

Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli pada Peserta Didik Kelas IV SDN Beskalan Surakarta

Rokhmaniyah¹, Ria Tikha Pangesti², Trio Wahyu Susilo³, Zulma Raisa Sosiawi⁴, Debby Aditya Wisnu Pratama⁵

^{1,2,3,4} Universitas Sebelas Maret, ⁵SDN Beskalan Surakarta
rhieatp@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This classroom action research aimed to improve fourth-grade students' multiplication learning outcomes through the Team Game Tournament (TGT) model with Wordwall media. Conducted in two cycles at SD Beskalan Surakarta with 34 students as subjects, this study collected data through tests and observations. The results showed an increase in the average score from 65 to 75, as well as an increase in student activity and motivation. It was concluded that TGT with Wordwall effectively improved learning outcomes and student engagement.

Keywords: *Team Game Turnament, Wordwall, Technology for Learning*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas IV melalui model *Team Game Tournament* (TGT) dengan media Wordwall. Dilaksanakan dalam dua siklus di SD Beskalan Surakarta dengan 34 siswa sebagai subjek, penelitian ini mengumpulkan data melalui tes dan observasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 65 menjadi 75, serta peningkatan aktivitas dan motivasi siswa. Disimpulkan bahwa TGT dengan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Kata kunci: *Teams Game Turnament, Wordwall, Teknologi Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan kognitif dan pemecahan masalah peserta didik. Salah satu topik dasar yang sering diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah perkalian bilangan asli. Namun, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini, yang berdampak pada hasil belajar mereka (Sari, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dalam pengajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model ini mengedepankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Slavin, 2011). Melalui permainan yang terstruktur, peserta didik tidak hanya belajar konsep matematika, tetapi juga belajar untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan bersaing secara sehat.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga menjadi hal yang tidak terhindarkan. Media *Wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran (Yusuf, 2020). Dengan berbagai jenis permainan dan aktivitas yang menarik, *WordWall* dapat digunakan untuk memperkuat materi yang diajarkan, termasuk dalam pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media *WordWall* dalam meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada peserta didik kelas IV. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan tidak hanya terjadi peningkatan nilai akademik, tetapi juga peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi praktik pembelajaran di kelas, serta menawarkan alternatif metode yang efektif dalam pembelajaran matematika.

METODE

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Beskalan Surakarta tentang materi perkalian bilangan asli. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang menggunakan media *WordWall*, untuk mengukur kemampuan peserta didik melalui penilaian sebelum dan setelah penilaian (Arends, 2012). Penelitian ini akan dilakukan pada tahun akademik 2024/2025, dan akan dimulai dari Agustus hingga September 2024. Sebagai sampel eksperimen dan sampel kelas kontrol, penelitian ini dilakukan di SDN Beskalan Surakarta, kelas IV, di mata pelajaran matematika.

Pada penelitian ini, seluruh peserta didik kelas IV SDN Beskalan Surakarta, yang berjumlah 34 peserta didik, digunakan sebagai subjek untuk meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas mereka. Empat metode pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini: pengamatan (observasi), tes, dan wawancara. Kisi-kisi soal dan naskah soal adalah alat penelitian yang digunakan. Instrumen penelitian yang digunakan di antaranya kisi-kisi soal dan naskah soal.

Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data. Analisis deskriptif kualitatif menyajikan informasi dalam bentuk kata-kata atau kualitatif (Suwartono, 2010). Sedangkan analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif, yang hanya memberikan informasi tentang data yang ada dan tidak bermaksud untuk menguji hipotesis atau menarik kesimpulan (Hasan, 2006).

Adapun komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan tercapainya hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran TGT berbantu media *Wordwall*

dalam penelitian ini yaitu:

1. Daya serap perseorangan: Setelah tindakan, seorang peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan belajar jika hasil belajarnya meningkat atau nilai KKM setiap peserta didik lebih dari 76 dan nilai KKM untuk mata pelajaran matematika mencapai 76 selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Seorang peserta didik juga dianggap memenuhi kategori "tinggi" pada kriteria keterlaksanaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media WordWall.
2. Daya serap klasikal: apabila rata-rata kelas IV mencapai 75% atau lebih dari jumlah peserta didik mencapai nilai KKM setidaknya 76 setelah mengerjakan post- test, rata-rata kelas tersebut dianggap memenuhi standar ketuntasan belajar di kelas tersebut
3. Pembelajaran matematika dengan model Turnamen Game Teams (TGT) berfungsi dengan baik dengan media Wordwall jika presentase keaktifan peserta didik kelas IV mencapai 75% atau lebih dalam satu siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

- **Perencanaan:** Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah, menyusun langkah-langkah tindakan, merancang modul ajar, memilih materi perkalian bilangan asli dengan satuan dan puluhan (1-20), membuat bahan ajar berupa soal perkalian sederhana (1-100), membuat kuis menggunakan Wordwall, dan menyusun instrumen pembelajaran (tes dan non-tes). Instrumen non-tes berupa lembar observasi untuk peneliti dan siswa, serta angket untuk siswa.
- **Pelaksanaan:** Pembelajaran dilaksanakan dalam satu pertemuan. Kegiatan diawali dengan pembukaan (salam, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi), dilanjutkan dengan kegiatan inti (penjelasan model TGT dan penggunaan Wordwall, pembagian rangkuman dan contoh soal, pembagian kelompok, pengerjaan kuis di Wordwall, diskusi kelompok, pembahasan jawaban, pemberian soal tes individu), dan diakhiri dengan penutup (arahan materi dan gambaran materi selanjutnya).
- **Observasi:** Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keaktifan siswa.

