

OPTIMALISASI HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN WORDWALL DI SEKOLAH DASAR)

Fitria Handayani¹, Ika Rahmawati², Fitria Sucianti³
Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Surabaya
fitriyaria21@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this research is to improve students ability in the mathematics subject of sorting and comparing whole numbers in class IV through cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament) assisted Wordwall. The research is classroom action research (PTK) which applies 2 cycles. To analyze the data, researcher using quantitative descriptive technique. Subjects of this research are 26 class IV students at SDN Dukuh Kupang V, consist of 12 are boy and 14 girls. The indicator for the success of this research is the percentage of completeness that students must achieve $\geq 75\%$. The results show that the learning outcomes in the pre-cycle were less than satisfactory and under the percentage of completeness, the average is 40.38 with a percentage of completeness is 19.23%. After being given action to implement TGT with Wordwall in cycle I, the average learning outcome was 58.46 and the percentage of 57.7%. On the cycle II the average student learning outcome was 77.31 with a completion percentage 80.8%. Based on the results of pre-cycle, cycle I, and cycle II, can be conclude that the value and percentage of students' learning completion increased until reached the specified KKTP. It means, the implementation of cooperative learning type TGT assisted by Wordwall is success and give the maximum results.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, TGT (Teams Games Tournament), Wordwall

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pelajaran matematika tentang mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah kelas IV melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Wordwall*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan dua siklus pembelajaran. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Dukuh Kupang V berjumlah 26 peserta didik dengan 12 laki-laki, dan 14 perempuan. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu presentase ketuntasan yang harus dicapai peserta didik $\geq 75\%$. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada pra siklus kurang memuaskan dan di bawah presentase ketuntasan, yaitu rata-rata nilai 40,38 dengan presentase ketuntasan 19,23%. Setelah diberikan tindakan penerapan TGT berbantuan *Wordwall* dalam siklus pertama, rata-rata hasil belajar 58,46 dan presentase 57,7%. Di siklus ke-II rata-rata hasil belajar peserta didik 77,31 dengan presentase ketuntasan 80,8%.

Dari hasil pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa nilai dan presentase ketuntasan pembelajaran peserta didik meningkat hingga mencapai KKTP yang ditentukan. Dengan demikian implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* berhasil dengan baik dan memberikan hasil maksimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, TGT (Teams Games Tournament), *Wordwall*

A. Pendahuluan

Matematika menjadi pelajaran yang harus dipelajari sejak dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran ini dianggap penting karena mampu menjadi sarana pendukung dalam semua lini kehidupan (Nadiyah, dkk, 2019). Walaupun pelajaran matematika dipelajari dalam semua fase pendidikan dan banyak dijumpai dalam kehidupan dan kegiatan sehari-hari, faktanya menunjukkan bahkan Sebagian besar peserta didik beranggapan matematika sebagai sesuatu yang menakutkan khususnya tingkat sekolah dasar. Hal tersebut disebabkan karena banyak peserta didik merasa kesulitan pada saat mengerjakan soal matematika (Wardhana et al., 2021). Peserta didik menganggap matematika itu sulit sebab materinya selalu terkait dengan rumus, angka, dan berhitung (Halimatus, dkk, 2021). Adanya masalah tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memahami dan menghayati pembelajaran matematika sehingga menyebabkan rendahnya mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Permasalahan diatas tentunya menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru sekolah dasar dalam mengajar matematika. Guru harus

mencari cara atau solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didiknya dan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Pendidik yang kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran mengenai penerapan metode, model, strategi, dan pendekatan pembelajaran menjadi kunci keberhasilan pembelajaran (Primayana, 2020). Artinya seorang guru harus mampu membuat pembelajaran yang inovatif serta menarik sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Jika sebelumnya pembelajaran matematika lebih fokus pada mendengarkan atau menyimak penjelasan dari guru (*teacher centered*), kini harus diinovasi mejadi *student centered* (Putri Cahyani et al., 2023). Pergantian pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered* sudah sesuai dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yaitu pembelajaran abad ke-21. Dalam pembelajaran abad 21 guru harus membantu peserta didik agar memiliki keterampilan 4C yaitu: (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Problem Solving*) (Septikasari & Frasandy, 2018). Selain itu, seperti yang diketahui, pelajaran matematika telah menjadi salah satu cara terbaik untuk meningkatka keterampilan di era modern.

