

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR VOCABULARY SISWA KELAS III SDN 106161 LAUT DENDANG**

Rahimah Khairani¹ , Albert Pauli Sirait² , Irsan³ , Halimatussakdiah⁴ , Yusra
Nasution⁵

Alamat e-mail: rahimakhairani1723@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Siswa Kelas III SDN 106161 Laut Dendang. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *True Eksperimen* dengan tipe *Control Grub Design*. Sampel penelitian ini menggunakan keseluruhan siswa kelas III. Populasi yang digunakan pada penelitian dikelas III dengan total keseluruhan 40 orang. Instrumen penelitian menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang telah melalui Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Tingkat Kesukaeaan, Uji Daya Pembeda. Teknis analisis dilakukan melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa tanpa menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* sebesar 59.12. hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Median *Wordwall* sebesar 66.88. Analisis data pada Uji Normalitas menyatakan data berdistribusi Normal, data nilai *pretest* di kelas eksperimen yaitu Sig. 0.848 > 0,05, sedangkan *posttest* yaitu Sig. 0,766 > 0,05. Uji Homogenitas dinyatakan homogen dengan nilai Sig. 0.498 > 0,05. Pada Uji Hipotesis menggunakan hasil *posttest* dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3.08 > 2.02 dengan taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “ Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Siswa Kelas III SDN 106161 Laut Dendang”

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, Media *Wordwall*, Hasil Belajar, *Vocabulary*

ABSTRAK

This study aims to determine the effect of the TGT Type Cooperative Learning Model assisted by Wordwall Media on the Vocabulary Learning Outcomes of Third Grade Students of SDN 106161 Laut Dendang. The method used is a type of experimental quantitative research with the True Experiment method with the Control Grub Design type. The sample of this study used all third grade students. The population used in the study was class III with a total of 40 people. The research instrument used pretest and posttest tests that had gone through Validity Test, Reliability Test, Level of Preference Test, Distinguishing Power Test. Technical analysis was carried out through Normality Test, Homogeneity Test and Hypothesis Test. The results showed

that student learning outcomes without using the TGT Type Cooperative Learning model assisted by Wordwall Media were 59.12. student learning outcomes using the TGT Type Cooperative learning model assisted by Median Wordwall amounted to 66.88. Data analysis on the Normality Test states that the data is normally distributed, the pretest value data in the experimental class is Sig. 0.848 > 0.05, while the posttest is Sig. 0,766 > 0,05. Homogeneity test is declared homogeneous with a value of Sig. 0.498 > 0,05. In the Hypothesis Test using the posttest results with tcount > table, namely 3.08 > 2.02 with a significance level of $\alpha = 0.05$ which states that H_a is accepted and H_o is rejected. From this study it can be concluded that "There is an Effect of Cooperative Learning Model Assisted by Wordwall Media on Vocabulary Learning Outcomes of Third Grade Students of SDN 106161 Laut Dendang".

Keywords : Cooperative Learning Model, Wordwall Media, Learning Outcomes, Vocabulary

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti pendidikan, ekonomi, dan sosial budaya. Di era globalisasi, kemampuan berbahasa inggris menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu agar dapat bersaing secara global. Pemerintah Indonesia telah menetapkan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, termasuk pada tingkat sekolah dasar sebagai bagian dari muatan lokal.

Meskipun telah diajarkan sejak dini, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya dikelas rendah, yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata (*vocabulary*) bahasa inggris. Padahal, kosakata merupakan komponen fundamental

dalam pembelajaran bahasa yang berfungsi sebagai dasar dalam keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Penguasaan kosakata yang baik akan mendukung siswa dalam memahami informasi lisan maupun tertulis serta membantu mereka dalam menyampaikan gagasan secara efektif.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Di antaranya adalah alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya penggunaan media yang interaktif. Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi awal di SD Negeri 106161 Laut Dendang, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menggunakan

kosakata Bahasa Inggris, meskipun mereka telah hafal huruf alfabet.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok dalam bentuk permainan dan kompetisi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi. Untuk mendukung efektivitas model TGT, media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi kosakata secara interaktif dan menarik.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game edukatif yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis bergambar, suara, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar *vocabulary* siswa kelas III SDN 106161 Laut Dendang.

