

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK DENGAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT MELALUI WORDWALL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 GIRIREJO

Yuli Tri Wahyuni ¹, Sri Lestari ², Sugiarto ³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru PGSD 1, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Jawa Timur

³ SD Negeri 1 Girirejo, Nganjuk, Jawa Timur

Email: Yulitriwahyuni2@gmail.com , lestarisri@unipma.ac.id, pakgiksugiarto@gmail.com

Abstrak

Pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Girirejo yang rendah terhadap mata pelajaran tematik, hal tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru saat mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran tematik tersebut yang didalamnya terdapat hubungan antara mata pelajaran satu dengan yang lain sehingga siswa harus membutuhkan pemahaman yang lebih signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan peneliti melakukan observasi saat guru mengajar di kelas kemudian peneliti melakukan praktek mengajar pada siklus 1 dengan menggunakan bantuan media power point saja tanpa adanya game atau permainan. Dari siklus 1 didapatkan hasil belajar siswa dengan presentase 40,62 %, Kemudian peneliti melakukan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran IT melalui Wordwall dengan model team game tournament didapatkan hasil belajar yang naik secara signifikan yaitu 87,5 %. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan dalam ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT melalui game Wordwall pada mata pelajaran tematik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dengan mata pelajaran tematik menggunakan model tgt dengan berbantuan media wordwall.

Kata kunci : Hasil belajar, Team Game Tournament, Tematik, Wordwall

Abstract

In this study using Classroom Action Research (CAR). This research is motivated by the low learning outcomes of students at SD Negeri 1 Girirejo in thematic subjects, this is due to the use of learning media used by the teacher. The teacher when teaching does not use learning media, especially in these thematic subjects in which there is a relationship between one subject and another so that students must need a more significant understanding. This was proven by the researchers making observations when the teacher taught in class and then the researchers carried out teaching practice in cycle 1 using the help of power point media only without any games or games. From cycle 1, student learning outcomes were obtained with a percentage of 40,62%. Then the researchers carried out cycle II using IT learning media Wordwall with the

team game tournament model, and the learning outcomes increased significantly, namely 87,5%. From these results the researcher concluded that there was an increase in the completeness of student learning outcomes by using the TGT model through the Wordwall game on thematic subjects. The purpose of this study is to find out the learning outcomes of fourth grade students with thematic subjects using the TGT model with the help of wordwall media.

Keywords: Learning Outcomes, Team Game Tournament, Thematic, Wordwall

PENDAHULUAN

Menurut Djumali dkk (2014: 1), "Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang". Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Dalam menunjang pendidikan-pendidikan tersebut perlu adanya peran penting yaitu seorang guru, guru sangat berperan penting bagi pendidikan untuk mewujudkan generasi-generasi penerus bangsa yang baik dan berguna bagi bangsa dan negara nantinya. Pengertian guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal. Untuk itu guru sangat penting bagi penunjang pendidikan. Salah satu cara guru untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yaitu dengan cara mendidik dengan sebaik mungkin, misalnya seperti mengajar dalam suatu mata pelajaran, dalam hal tersebut guru harus menyiapkan sebuah media pembelajaran sebagai penunjang agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan maksimal. Menurut Santi & Al Bahij (2017: 149) Media adalah alat yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media dapat berupa alat peraga dan sarana, jadi media pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa sebagai penunjang pembelajaran yang ada.

Pada saat ini sistem pendidikan di Indonesia secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Bisa dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 yang melaju semakin pesat, hal tersebut ditandai dengan lahirnya era industrialisasi dan era globalisasi. Teknologi tentu berpengaruh bagi kehidupan manusia

dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat yang luas khususnya peran teknologi dalam bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga media menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Untuk itu pada abad ke 21 guru diminta untuk menerapkan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman pada saat ini, guru harus kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Firmansyah (2019:4) Guru harus selalu mengadakan inovasi-inovasi dalam memberikan materi pembelajaran misalnya menggunakan media video atau gambar sehingga jalannya proses pembelajaran akan semakin hidup dan tidak terfokus kepada guru saja. Menurut Sudarma (2014) terdapat beberapa kreativitas guru yang perlu ditingkatkan seiring dengan perubahan pembelajaran abad ke-21. Yaitu :1. Memiliki akses informasi yang luas dan cepat 2. Meningkatkan kreativitas membaca 3. Meningkatkan kreativitas menulis 4. Meningkatkan keterampilan dasar pembelajaran 5. Meningkatkan kreativitas mengelola model pembelajaran 6. Meningkatkan kreativitas mengelola materi pembelajaran berbasis teknologi. Untuk itu dalam pembelajaran tematik juga harus diperlukan media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran tematik terdapat beberapa mata pelajaran yang konsepnya saling keterkaitan satu sama lain, sehingga siswa harus bisa memahami hal tersebut. Menurut Kemdikbud (2019:23) pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Perpaduan tersebut memberikan pengalaman yang bermakna dan pemahaman konsep bagi peserta didik. Pemahaman dari berbagai konsep diperoleh dari pengalaman langsung yang menghubungkan satu konsep dengan konsep lain yang telah dikuasainya. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan judul "Peningkatan Hasil Belajar Tematik dengan Model Team Game Tournament Melalui Quizwhizzer pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Girirejo.