Kondisi serupa juga terjadi di SD Negeri Dukuh Kupang V Surabaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas IV masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari penguasaan materi matematika masih cukup rendah serta hasil belajar peserta didik tentang materi persamaan dan perbandingan bilangan cacah di kelas IV kurang memuaskan. Data berikut menunjukkan hasil belajar kelas IV tentang materi bilangan cacah.

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	Jumlah yang mencapai KKTP
IV C	26	40,38%	5

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Harian Kelas IV

Data diatas menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh nilai rata-rata harian pelajaran matematika materi bilangan cacah di bawah KKTP. Peserta didik harus mencapai KKTP minimal 68-75 dalam kategori cukup, sedangkan nilai yang diperoleh rata-rata 45. Jumlah peserta didik yang dapat memperoleh nilai sesuai KKTP hanya 5 peserta didik dari 26 jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV C. Artinya pemahaman dan kemampuan menyerap materi pada peserta didik pada pelajaran matematika sangat rendah terlebih pada model soal cerita. Hal tersebut dikarenakan peserta didik cenderung tidak berpartisipasi secara aktif dan model pembelajaran yang digunakan masih tradisional, dimana guru berperan penuh selama kegiatan pembelajaran. Jadi, peserta didik kurang termotivasi

untuk belajar dan tidak semangat untuk mendapat prestasi yang baik dalam belajar matematika.

Adanya peristiwa tersebut, maka seorang guru profesional perlu menerapkan sistem belajar yang melibatkan anak-anak menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Cara untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Shoimin (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk membuat ide serta memecahkan masalah. Banyak tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru seperti *Jigsaw*, *STAD*, *TGT*, *Group Investigation*, dan lainnya. Pembelajaran kooperatif menekankan bahwa peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menerapkan kemampuan serta pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

TGT (Teams Games Tournament) adalah metode pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam hal ini. Aris (Rani, 2022). *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang cukup mudah digunakan dan melibatkan partisipasi peserta didik. pembelajarannya menggabungkan penguatan dan permainan. Tentu saja pembelajaran tersebut sesuai untuk diimpelentasikan dalam belajar matematika yang berpusat pada tingkat partisipasi peserta didik. Shoimin (2020:204) menjelaskan

bahwa penerapan TGT terdiri dari lima bagian, diantaranya: a) Penyajian kelas; b) pembentukan kelompok dengan heterogen; c) belajar sambil bermain; d) melaksanakan pertandingan atau turnamen; e) pemberian penghargaan atau *reward* untuk kelompok yang menang. Pembelajaran kooperatif TGT sangat sesuai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran matematika karena TGT mengutamakan Kerjasama, saling membantu, serta mendorong kegiatan diskusi untuk menyelesaikan masalah, Suyanto dan Jihad (2013:143).

Disamping implementasi model pembelajaran, penggunaan media yang tepat juga lebih efektif dan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar. Wahyuningtyas (2020) menjelaskan media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan atau memberikan informasi dalam proses pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami informasi. Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, banyak media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media digital berbasis website yang dapat dimanfaatkan guru salah satunya *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis internet yang menyediakan beragam fitur kuis, game edukasi yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Website *Wordwall* sendiri dapat

diakses melalui laman situs <https://wordwall.net>. Kelebihan dan keuntungan menggunakan aplikasi *Wordwall* adalah terdapat banyak template kuis yang dikemas berbentuk game, sehingga pelaksanaan pembelajaran baik guru maupun peserta didik menjadi lebih interaktif sehingga minat belajar peserta didik menjadi meningkat.