Tabel 2 Hasil belajar siklus II

No	Nama	Skors Siklus 1
1	A1	8
2	A2	8
3	A3	12
4	A4	7
5	A5	11
6	A6	10
7	A7	10
8	A8	9
9	A9	8
10	A10	9
11	A11	13
12	A12	10
13	A13	10
14	A14	9
15	A15	8
16	A16	7
17	A17	14
18	A18	12

19	A19	10
20	A20	11
21	A21	12
22	A22	8
23	A23	10
24	A24	7
25	A25	9
26	A26	9
27	A27	12
28	A28	12
29	A29	11
30	A30	9
31	A31	10
32	A32	11
33	A33	10
34	A34	13
Skors Total		339
Skors Maksimal		510

Nilai presentase keaktifan belajar yang didapat pada siklus pertama adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase keaktifan hasil belajar} &= \frac{\text{Skors Total yang diperoleh}}{\text{Skors Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{339}{510} \times 100\% \\ &= 66\% \end{aligned}$$

- **Hasil dan Refleksi:** Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih dalam kategori cukup aktif (66%). Hasil tes menunjukkan bahwa 14 dari 34 siswa masih di bawah KKM. Refleksi pada siklus ini menemukan beberapa kekurangan, antara lain pengelolaan waktu yang kurang baik, beberapa siswa kurang tertarik dengan materi, kurangnya partisipasi aktif dalam kelompok, dan kurang meratanya bimbingan peneliti. Pada pelaksanaan siklus pertama, masih terdapat sejumlah kekurangan, di antaranya:
 - a. Pengelolaan waktu yang buruk menyebabkan pembelajaran membutuhkan waktu tambahan sekitar lima belas menit lebih lama.
 - b. Pada pertemuan pertama, beberapa peserta didik masih menunjukkan ketidaktertarikan terhadap materi pelajaran.
 - c. Dalam setiap kelompok, hanya satu atau dua peserta didik yang aktif terlibat dalam diskusi dan mengerjakan tugas kelompok, sementara peserta didik lainnya cenderung bermain atau menyalin jawaban teman mereka.
 - d. Peneliti belum mampu membimbing secara merata seluruh kelompok dalam proses kerja kelompok.

Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, peneliti merencanakan perbaikan sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan pengelolaan waktu sebelum pelajaran dimulai
- b. Menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam dan memberikan keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat mereka
- c. Memotivasi peserta didik untuk lebih aktif bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, sehingga mereka dapat mencapai hasil yang lebih baik.

Siklus II

- **Perencanaan:** Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti merencanakan perbaikan, antara lain mengoptimalkan pengelolaan waktu, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelompok. Persiapan yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar, ringkasan materi, kuis, dan instrumen penilaian.
- **Pelaksanaan:** Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan siklus I, namun dengan beberapa perbaikan. Perbedaan utamanya adalah pemberian kuis individu di awal kegiatan inti untuk mengidentifikasi pemahaman awal siswa dan memberikan penjelasan ulang materi sebelum kuis kelompok.
- **Observasi:** Pengamatan keaktifan siswa kembali dilakukan. Kegiatan pengamatan pada siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang hampir sama dengan siklus I. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Hasil pengamatan terkait keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil belajar siklus II

No	Nama	Skors Siklus II
1	A1	12
2	A2	11
3	A3	13
4	A4	13
5	A5	12
6	A6	13
7	A7	13
8	A8	10
9	A9	9
10	A10	12
11	A11	13
12	A12	14
13	A13	10
14	A14	12
15	A15	9
16	A16	12
17	A17	15
18	A18	12
19	A19	13
20	A20	11
21	A21	12
22	A22	13
23	A23	11
24	A24	11
25	A25	12
26	A26	12
27	A27	14
28	A28	12
29	A29	11
30	A30	14
31	A31	13
32	A32	11

33	A33	11
34	A34	14

Nilai presentase keaktifan hasil belajar yang didapat pada siklus II adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase keaktifan hasil belajar} &= \frac{\text{Skors Total yang diperoleh}}{\text{Skors Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{409}{510} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik kelas 4 SD Negeri Beskalan pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan website Wordwall mengalami peningkatan dibandingkan siklus pertama. Persentase keaktifan peserta didik pada siklus II mencapai 80%, yang termasuk dalam kategori "aktif". Peningkatan yang terjadi sebesar 14%. Meskipun peningkatan ini tidak terlalu signifikan, hasil 80% sudah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 SD Negeri Beskalan Surakarta.

- **Hasil dan Refleksi:** Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa menjadi 80% (kategori aktif). Hasil tes juga menunjukkan peningkatan signifikan, dengan hanya 2 siswa yang belum mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,19. Refleksi pada siklus ini menyimpulkan bahwa model TGT dengan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Berikut perbandingan data penting:

- **Keaktifan:** Siklus I: 66%, Siklus II: 80% (Peningkatan 14%)
- **Rata-rata Nilai Kelas:** Siklus I: 66,66, Siklus II: 80,19 (Peningkatan 13,53 poin)
- **Jumlah Siswa di Atas KKM:** Siklus I: 20 siswa, Siklus II: 32 siswa

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang menggunakan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Sebanyak 31 peserta didik pada siklus pertama tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan memahami pelajaran. Tapi setelah siklus II diperbaiki, ada peningkatan yang signifikan sebesar 13,53 poin, dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,66 menjadi 80,19. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Sehingga, hasil belajar mereka secara keseluruhan akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill.
- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (4th ed)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Hakim, C.. (2016, Juni 16). Kode Morse THR. *Kompas Online*. Diakses dari <http://www.kompas.com>

- Hasan, I. (2006). *Analisis data penelitian dengan statistika*. Bumi Aksara.
- Suwartono. (2010). *Dasar-dasar metodologi penelitian*. Andi.
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries in Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia dari Proquest Dissertation & Theses Database.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.