Menurut Yudianto, Sumardi, & Berman (2014) Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam

menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Dalam model pembelajaran TGT terdapat langkah-langkah yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018). Menurut Susanna (2017) kelebihan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) yaitu Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Pada penelitian tindakan kelas dalam model team game tournament terdapat game dengan pendukung media Wordwall. Menurut Wagstaff (1999: 5) wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media wordwall ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Pada halaman wordwall disediakan contoh hasil dari guru sehingga, siswa mendapatkan suatu ide yang di inginkan. (Wafiqni & Putri, 2021). Pada hasil penelitian dari (Fidya dkk., 2021) adanya peningkatan signifikan mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran wordwall. Media wordwall ini mampu menjadikan siswa tertarik untuk memanfaatkan media digital di setiap pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian (Savira & Gunawan, 2022) bahwa media wordwall berpengaruh baik dan efektif terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian selanjutnya oleh (Wafiqni & Putri, 2021) bahwa mengerjakan soal dengan melalui media wordwall, siswa dapat melihat kemampuan yang mereka miliki dengan materi yang dibahas pada saat pembelajaran.

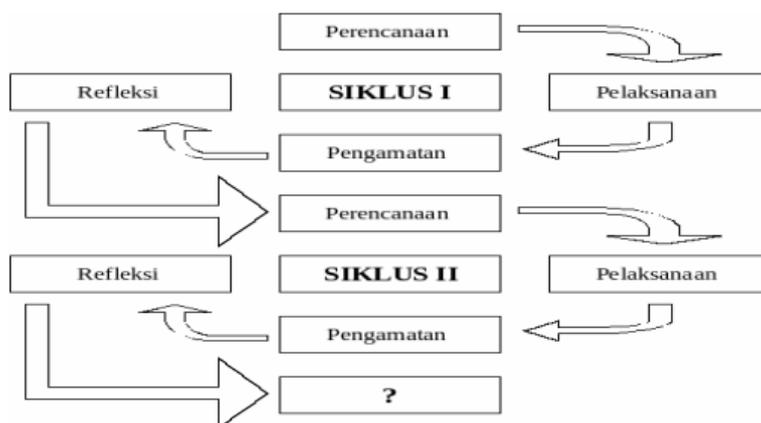
METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bentuk Penelitian Tindakan Kelas menurut Kunandar (2016: 46) mengatakan bahwa, PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang : (a) praktik-praktik kependidikan mereka (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik

tersebut (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Selain itu menurut Ebbutt dalam (Wiriaatmadja, 2006) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan dalam pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam sebuah pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan subyek penelitian para peserta didik di Kelas IV SD Negeri 1 Girirejo yang berjumlah 32 orang terdiri dari 19 laki laki dan 13 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di semester ganjil pada bulan Juni tahun 2023. Fokus materi pada penelitian ini yaitu pada tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 3 (Pelestarian Sumber Daya Alam Indonesia).

Dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Hal ini sejalan dengan pemikiran menurut Suharsimi Arikunto,dkk (2017: 42) Tahapan-tahapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto,dkk, 2017:42)

Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi evaluasi pada akhir siklus I dan akhir siklus II dan non tes meliputi observai aktivitas siswa, apabila rata-rata nilai evaluasi siswa dalam kelas mencapai diatas KKM. Indikator keberhasilan (tolok ukur) penelitian tindakan kelas ini adalah: apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai minimal 70 dengan rentang nilai 0 sampai dengan 100. Hal ini sejalan dengan pemikiran untuk ketuntasan klasikal menurut Trianto

(2009, hlm. 241) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Penelitian ini meliputi :

A. Proses Tindakan Siklus I

a. Perencanaan.

