkatkan hasil belajar diperoleh indikator ke-1 banyak peserta didik yang mampu menyimak bacaan serta menjawab pertanyaan dengan baik. Untuk indikator ke-2 banyak peserta didik yang mampu menjelaskan cara menjaga kesehatan tubuh dan jenis olaraga yang baik dan benar. Pada indikator ke-3 banyak peserta didik mampu menulis sebuah paragraf singkat(3-5) yang menceritakan pegalaman ketika sedang tidak enak badan atau sakit, dan indikator ke-4 peserta didik mampu membaca dan memberikan penjelasan fakta dan opini dalam bacaan. Selanjutnya, model pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru belum efektif, sehingga peserta didik sulit menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan dan hasil jawaban yang diberikan kurang tepat. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang aktif sehingga materi yang diberikan kurang dipahami peserta didik sehingga hasil belajar bahasa indonesia peserta didik rendah, hal ini, diperkuat dengan hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 18,030 yang didapat dari jumlah nilai dari 33 peserta didik yaitu 589 dibagi dengan jumlah responden yaitu 33 dan nilai ulangan semester bahasa indonesia yang masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hasil belajar peserta didik pada sebelum dan sesudah perlakuan melalui pemberian *pretest dan posttest*, membuktikan bahwa peserta didik telah mampu memenuhi kriteria baik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan sesuai dengan tahap penyelesaian model *cooperative learning* Tipe *teams games tournament (TGT)* berbantuan media *wordwall*. Peningkatan ini diakibatkan karena meningkatnya kemampuan peserta didik dalam

menggunakan media *wordwall* dan dapat menyelesaikan soal-soal bahasa indonesia. Ketika hasil belajar peserta didik meningkat, keefektifan dan keterampilan mereka dalam menyelesaikan suatu masalah lebih baik. Peserta didik mampu mengenal, memahami dan menerapkan informasi dari petunjuk yang diberikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ramadhan, (2023) dengan menggunakan Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* TGT) berbantuan *wordwall* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga didukung dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana kelas lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan hasil perhitungan *pretest* yang diperoleh dari 33 peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal dan diperoleh hasil *pretest* sebesar 60,45 dan hasil *posttest* sebesar 82,06 dengan nilai t_{hitung} > nilai t_{tab} yaitu 9.136 > 1.694 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bahwa model *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih baik dari model pembelajaran konvensioal serta dapat meningkatkan hasil hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dijabarkan peneliti sesuai dengan keterkaitan Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu: Hasil validasi materi oleh ahli materi memiliki persentase sebesar 97 berada dalam kisaran 81 - 100 dengan kategori sangat layak digunakan. Hasil validasi media memiliki persentase sebesar 100 berada pada kisaran 81 - 100 dengan kategori sangat layak digunakan. Efektifitas model Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam proses penelitian ini memiliki peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan hasil belajar *pretest* sebesar 60,45 dan *posttest* sebesar 82,06 Uji Paired Sample t-test dengan hasil yang diperoleh yakni Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 masuk pada kategori < 0.05. Maka terdapat Efektivitas Model *cooperative learning* Tipe *team games tournament* Berbantuan Media *wordwall* Pada Pembelajaran bahasa

indonesiaTerhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Selain itu juga terlihat dari uji paired t-test diperoleh t_{hit} 9.136> t_{tab} 1.694 yang berarti antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hasil respon peserta didik menunjukan nilai sebesar 97 peserta didik merasa Sangat Layak. Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas bahwa Ho ditolak dan H_1 diterima maka penggunaan media *wordwall* memiliki Efektivitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia

DAFTAR PUSTAKA

Aritonang, N. S., Purba, N., & Sianturi, C. L. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis*. *5*, 289–306.

Buulolo, D., & Jainurakhma, J. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw*. *9*(April), 39–48.

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP*. *2348*, 235–244. https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00

Graldon Immanuel Siagian. (2023). No Title. *Graldon Immanuel Siagian*.

Khotrunada, A., & Widiyanah, I. (2024). *PANCASILA SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH INKLUSI (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 1*. *12*, 247–261.

MRizky, A. (2020). pengantar ilmu pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.

Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *3*(2), 191–202.

Ramadhan, I. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIPADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ARGOPURO 1TAHUN AJARAN 2022/2023*.

Rukayah, Rahmi, S., & Fajrin, A. A. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone The Influence of Wordwall Learning Media on the Interest in Learnin*. *1*(4), 347–353.

Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*

FKIP Universitas Mandiri, *09*(05), 2986–2995.

Suparlan. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. *tujuan pembelajaran bahasa indonesia disekolah*, *4*(September 2020), 245–258.

Wandira, P. A., Utari, B., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) di SDN Sidomojo*. *3*, 3406–3419.

Yasinta. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 63–74.

Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pop-up Book Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1456–1469.

Aritonang, N. S., Purba, N., & Sianturi, C. L. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis*. *5*, 289–306.

Buulolo, D., & Jainurakhma, J. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw*. *9*(April), 39–48.

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP*. *2348*, 235–244. https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00

Graldon Immanuel Siagian. (2023). No Title. *Graldon Immanuel Siagian*.

Khotrunada, A., & Widiyanah, I. (2024). *PANCASILA SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH INKLUSI (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 1*. *12*, 247–261.

MRizky, A. (2020). pengantar ilmu pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.

Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *3*(2), 191–202.

Ramadhan, I. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIPADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ARGOPURO 1TAHUN AJARAN 2022/2023*.

Rukayah, Rahmi, S., & Fajrin, A. A. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone The Influence of Wordwall Learning Media on the Interest in Learnin*. *1*(4), 347–353.

Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran,

dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(05), 2986–2995.

Suparlan. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. *tujuan pembelajaran bahasa indonesia disekolah*, *4*(September 2020), 245–258.

Wandira, P. A., Utari, B., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) di SDN Sidomojo*. *3*, 3406–3419.

Yasinta. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 63–74.

Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pop-up Book Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1456–1469.