Diharapkan melalui pendekatan ini, proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat berlangsung secara optimal dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan eksperimen jenis *True Experimental Design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk menguji hipotesis melalui analisis hubungan anatar variabel yang diukur dalam bentuk angka serta analisis menggunakan prosedur statistik. Penelitian ini berlandaskan pada paradigma positivisme yang menekankan pada objektivitas dan generasi melalui pengukuran sistematis.

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini dipilih secara acak (*random assignment*). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional tanpa perlakuan tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SDN 106161 Laut Dendang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 40 orang (20 siswa kelas III-A dan 20

siswa dari kelas III-B). karena umlah populasi kurang dari 100, maka digunakan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel.

Instrumen penelitian berupa 20 soal kognitif yang dirancang berdasarkan indikator *vocabulary* (mengacu pada aktivitas disekolah) yang dapat meningkat kan penegtahuan siswa terhadap kosakata dalam Bahasa Inggris.

Pengumpulan data dilakukan melalui :

- Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran *Vocabulary* di kelas III, termasuk situasi kelas, partisipasi siswa dan pendekatan pengajaran yang digunakan.
- Soal koknitif yang terdiri dari 20 soal untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap *vocabulary*.
- Dokumentasi untuk mendukung keabsahan data.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis korelasi *Person Product Moment* untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara kedua variabel.

C Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SDN 106161 Laut Dendang. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda yang telah melalui proses validasi isi oleh ahli.

Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti pretest untuk mengetahui tingkat pencapaian awal dalam penguasaan materi Bahasa Inggris. Hasil pretest menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari data yang diperoleh, nilai tertinggi pretest adalah 81,25, nilai terendah 18,75, dan rata-rata nilai siswa adalah 52,46. Nilai standar deviasi sebesar 18,15 menunjukkan adanya variasi yang cukup tinggi antar siswa dalam penguasaan awal materi.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* selama beberapa pertemuan, siswa kembali diberikan posttest dengan soal yang hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, nilai terendah menjadi 56,25, dan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 79,39. Peningkatan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, nilai

standar deviasi pada posttest menurun menjadi 12,77, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa cenderung lebih merata setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall*.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji *paired sample t-test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil uji statistik, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam model TGT, siswa dikelompokkan secara heterogen dan belajar melalui kegiatan diskusi kelompok serta permainan edukatif yang kompetitif dalam bentuk turnamen. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif belajar, berbagi pengetahuan, dan

bertanggung jawab terhadap hasil kelompok maupun individu.

Penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran turut memberikan kontribusi positif. *Wordwall* menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan game edukatif lainnya yang dirancang secara digital dan menarik perhatian siswa. Kombinasi model TGT dengan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* layak untuk direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

**Tabel Hasil Uji Korelasi Pearson
Group Statistics**

KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL EKPERIME N	20	24.6115	12.42043	2.77729
KONTROL	20	12.4780	12.49302	2.79352

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 106161 Laut Dendang terhadap siswa kelas III pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar *vocabulary* siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Selain itu, rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* menunjukkan nilai yang lebih tinggi yaitu 68,88 dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,12. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT yang dipadukan dengan media interaktif seperti *Wordwall* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Saran dari penelitian ini adalah siswa perlu terus meningkatkan kepercayaan dirinya dalam belajar.

Guru diharapkan memberikan motivasi dan strategi pembelajaran yang mendukung. Sekolah dapat menyusun program untuk mendukung kepercayaan diri dan partisipasi siswa. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti faktor lain yang memengaruhi keterlibatan siswa, sementara peneliti sendiri mendapatkan pengalaman berharga dari proses ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M.S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Romantin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1).
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.

- Creswell, J. W. (2024).
Research Design:
Pendekatan Kualitatif,
Kuantitatif, dan Mixed.
Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022).
Pengaruh Media
Pembelajaran Wordwall
Terhadap Hasil Belajar
Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Ilmiah PGSD FKIP
Universitas Mandiri, 8(2),
1924–1933.
- Tri Wahyu Setyaningrum, dkk. (2024).
Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif
Tipe TGT (Teams Games
Tournament) pada Materi
Teks Berita kelas XI.
Jurnal Ilmiah PGSD
Universitas Mandiri.