Dalam perencanaan yang perlu disiapkan meliputi: Silabus, Rencana Pembelajaran, Sistem Penilaian dan Instrumen Penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan.

Pada tahap awal siswa diberi penjelasan melalui media power point saja tanpa adanya game atau permainan dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan, peneliti/pengamat (teman sejawat) mengamati kecermatan dan aktifitas siswa dalam diskusi kelompok.

d. Refleksi

Refleksi pada akhir siklus diadakan refleksi dengan cara pemberian tes tertulis pada siswa untuk mengerjakan soal.

Hasil tes dan observasi aktifitas siswa dijadikan dasar perbaikan dan perubahan pada siklus II. Kekurangan pada siklus I diupayakan untuk diperbaiki dan hal-hal yang baik dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus berikutnya.

B. Proses Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Dalam perencanaan yang perlu disiapkan meliputi: Silabus, Rencana Pembelajaran, sistem Penilaian dan Instrumen Penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan.

Pada tahap awal siswa diberi penjelasan melalui slide power point tentang tugas yang harus diselesaikan dengan cara diskusi kelompok yang terdiri 5 atau 6 anak. Pada kegiatan ini telah menggunakan model pembelajaran team game tournament. Dan game interaktif melalui wordwall, dimana siswa mengerjakan soal dengan menggunakan link yang di share oleh peneliti.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan, peneliti mengamati kecermatan dan aktifitas siswa dalam diskusi kelompok dengan membuat catatan lapangan yang dapat digunakan pada saat refleksi.

d. Refleksi

Refleksi. Pada akhir siklus diadakan refleksi dengan cara pemberian tes pada siswa. Tes tersebut di share link nantinya siswa bisa mengakses link tersebut untuk mengerjakan Quiz.

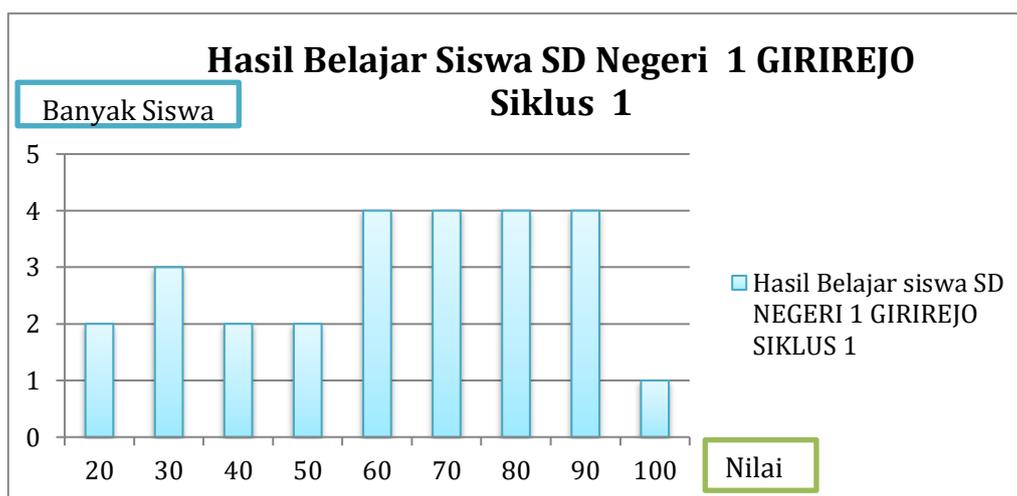
Penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah hasil evaluasi suatu siklus. Dengan indikator keberhasilan yaitu jika pada siklus pertama menunjukkan hasil ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 80% dengan KKM SD Negeri 1 Girirejo yaitu 70, maka siklus kedua tidak perlu dilaksanakan. Namun sebaliknya, jika siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan seperti yang disebutkan di atas, maka perlu dilanjutkan dengan siklus kedua, begitu juga seterusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan model team game tournament dengan meliputi beberapa tahapan yaitu: 1) Fase 1 : Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. 2) Fase 2 : Guru meminta siswa untuk mengelompok sesuai dengan komando dari guru. 3) Fase 3 : Guru meminta untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru. 4) Fase 4 : Penghitungan Skor dari hasil permainan dan mengerjakan LKPD. 5). Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media hanya power point saja tanpa menggunakan media permainan apapun. Hal tersebut diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Girirejo Siklus 1

Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus 1 didapatkan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar kelas IV SD Negeri 1 Girirejo Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai Siswa	Ketuntasan Belajar
1	Abdullah Kafi B.A	70	30	Belum tuntas
2	Achmad Alfian N.	70	30	Belum tuntas
3	Ahmad Yusuf M.	70	30	Belum tuntas
4	Atasya Sofira A.	70	50	Belum tuntas
5	Bachtiar Faiz F.	70	60	Belum tuntas
6	Devika D	70	30	Belum tuntas
7	Dicky Nova P.	70	80	Tuntas
8	Eiden Andrew Z.	70	60	Belum tuntas
9	Elina Ayunda B.K	70	90	Tuntas

Peningkatan Hasil Belajar Tematik Dengan Model Team Game Tournament Melalui Wordwall Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Girirejo

10	Herdinand Dede	70	40	Belum tuntas
11	Mahendra Reza	70	30	Belum tuntas
12	Malik Fadilla U	70	90	Tuntas
13	Marsha Safina A.	70	60	Belum tuntas
14	Maulida Febriana	70	50	Belum tuntas
15	Meysia Savana	70	30	Belum tuntas
16	Mochammad Jodi	70	70	Tuntas
17	Muhamad Nofanda	70	30	Belum tuntas
18	M.Azzakhtian	70	80	Tuntas
19	Naifa Athaya S.	70	80	Tuntas
20	Nazifa Stefania M.	70	70	Tuntas
21	Nur Athira Akma	70	70	Tuntas
22	Panji Dwi Permana	70	30	Belum tuntas
23	Radithya Rizkqullah	70	70	Tuntas
24	Rivaldo Feriansyah	70	90	Tuntas
25	Rizki Kurniawan	70	20	Belum tuntas
26	Rochmat Syahrana	70	90	Tuntas
27	Savira Azzahra S.	70	80	Tuntas
28	Wildan Nur R.	70	30	Belum tuntas

29	Yumna Malika C.	70	100	Tuntas
30	Yusuf Isnandi	70	20	Belum tuntas
31	Zahra Asyilla N.A	70	40	Belum tuntas
32	Zahira Tri Yuanita	70	60	Belum tuntas

Berdasarkan hasil grafik dan tabel diatas dapat dilihat bahwa keberhasilan siklus 1 siswa-siswi SD Negeri 1 Girirejo kelas IV didapatkan hasil siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 13 siswa dan 19 siswa berada dibawah KKM dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar dengan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$= \frac{19}{32} \times 100 \% = 40,62 \%$$

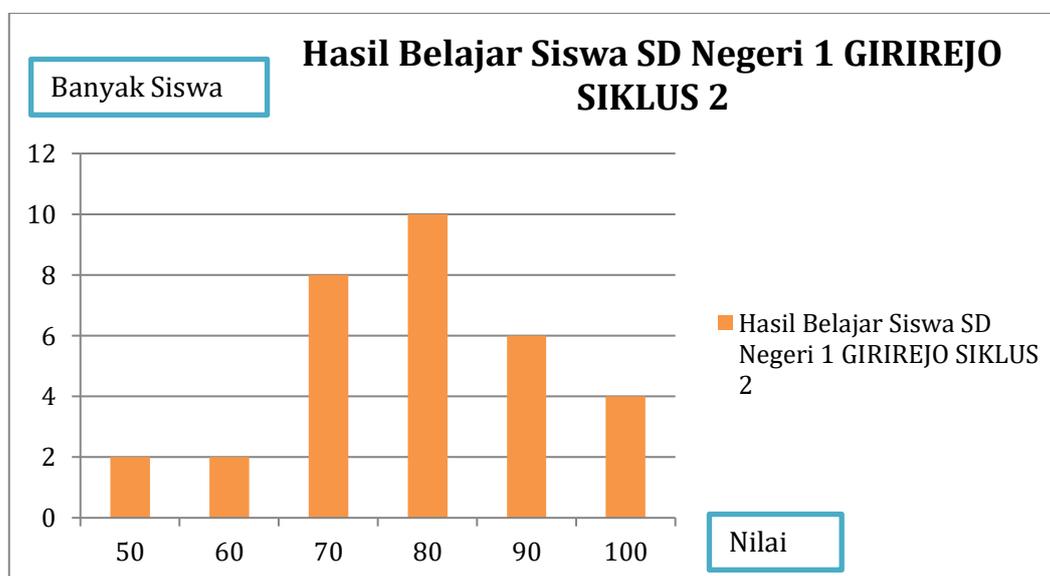
Dari perhitungan dengan rumus tersebut diperoleh bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV pada siklus 1 yang hanya menggunakan media power point saja tanpa adanya permainan diperoleh hasil 40,62 %. Menurut Trianto (2009, hlm. 241) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Jadi dalam siklus 1 ketuntasan belajar siswa masih belum tuntas sehingga perlu adanya perubahan dan penelitian ke tahap siklus 2.