Studi sebelumnya yaitu tentang implementasi pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) oleh (Harahap, 2018) yaitu terdapat peningkatan nilai hasil belajar dan presentase ketuntasan peserta didik. Hal tersebut dibuktikan naiknya nilai rata-rata pra-siklus hingga hasil nilai siklus II. Penelitian lain yang juga menerapkan TGT dalam mata pelajaran matematika yaitu (Arrahmah et al., 2021) yang membuktikan model kooperatif TGT mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar dalam materi operasi hitung bilangan cacah. Hal itu terbukti dari peningkatan presentase ketuntasan belajar dari 16,6% pada *pretest*, 50% pada siklus pertama dan 82,5% di siklus kedua. Berdasarkan kedua *studi* sebelumnya dapat diamati bahwa pembelajaran kooperatif dalam model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan memiliki efektivitas yang lebih baik dibanding pembelajaran biasa atau pembelajaran tradisional. Disamping penelitian tentang implementasi penerapan TGT, terdapat penelitian sejenis yang menerapkan TGT dan media pembelajaran berbasis *Wordwall*

dalam proses pembelajaran. (Alamsah et al., 2023) yang melaksanakan penelitian pada peserta didik menengah atas dalam implementasi TGT berbasis media *Wordwall*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi dan hasil belajar pada peserta didik.

Berkenaan pada pemaparan sebelumnya dimana pemahaman serta penguasaan materi pelajaran matematika oleh peserta didik kurang, maka peneliti memilih pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menggunakan media *Wordwall* dalam mengimplementasikan pembelajaran kooperatif TGT. Hal tersebut berbeda dengan penelitian dari Andhika Rahmad Romadhon dkk, Diah Evita Rani tidak menerapkan media *Wordwall* dalam penerapan TGT, selain itu subjek yang diteliti juga berbeda. Selain itu penelitian dari Gita Alamsah yang melakukan penelitian tentang implementasi TGT dan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, memiliki subjek yang berbeda, karena dia melaksanakan pada jenjang menengah atas (SMA), sedangkan penelitian kali ini dilakukan pada peserta didik sekolah dasar.

Dengan penerapan TGT berbantuan media *Wordwall*, anak-anak akan lebih dominan serta maksimal dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran ini juga mendorong kerja sama kelompok

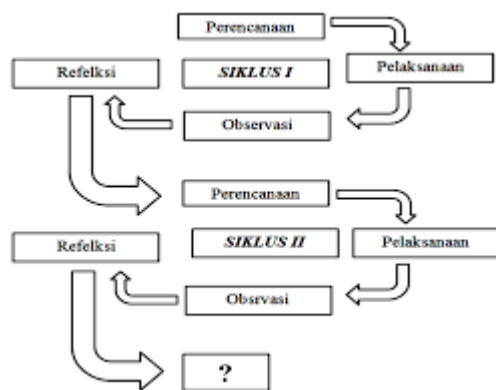
yang didesain melalui sebuah permainan atau games. Dengan demikian, peserta didik akan berusaha untuk memahami materi pembelajaran dan memiliki tanggung jawab saat melakukan games tournament yang dilakukan. Dengan implementasi model TGT berbantuan *Wordwall*, diharapkan mampu membentuk pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* pelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, pada awal semester satu tahun akademik 2024/2025. Semua peserta didik kelas IV C SDN Dukuh Kupang V Surabaya adalah subjek penelitian ini. Jumlah subjek penelitian adalah 26 peserta dengan 12 laki-laki dan 14 perempuan. Sedangkan variabel penelitian ini yaitu hasil belajar dalam pembelajaran matematika pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah pada peserta didik kelas IVC SD Negeri Dukuh Kupang V Surabaya melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan *Wordwall*.

