



Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa

Hera Sukmawati^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana², Hasnawati³, Ilham Handika⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10493>

Received: 29 November 2024

Revised: 05 Februari 2025

Accepted: 12 Februari 2025

Abstract: The ability to understand the concept of science of grade IV students at SDN 37 Cakranegara is still low. This problem is caused because the application of science learning only focuses on memorizing information and is fixated on textbooks. This research aims to determine the influence of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by wordwall media on the understanding of the concept of science class IV at SDN 37 Cakranegara. This type of research is an experiment with a Quasi Experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique uses saturated sampling. The population consisted of 20 people in the experimental class and 20 people in the control class. Data collection techniques are in the form of test and observation techniques. The test is used to measure students' understanding of science concepts and observations to see the implementation of learning. The data from the observation results were analyzed descriptively in the form of percentages and a percentage of 92.85% was obtained with the category of very good. The data analysis technique uses the t-test, but previously a prerequisite test was carried out in the form of a normality test, normally distributed data was obtained with a significance value of > 0.05 . The results of the pretest and posttest homogeneity test obtained sig. by 0.049 and 0.910 which means > 0.05 then the data is declared homogeneous. The results of the hypothesis test were obtained through an independent sample t test to obtain a sig. (2-tailed) $0.029 < 0.05$ and the $t_{table} \geq t_{count}$ value is $2.265 \geq 2.024$, which means that H_a is accepted and H_o is rejected. Furthermore, the N-Gain test was carried out, a gain of 0.5746 was obtained, which shows a moderate level of influence. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of the use of the learning model of teams games tournament assisted by wordwall media on the understanding of the concept of science class IV at SDN 37 Cakranegara with an influence of 0.5746 which is included in the medium category.

Keywords: Teams Games Tournament, Wordwall, Understanding Science Concepts

Abstrak: Kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara masih rendah. Permasalahan tersebut disebabkan karena penerapan pembelajaran IPA hanya berfokus pada kegiatan menghafal informasi dan terpaku pada buku pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning tipe teams games tournament (TGT)* berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV di SDN 37 Cakranegara. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain Quasi Eksperimental dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik penentuan sampel menggunakan sampling jenuh. Populasi terdiri dari 20 orang kelas eksperimen dan 20 orang kelas kontrol. Teknik pengambilan data berupa teknik

tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep IPA peserta didik dan observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif berupa persentase dan diperoleh persentase sebesar 92,85% dengan kategori sangat baik. Teknik analisis data menggunakan uji t, namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas, diperoleh data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji homogenitas pretest dan posttest mendapatkan sig. sebesar 0,049 dan 0,910 yang artinya $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh melalui uji independent sample t test mendapatkan sig. (2-tailed) $0,029 < 0,05$ dan nilai thitung $\geq$ ttabel yaitu sebesar $2,265 \geq 2,024$, yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Selanjutnya dilakukan uji N-Gain diperoleh gain sebesar 0,5746 yang menunjukkan tingkat pengaruh sedang. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV di SDN 37 Cakranegara dengan besar pengaruh 0,5746 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Wordwall, Pemahaman Konsep IPA*

Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 menekankan pentingnya kemampuan peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis, serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Yustiqvar, et al., 2019). Dalam model pembelajaran ini, peserta didik menjadi fokus utama, menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*) dan bukan pada guru (*Teacher Centered Learning*) (Masithah, et al., 2022). Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena peserta didik tidak hanya diminta untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga untuk memahami tugas tersebut serta mengembangkan kemampuan dalam berbagai bidang. Salah satu kemampuan yang perlu dikuasai adalah pemahaman konsep (Indraswati, et al., 2020).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk yang mudah dimengerti, dapat memberikan kesan dan penafsiran, serta mampu mengaplikasikannya dengan baik (Widiyanto, 2020). Peserta didik dianggap memahami konsep jika mereka dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang suatu konsep dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri (Susanti et al., 2021). Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat memahami dan menyerap makna dari materi yang diajarkan, seperti yang terjadi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran utama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA meliputi pengetahuan berupa fakta, konsep, dan prinsip yang diperoleh melalui pengalaman, serta hasil dari serangkaian proses yang

melibatkan penyelidikan, penyusunan, dan penyajian ide-ide (Pratiwi, Gunawan & Ermiana, 2022; Ramdani, et al., 2021). Salah satu tujuan utama pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Matovani, et al., 2022).

Salah satu hal paling penting dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah memahami konsep dasar IPA. Pemahaman ini penting bagi siswa sebelum mereka mempelajari keterampilan proses IPA yang lebih mendalam (Hasnawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 37 Cakranegara dengan kedua wali kelas yaitu wali kelas IV-A dan wali kelas IV-B menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran IPA adalah kesalahan peserta didik dalam memahami konsep terutama dalam menjawab soal-soal yang tidak sesuai dengan pertanyaan, jawaban yang tidak disertai penjelasan, kesulitan menyelesaikan soal yang melibatkan penerapan praktis dan pola jawaban yang berulang. Kesalahan dalam memahami konsep disebut miskonsepsi (Aprilanti, 2016). Miskonsepsi dapat diartikan sebagai pemahaman kurang tepat mengenai suatu konsep, penggunaan konsep yang tidak sesuai, kesalahan dalam mengklasifikasikan contoh-contoh, perbedaan konsep yang salah, serta ketidaktepatan dalam memahami hubungan hierarkis antar konsep-konsep (Laksana, 2016).

