

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA *WHEEL OF WORDS* MATERI HOMONIM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 1 BEUREUNUEN KABUPATEN PIDIE

Sova Zahara¹, Linda Vitoria², Hasniyati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹szahara529@gmail.com, ²lindav@usk.ac.id, ³hasniyati@usk.ac.id

ABSTRACT

Students' low understanding of homonyms is one of the problems in learning Indonesian in elementary schools. Based on initial observations in grade IV of SD Negeri 1 Beureunuen, some students still have difficulty in distinguishing the meaning of homonyms based on the context of the sentence, so that the learning outcomes have not reached the established Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study aims to describe the activities and learning outcomes of students through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wheel of Words media on the material of homonyms. This study uses a descriptive qualitative approach. The subjects of the study were 28 grade IV students of SD Negeri 1 Beureunuen. Data collection techniques were carried out through observation and learning outcome tests. Data were analyzed descriptively by calculating the percentage of student activity and the completeness of learning outcomes. The results showed that student learning activities were in the good category with an average score of 25.60 out of a maximum score of 32. The highest percentage of activity was found in the learning readiness indicator at 100%, while the active answering and learning participation indicators were each at 73.21%. Student learning outcomes showed a class average score of 79.36 with a learning completion percentage of 75%, or 21 out of 28 students had achieved the KKTP. The research findings indicate that the implementation of the TGT learning model assisted by Wheel of Words media can create more active and engaging learning, as well as support the achievement of student learning outcomes on homonyms.

Keywords: *Teams Games Tournament, Wheel of Words Media, Homonyms*

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi homonim menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan makna kata homonim berdasarkan konteks kalimat, sehingga hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* pada materi homonim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase aktivitas siswa dan ketuntasan

hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik dengan rata-rata skor sebesar 25,60 dari skor maksimal 32. Persentase aktivitas tertinggi terdapat pada indikator kesiapan belajar sebesar 100%, sedangkan indikator keaktifan menjawab dan partisipasi pembelajaran masing-masing sebesar 73,21%. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 79,36 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 75% atau sebanyak 21 siswa dari 28 siswa telah mencapai KKTP. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wheel of Words* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi homonim.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Media *Wheel of Words*, Homonim

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan spiritual, intelektual, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Harahap, 2024; Juni et al., 2021; Nurbaeti et al., 2022). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia karena berfungsi sebagai sarana komunikasi, pengembangan kemampuan berpikir, serta pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang dipelajari di sekolah dasar adalah homonim. Homonim merupakan kata yang memiliki bentuk atau lafal yang sama, tetapi memiliki makna yang berbeda sesuai dengan konteks penggunaannya (Harianto et al., 2022). Pemahaman terhadap homonim penting karena membantu siswa memahami makna kata dalam kalimat secara tepat. Namun, materi ini sering dianggap sulit oleh siswa karena mereka harus mampu membedakan makna suatu kata berdasarkan konteks kalimat yang digunakan. Kesulitan tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1

Beureunuen Pidie, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi homonim, masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menentukan makna kata homonim sesuai konteks kalimat. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar kelompok dan permainan akademik dalam bentuk turnamen (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Melalui kegiatan tersebut, siswa didorong untuk

bekerja sama, berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hermawan dan Rahayu (2020) menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran juga diperlukan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wheel of Words*. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk roda putar yang berisi materi atau soal yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain (Laurina, 2023). Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret. Kuntari et al. (2023) dan Rubyatun et al. (2024) menjelaskan bahwa media roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Kombinasi model pembelajaran TGT dengan media *Wheel of Words* dipandang sesuai untuk diterapkan pada materi homonim karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep homonim secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam menentukan makna kata berdasarkan konteks kalimat. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi homonim di kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen Pidie. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* terhadap hasil belajar siswa pada materi homonim. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian dilakukan dalam kondisi alami untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran tanpa adanya manipulasi variabel penelitian (Sugiyono, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi homonim.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Beureunuen provinsi Aceh pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitiannya yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan seluruh siswa sebagai subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerapan model TGT berbantuan media *Wheel of Words*

pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi homonim.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, meliputi keaktifan, partisipasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi homonim setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Wheel of Words*. Tes diberikan pada akhir pembelajaran dalam bentuk soal pilihan ganda dan esai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Data aktivitas belajar siswa dianalisis berdasarkan skor hasil observasi yang kemudian dikonversikan ke dalam kategori

sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Adapun data hasil belajar dianalisis melalui perhitungan nilai ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 72. Hasil analisis disajikan dalam bentuk persentase dan uraian deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan tes hasil belajar yang diberikan setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* pada materi homonim.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa, diperoleh bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari 28 siswa, terdapat 4

orang siswa yang berada pada kategori sangat baik, kemudian 14 orang siswa pada kategori baik, dan 10 orang siswa kategori cukup, Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyajian materi, diskusi kelompok, permainan menggunakan media *Wheel of Words*, hingga kegiatan turnamen. Keaktifan siswa terlihat dari partisipasi dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain aktivitas belajar, penelitian ini juga mengkaji hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil tes evaluasi, diperoleh total nilai sebesar 2.222,16 dengan nilai rata-rata kelas 79,36. Dari 28 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 21 siswa atau 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 72, sedangkan 7 siswa (25%) belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96,62 dan nilai terendah adalah 56,63. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi homonim dengan

baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *Wheel of Words*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Tingginya keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin (2009) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas kelompok dan turnamen akademik.

Penggunaan media *Wheel of Words* juga memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas belajar siswa. Melalui media tersebut, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Temuan ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil belajar siswa yang menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 75% mengindikasikan bahwa model TGT berbantuan media *Wheel of Words* dapat membantu siswa memahami materi homonim dengan lebih baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wulandari, Rahmaniati, dan Kartini (2021) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Zevender et al. (2023) juga menjelaskan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan permainan edukatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi homonim di kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Beureunuen, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Wheel of Words memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi homonim. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan yang baik dalam kegiatan belajar, baik pada saat diskusi kelompok, permainan edukatif, maupun kegiatan turnamen. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan membantu siswa memahami materi homonim dengan lebih baik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wheel of Words* sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Siswa juga diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara

optimal. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mendukung penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan kajian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Harahap, R. R. F. I. T. A. (2024). Filsafat Ilmu Kependidikan. In Cahyo Purnomo Andri (Ed.), *Perencanaan Program Pendidikan* (Vol. 16). Sada Kurnia Pustaka. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/567390/filsafat-ilmu-kependidikan>
- Harianto, N., Afria, R., & Izar, J. (2022). Polisemi dan Homonim dalam Kajian Semantik Bahasa Arab Polisemi dan Homonim dalam Kajian Semantik Bahasa Arab. *Seminar Nasional Humaniora P*, 2. <https://www.conference.unja.ac.id/SNH>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475.
- Juni, Simaremare, A., & Purba, N. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Widina. www.penerbitwidina.com
- Kuntari, D. W., Junaidi, I. A., & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 5(3), 8097–8102.
- Laurina, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pada Subtema Perubahan Wujud Benda Kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik. *Journal on Education*, 5(3), 9722–9733.
- Nurbaeti, Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Rubyatun, R., Wuryandini, E., Mawanti, R., & Mushafanah, Q. (2024). Menganalisis Kemampuan Literasi Berbahasa Melalui Media Roda Putar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 178–185.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. www.cvalfabeta.com
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/2331>
- Zevender, P. S., Lutfi Rohmawati, Via Nur Afifah, & Karmilah. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 8(2), 116–125. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v8i2.P116-125.26749>