PTK adalah metode dimana peneliti bekerja sama dengan guru

kelas. Menurut Arikunto (2019), penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang mempelajari sebab dan akibat dari tindakan tertentu, serta peristiwa atau kejadian yang terjadi selama tindakan dilakukan, mulai dari awal hingga dampak dampak dari tindakan tersebut. Tindakan yang nantinya dilakukan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran matematika pada materi membandingkan dan mengurutkan cacah melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Struktur desain untuk PTK ini adalah:



Gambar 1. Struktur PTK Model Kopkins

Berikut uraian langkah-langkah PTK berdasarkan skema di atas:

1. Perencanaan
Masing-masing siklus yang dirancang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Rancangan memuat tentang tujuan dan menunjukkan tindakan yang guru berikan dalam kegiatan pembelajaran. Perencanaan memuat tentang awal perencanaan dan perencanaan lanjutan.
2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari perencanaan yang sebelumnya dirancang. Ini dilakukan selama proses pembelajaran, serupa dengan rancangan atau modul ajar yang telah dirancang.

3. Observasi
Beberapa hal yang diamati oleh peneliti, yaitu: aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, kemampuan pendidik untuk mengatur pembelajaran, respons peserta didik terhadap pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Sesi refleksi kemudian menganalisis catatan observasi yang sudah dilakukan.
4. Refleksi
Refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang sesuai dengan data selama observasi. Setelah itu, peneliti memberikan penyempurnaan tindakan untuk kegiatan siklus selanjutnya. Hasil refleksi menunjukkan kesalahan yang butuh perbaikan, yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk membuat rencana ulang.

Peneliti menggunakan teknik tes, dan non-tes untuk mencari dan mengumpulkan data. Teknik tes yang diterapkan adalah evaluasi hasil belajar siswa. Sedangkan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu soal ulangan harian. Teknik non tes yang digunakan peneliti berupa melakukan pengamatan dan dokumentasi selama kegiatan

penelitian. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif komparatif untuk mendapatkan hasil yang lebih sesuai dan valid. Data yang diperoleh peneliti nantinya yaitu data kegiatan belajar dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Selanjutnya peneliti akan mendeskripsikan data tersebut berdasarkan kategori tertentu. Prosedur penelitian yang diterapkan yaitu PTK menggunakan model spiral. Proses penelitian tindakan kelas ini memiliki dua siklus yaitu siklus pertama dan kedua. Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi adalah bagian dari masing-masing siklus. Dalam perhitungan presentase rata-rata nilai hasil belajar, peneliti menggunakan rumus (Margono) antara lain:

$$\text{Presentase nilai rata - rata} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria tingkat keberhasilan:

NR : Nilai Rata-Rata

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
NR ≤ 100%	Sangat Baik
NR ≤ 90%	Baik
NR ≤ 80%	Cukup
NR ≤ 70%	Kurang
NR ≤ 60%	Sangat Kurang

Tabel 2. Presentase Tingkat Keberhasilan Tindakan

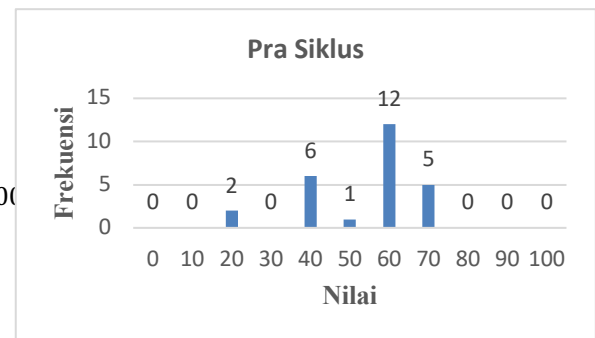
Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C.Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada 26 – 30 Agustus 2024. Alokasi waktu setiap pembelajaran yaitu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti berperan sebagai guru.