Kemudian dilakukan siklus ke 2 menggunakan model Team Game Tournament dengan media wordwall, dimana siswa mengikuti pembelajaran dengan game TGT dan juga melalui media wordwall sehingga diperoleh hasil dengan papan peringkat sebagai berikut :

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Muhammad Azzakhtian	10	1:00
ke2	Elina Ayunda	10	1:38
ke3	Raditya Rizkqullah	10	2:15
ke4	Yumna	10	2:19
ke5	Dicky	9	57.2
ke6	Maulida Febriana	9	57.8
ke7	Muhamad Nofanda	9	1:01
ke8	Malik Fadilia	9	1:19
ke9	Nazifa	9	1:20
ke10	Panji Dwi	8	1:00

Gambar 3. Papan Peringkat 1-10 hasil belajar siswa SD Negeri 1 Girirejo

Adapun grafik hasil belajar siswa kelas IV menggunakan model TGT dengan media wordwall diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Girirejo Siklus 2

Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus 1 didapatkan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 2 Nilai Hasil Belajar kelas IV SD Negeri 1 Girirejo Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai Siswa	Ketuntasan Belajar
1	Abdullah Kafi B.A	70	60	Belum tuntas
2	Achmad Alfian N.	70	60	Belum tuntas
3	Ahmad Yusuf M.	70	70	Tuntas
4	Atasya Sofira A.	70	80	Tuntas
5	Bachtiar Faiz F.	70	80	Tuntas
6	Devika D	70	50	Belum tuntas
7	Dicky Nova P.	70	90	Tuntas

8	Eiden Andrew Z.	70	70	Tuntas
9	Elina Ayunda B.K	70	100	Tuntas
10	Herdinand Dede	70	70	Tuntas
11	Mahendra Reza	70	50	Belum tuntas
12	Malik Fadilla U	70	90	Tuntas
13	Marsha Safina A.	70	80	Tuntas
14	Maulida Febriana	70	90	Tuntas
15	Meysia Savana	70	70	Tuntas
16	Mochammad Jodi	70	80	Tuntas
17	Muhamad Nofanda	70	90	Tuntas
18	M. Azzakhtian	70	100	Tuntas
19	Naifa Athaya S.	70	80	Tuntas
20	Nazifa Stefania M.	70	90	Tuntas
21	Nur Athira Akma	70	70	Tuntas
22	Panji Dwi Permana	70	80	Tuntas
23	Radithya Rizkqullah	70	100	Tuntas
24	Rivaldo Feriansyah	70	80	Tuntas
25	Rizki Kurniawan	70	70	Tuntas
26	Rochmat Syahrana	70	70	Tuntas
27	Savira Azzahra S.	70	90	Tuntas
28	Wildan Nur R.	70	80	Tuntas
29	Yumna Malika C.	70	100	Tuntas
30	Yusuf Isnandi	70	80	Tuntas

31	Zahra Asyilla N.A	70	70	Tuntas
32	Zahira Tri Yuanita	70	80	Tuntas

Berdasarkan hasil grafik dan tabel diatas dapat dilihat bahwa keberhasilan siklus 2 siswa-siswi SD Negeri 1 Girirejo kelas IV didapatkan hasil siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 28 siswa dan 4 siswa berada dibawah KKM dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar dengan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$= \frac{28}{32} \times 100 \% = 87,5 \%$$

Sehingga dengan siklus 2 dengan hasil belajar secara klasikal berada diatas 85 %, maka siklus ini diberhentikan, karena sudah dikatakan bahwa kelas tersebut tuntas dengan hasil yaitu 87.5 %.