Pra Siklus

Pada kegiatan ini peneliti melakukan analisis terhadap nilai harian matematika pada materi sebelumnya dan melaksanakan observasi pada guru kelas dan peserta didik pada saat melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 2. Tabel Diagram Nilai Harian Matematika

Dari hasil data diagram batang, terlihat hanya ada lima peserta didik yang memperoleh nilai 70, dan 21 lainnya memperoleh nilai di bawah taraf keberhasilan. Pada saat melaksanakan observasi pra-siklus peneliti mendapatkan data bahwa taraf keberhasilan minimum peserta didik yaitu ≥75.

Materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran matematika pra siklus dilakukan guru dengan metode klasik atau tradisional. Guru cenderung

dominan dalam kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan teknik ceramah. Pembelajaran yang terjadi masih terpusat pada guru di depan atau *teacher centered*. Seharusnya pelajaran matematika khususnya materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah merupakan materi yang mengharuskan peserta didik berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan.

Hasil rata-rata peserta didik yang dapat mencapai taraf keberhasilan hanya 19,23%, artinya pemahaman peserta didik terhadap materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah pelajaran matematika masih kurang memuaskan khususnya pada soal cerita dan essay.

Siklus I

Proses siklus I, beberapa langkah yang diambil: merancang modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), membuat media *Wordwall* yang akan digunakan dalam pembelajaran, membuat asesmen yang sesuai dengan materi, membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen dengan jumlah antara 4 hingga 6 peserta didik per kelompok. Aturan dari turnamen yang dilakukan yaitu tim yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak ialah pemenangnya dan mendapatkan penghargaan atau *reward*. Peneliti mengamati kegiatan dalam pembelajaran di siklus I ini yaitu: 1) Peserta didik aktif dalam melakukan diskusi kelompok,

tergolong sudah cukup. 2) Peserta didik dapat menjawab kuis yang guru berikan, sudah cukup. 3) Peserta didik secara aktif melakukan tanya jawab bersama guru juga sudah cukup. 4) Anak-anak dapat mengerjakan tes yang guru berikan, tergolong sudah cukup baik. Rata-rata hasil nilai tes evaluasi setelah pembelajaran yaitu.

Nomor	Capaian	Siklus 1
1.	Nilai rata-rata	58,46
2.	Nilai paling rendah	20
3.	Nilai paling tinggi	80
4.	Hasil ketuntasan	57,7%

Tabel 3. Tabel Nilai Matematika Siklus I

Dari hasil di atas, dapat diamati pada nilai rata-rata hasil belajar dalam siklus I yaitu 58,46 dengan hasil nilai terendah 20, nilai paling tinggi yang diperoleh 80, dan presentase ketuntasan peserta didik 57,7%. Kegiatan pembelajaran siklus I sudah sama seperti rancangan tindakan yang disusun namun hasil dari siklus I ini belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari presentase ketuntasan yang masih ≥ 75 . Namun terdapat kenaikan pada nilai rata-rata yang menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman peserta didik dalam menguasai konsep materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah. Sebelumnya dalam pra siklus nilai rata-rata hanya 40,38 meningkat menjadi 53,08. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran matematika (Laia,

2024). Melalui media *Wordwall* yang guru berikan, peserta didik menjadi lebih bersemangat dan dapat belajar menggunakan IPTEK sesuai dengan pelajar abad-21.

Siklus II

Tindakan pembelajaran dalam pelaksanaan siklus II adalah hampir sama dengan tindakan yang diterapkan dalam siklus 1 namun berisi materi yang lebih berjenjang. Hasil pengamatan serta refleksi yang peneliti lakukan dalam siklus II antara lain, perasaan senang dan semangat peserta didik pada saat pembelajaran harus dipertahankan. Disamping itu, hal yang harus diperbaiki yaitu kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dalam materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah. Peneliti memberikan materi dengan penerapan soal cerita beserta asesmennya. Media *Wordwall* yang digunakan dalam turnamen juga diperbarui sesuai dengan tingkat kesulitan materi untuk melatih peserta didik berpikir kritis (Rahayu et al., 2022). Rata-rata hasil tes evaluasi pada siklus II sebagai berikut:

Nomor	Capaian	Siklus ke-II
1.	Nilai rata-rata	77,31
2.	Nilai paling rendah	50
3.	Nilai paling tinggi	90
4.	Ketuntasan	80,8%

Tabel 4. Tabel Nilai Matematika Siklus II

Menurut data di atas dapat diketahui jika dalam siklus II ini nilai rata-rata peserta didik adalah 77,31 dengan hasil terendah 50, hasil tertinggi 90, serta presentase ketuntasan 80,8%. Presentase ketuntasan pada siklus II sudah $\geq 75\%$ bahkan lebih dari 80%. Kegiatan pada siklus II sudah sesuai dengan rancangan tindakan sebelumnya serta mendapatkan hasil sesuai harapan. Pada siklus II ini peneliti mendapatkan hasil yaitu, keaktifan peserta didik dalam berkelompok, kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru, serta keberanian peserta didik saat bertanya kepada guru sudah baik dan bagus.

Setelah melihat hasil belajar dari siklus pertama dan siklus kedua, pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Terdapat kenaikan atau peningkatan rata-rata dari siklus I yaitu 58,46 naik menjadi 77,31. Presentasi ketuntasan hasil belajar juga terdapat peningkatan yaitu 57,7% pada siklus I, meningkat menjadi 80,8% pada siklus II. Artinya perbaikan yang diberikan oleh peneliti berdampak besar yang menghasilkan peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II.

KESIMPULAN

Terdapat perubahan baik dalam kegiatan pembelajaran pelajaran matematika pada materi mengurutkan

dan membandingkan bilangan cacah dengan implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media *Wordwall*. Terbukti dengan terselesaikannya masalah yang ada pada kelas IV SDN Dukuh Kupang V, Surabaya. Kegiatan pembelajaran mampu berjalan dengan efektif, peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran terjadi interaksi dua arah, dan pemahaman peserta didik terkait materi semakin meningkat. Implementasi pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Wordwall* menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Dukuh Kupang V, Surabaya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media pembelajaran berbasis IPTEK seperti *Wordwall* harus dilestarikan dalam dunia pendidikan agar menjadi budaya yang baik dalam pembelajaran, selain itu pembelajaran yang variatif ini juga sangat cocok untuk diterapkan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik cenderung masih sangat aktif untuk bergerak dan menyukai dunia permainan yang menyenangkan. Oleh karena itu melakukan pembelajaran melalui aktivitas bermain dan menggunakan media interaktif dapat menjadi solusi untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik serta sesuai dengan kodrat zaman peserta didik abad-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229.
- Arrahmah, M. R., Zamroni, & Razak, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda. *Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education*, 1(1), 61–74.
- Ayunda, R., & Riduan Febriandi. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Franstito, N. A., & Rahmawati, I. (2024). IMPLEMENTASI LKPD DENGAN PENDEKATAN RME BERBASIS ETNOMATEMATIKA “GEDRIK” MATERI LUAS BANGUN DATAR. 8(1), 65–75.
<https://doi.org/10.36526/tr.v>
- Harahap, N. (2018). تطبيق الطريقة Team

- Games Tournament لترقية استيعاب المفردات لطلاب فصلا العاشرة في مدرسة العالية الاسلامية الحكومية ٢ بادنج سيدميوان. *NBER Working Papers*, 13(2), 110–118. <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/id/eprint/6297%0Ahttp://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/6297/1/1420400023.pdf>
- Majid, A. A., & Indrawati, D. (2023). Tradisi Udik-Udikan Sebagai Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 44. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41625>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Putri Cahyani, A. W., Wiryanto, W., & Rahmawati, I. (2023). Hypothetical Learning Trajectory Etnomatematika Sate Kenul Khas Nganjuk Dalam Rangka Optimalisasi Aktivitas Belajar Murid Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 26. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41618>
- Rahayu, P., Pangertika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Teacher Education*, 4(1), 33–39.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>