Dalam kedua siklus tersebut dapat diperoleh perbandingan dari awalnya tidak menggunakan media permainan dan siklus ke 2 menggunakan permainan diperoleh sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Jumlah siswa Tuntas (< 70)	Jumlah Siswa Tuntas (>70)	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar	Presentase Hasil
Siklus 1	32	19	13	85%	40,62 %
Siklus 2	32	28	4	85%	87,5%

Dalam hasil tersebut bahwa dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang sangat signifikan dari awalnya presentasi hasil ketuntasan 40,62% menjadi

87,5 %, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan hasil tersebut makan secara klasikal hasil belajar siswa tuntas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Girirejo kelas IV terkait dengan tema 9 subtema 3 pembelajaran ke 5 yang dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus 1 dengan menggunakan media power point saja tanpa adanya sebuah game dan siklus 2 menggunakan model pembelajaran team game tournament dengan media wordwall maka diberhentikan sampai dengan siklus 2, karena pada siklus 1 hasil belajar siswa banyak yang belum tuntas dan dibawah KKM, kemudian dilanjut dengan siklus ke 2 diperoleh hasil yang sangat signifikan dari siklus 1, hasil belajar siswa banyak yang berada di atas KKM, sehingga dapat dikatakan tuntas.

Media wordwall banyak digunakan oleh banyak orang agar hasil belajar siswa dapat berada diatas KKM, hal ini juga dibuktikan dalam penelitian Maghfiroh, Khusnul (2016), diperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika di kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang dengan menggunakan media word wall, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mendapatkan 73,3 dimana nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90. Dari 38 siswa terdapat 29 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), selain itu terdapat 9 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 76,31%. Penelitian siklus I sudah berhasil karena telah melampaui indikator yang telah ditentukan yaitu 75%. Namun penelitian ini dilanjutkan ke siklus II karena peneliti ingin membuktikan konsistensi keberhasilan media wordwall, dan untuk memperoleh ketuntasan hasil belajar yang lebih signifikan. Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 72,76, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93,3. Dari 38 siswa terdapat 33 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), sedangkan 5 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II sebesar 86,84%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan.

Dari data penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka dapat membuktikan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran Team Game Tournamen dengan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Girirejo. Keberhasilan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu siswa mampu berfikir kritis, siswa secara aktif mengkontruksi pengetahuannya melalui interaksinya dengan lingkungan belajar yang dirancang oleh fasilitator pembelajaran (guru). model pembelajaran TGT menurut Shoimin (2014, hlm.207-208) yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran,

karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 4) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Dengan adanya model pembelajaran TGT dengan media wordwall di kelas IV SD Negeri 1 Girirejo Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 5 dapat menumbuhkan semangat siswa kelas IV, Serta keaktifan siswa dalam mengikuti game sangat antusias dan semangat, kemudian hasil belajar siswa kelas IV meningkat dari siklus 1 yang tidak menggunakan game diperoleh hasil belajar secara klasikal dengan presentase sebesar 40,62% Kemudian hal tersebut belum mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka dilakukan lagi siklus ke 2 yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media wordwall diperoleh hasil belajar secara klasikal dengan presentase 87.5 %. Sehingga siklus tersebut sudah diberhentikan karena hasil belajar secara klasikal sudah berada $\geq 85\%$. Menurut Trianto (2009, hlm. 241) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Wordwall* pada tema 9 "Kayanya Negeriku" Subtema 2 "Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Indonesia" di kelas IV SD Negeri 1 Girirejo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes evaluasi dari siklus I yang hanya menggunakan media power point saja diperoleh hasil secara klasikal yaitu 40,62%, terdapat 13 siswa yang nilainya diatas KKM dan 19 siswa nilainya berada dibawah KKM dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Sehingga secara klasikal masih belum dikatakan tuntas karena dalam suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. (Trianto 2009, hlm. 241). Kemudian dilanjutkan dengan siklus 2 dengan penerapan model *Team Game Tournament* dengan media *Wordwall* dengan diperoleh hasil belajar secara klasikal dengan presentase 87,5 % dengan terdapat 28 siswa nilainya berada diatas KKM dan 4 siswa nilainya dibawah KKM dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Girirejo Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris shoimin. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Depdiknas RI : Jakarta.

- Djumali dkk. 2014. Landasan Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media
- Firmansyah, E. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan. Pendidikan Sosiologi, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 219–227.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI, 5(1), 46-56.
- Kemdikbud. (2019). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK
- Kunandar. (2016). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Mahgfiroh, Khusnul, (2016). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan. JPK 4(1), 2018: 64-70.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). Elementary, 3, 91-106
- Santi, A. U., & Bahij, A. A. (2017). Pengembangan Pembelajaran IPA SD. Ciputat: Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5453–5460.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3332>
- Sudarma, Momon. 2014. Profesi Guru: Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci. Jakarta: Rajawali

Pers.

Suharsimi Arikunto, dkk. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>

Wagstaff, Janiel M. 1999. *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. U.S.A: Scholastic inc

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330.