Hal ini sejalan dengan kegiatan observasi selama pembelajaran berlangsung dalam program Kampus Mengajar 7 selama satu semester, ditemukan bahwa peserta didik sering kesulitan menjawab pertanyaan yang memerlukan penerapan konsep yang telah diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari cara peserta didik menjawab soal, yang cenderung hanya mengulang

definisi atau teori tanpa mengaitkan konsep tersebut dengan penerapan praktis.

Selain itu, penerapan pembelajaran IPA seringkali hanya terfokus pada kegiatan menghafal informasi dan terlalu bergantung pada buku pelajaran. Akibatnya, pembelajaran IPA menjadi membosankan, dan peserta didik cenderung kurang tertarik, sehingga pemahaman konsep mereka dalam mata pelajaran IPA masih rendah (Artayasa, et al., 2024). Hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester peserta didik di kelas IV, yang menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPA belum mencapai nilai 75 (KKTP), dengan persentase sebesar 56,09%. Ini menunjukkan rendahnya pemahaman konsep peserta didik. Menurut Rahmawati (2023), salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep IPA peserta didik adalah kurangnya variasi media dan model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran IPA.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) (Gunarta, 2018). Pembelajaran kooperatif dengan model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status. Model ini dirancang untuk belajar sambil bermain, di mana peserta didik mengikuti permainan dan *turnament* yang terkait dengan materi pembelajaran, dan perwakilan dari masing-masing kelompok berusaha mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya untuk kelompok mereka (Permadi et al., 2023).

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga sangat penting dalam mendukung proses penyampaian materi di kelas. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini adalah media *Wordwall*. *Wordwall* adalah situs web yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan bertujuan untuk menjadi alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Nisa & Susanto, 2022). *Wordwall* menyajikan soal atau pertanyaan dengan tampilan yang menarik dan bervariasi, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, pencocokan, roda putar, dan lainnya. Peserta didik akan menjawab soal-soal tersebut bersama-sama, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Menurut Arimbawa (2021), penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap suatu materi.

Perpaduan antara model dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman

peserta didik terhadap konsep IPA. Penerapan model TGT yang didukung oleh media *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik terutama terlihat pada sintaks kedua, yaitu kelompok belajar, di mana peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen untuk berdiskusi dan mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian, media *Wordwall* akan diterapkan pada sintaks ketiga, yaitu permainan, dan sintaks keempat, yaitu *tournament*, untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep IPA melalui permainan. Penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik (Marwiguna, I et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alamsah et al., (2023) yang membahas peningkatan pemahaman konsep IPA melalui penerapan model pembelajaran TGT yang didukung media *Wordwall* pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik, di mana pada siklus I rata-rata nilai pemahaman adalah 47,08, dan meningkat menjadi 86,39 pada siklus II setelah penerapan model TGT dengan bantuan media *Wordwall*.

Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik yang lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dalam suasana yang kompetitif dan interaktif. Model TGT menggabungkan kerja sama tim, diskusi, dan kompetisi, yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab serta semangat belajar (Nirawan, 2024). Media *Wordwall* juga sangat menarik bagi peserta didik yang sudah akrab dengan teknologi. Dengan menggunakan *Wordwall*, peserta didik dapat berlatih soal atau mengulang materi melalui permainan (Jauhar et al., 2022). Kombinasi antara model TGT dan media *Wordwall* mendukung peserta didik untuk belajar secara kolaboratif, kompetitif, dan interaktif, serta berpotensi meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik (Rahman, et al., 2025).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian *Quasi Eksperimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Desain* yang digunakan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* terhadap dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pola desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Populasi pada penelitian ini berjumlah 40 peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis *sampling* jenuh, dimana semua populasi dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini dipilih kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes dan observasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan tes *essay* (uraian) *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan uji ahli terlebih dahulu. Observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran model TGT berbantuan media *wordwall* di kelas eksperimen.

Adapun teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistika parametrik yaitu uji *independent sample t test* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu H_0 diterima apabila tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA. H_a diterima apabila terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA dan dilanjutkan dengan uji *N-Gain*.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh melalui tes pemahaman konsep pada kegiatan *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil pelaksanaan *pretest* adalah data sebelum diberikan perlakuan yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan hasil pelaksanaan *posttest* adalah data hasil akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Pretest & Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Descriptive Statistic					
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-Eks	20	35	25	60	38.00	9.090
Post-Eks	20	50	45	95	73.50	13.485
Pre-K	20	30	25	55	37.00	9.652
Post-K	20	40	45	85	64.00	13.038

Hasil *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 38,00 sedangkan kelas kontrol

mendapatkan nilai rata-rata yaitu 37,00. Maka dapat disimpulkan berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang cukup tinggi terkait kemampuan awal peserta didik sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*).

Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* yaitu 73,50 sedangkan kelas kontrol dengan perlakuan metode ceramah memiliki nilai rata-rata 64,00 yang menunjukkan adanya perbedaan yang cukup tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,71% dengan keterangan sangat baik. Pada pertemuan kedua, persentase keterlaksanaan sebesar 100%, dengan keterangan sangat baik. Rata-rata dari kedua pertemuan tersebut diperoleh persentase sebesar 92,855%, yang berada dalam kategori sangat baik.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
Shapiro-Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.914	20	.077
	Posttest Eksperimen	.956	20	.470
	Pretest Kontrol	.918	20	.092
	Posttest Kontrol	.926	20	.132

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,077 dan 0,092 untuk *pretest*, sedangkan untuk *posttest* nilai signifikansinya adalah 0,470 dan 0,132. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, nilai signifikansi uji normalitas data eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelas bersifat homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.696	1	38	.409

	Based on Median	.580	1	38	.451
Posttest	Based on Mean	.013	1	38	.910
	Based on Median	.039	1	38	.844

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi untuk pemahaman konsep IPA pada *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu 0,409 dan 0,910. Dengan taraf signifikansi 5%, dan hasil yang menunjukkan $\text{sig} > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Tahap berikutnya adalah uji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan statistik parametrik, yaitu uji *independent sample t-test*, untuk membandingkan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *SPSS 27 for Windows*. Hasil uji disajikan pada Gambar 1.

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Pretest	Equal variances assumed	.696	.409	.337	38	.738	1.000	2.965	-5.002 7.002
	Equal variances not assumed			.337	37.864	.738	1.000	2.965	-5.002 7.002
Posttest	Equal variances assumed	.013	.910	2.265	38	.029	9.500	4.194	1.009 17.991
	Equal variances not assumed			2.265	37.957	.029	9.500	4.194	1.009 17.991

Gambar 1 Hasil Uji Independent Sample t Test

Berdasarkan hasil *posttest* diatas, nilai *t* hitung yang didapatkan sebesar 2,265 perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 4,194 dan perbedaan berkisar antara 1,009 sampai dengan 17,991 (dilihat dari *lower* dan *upper*). Derajat kebebasan (*df*) $(n1 + n2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$, didapatkan nilai *t* tabel sebesar 2,024. Maka dapat disimpulkan nilai *t* hitung $(2,265) > t$ tabel $(2,024)$ dengan nilai Sig. $(0,029) < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV di SDN 37 Cakranegara.

Setelah diketahui terdapat pengaruh model TGT berbantuan media *wordwall*, maka selanjutnya dilakukan uji *n-gain* untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep IPA.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain Skor	20	.21	.92	.5746	.20139
Ngain Persen	20	21.43	91.67	57.4631	20.13908

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,5746. Dengan demikian, berdasarkan kategori nilai N-Gain, penggunaan model TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA di kelas IV SDN 37 Cakranegara diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-Sedang, dengan rentang nilai $0,30 \leq G \leq 0,70$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA di kelas eksperimen. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall*. Penerapan model ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, berdiskusi, dan saling berbagi pengetahuan, sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep IPA peserta didik. Model pembelajaran TGT dapat menguji pengetahuan peserta didik melalui permainan dan *tournament* sehingga memperkuat pemahaman konsep terutama dalam mata pelajaran IPA, mengembangkan potensi pengetahuan pribadi peserta didik dan kemampuan untuk bersosialisasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu, dan Suryani, E (2022) yang menyatakan bahwa model TGT dapat membentuk peserta didik mendapatkan peranan penting dalam kelompoknya serta seluruh peserta didik dapat giat dalam proses belajar dan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik. Selain itu pendapat dari Alfira, A & Syofyan, H (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT, lebih menekankan pada pengembangan pemahaman konsep peserta didik dan kemampuan untuk bersosialisasi.

Selain penggunaan model TGT, media *wordwall* juga digunakan sebagai media interaktif yang digunakan guru membuat kuis atau permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. *Wordwall* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menguji pemahaman peserta didik secara menyenangkan. Kombinasi antara model TGT dan *wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo, (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan

media *wordwall* efektif meningkatkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Sintaks yang digunakan pada kegiatan pembelajaran IPA yaitu sintaks model *cooperative* tipe TGT yaitu: 1) penyampaian materi, 2) pembagian kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan dan 5) penghargaan.

Sintaks pertama adalah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik. Pada tahap ini, guru menjelaskan proses fotosintesis secara jelas dan sistematis, sehingga peserta didik dapat memperhatikan penjelasan dengan baik. Untuk menghindari kejenuhan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, guru juga memanfaatkan media *wordwall*. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan indikator pemahaman konsep ke-3 yaitu memahami materi, khususnya mengenai proses fotosintesis, serta lebih mudah mengingat informasi yang telah disampaikan.

Selanjutnya, sintaks kedua adalah pembagian kelompok. Pada tahap ini, guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang heterogen, dengan tujuan untuk mendorong kerja sama dan kolaborasi antar peserta didik. Setiap kelompok diberikan LKPD yang berkaitan dengan proses fotosintesis yang akan dikerjakan bersama-sama. Pembagian kelompok memungkinkan peserta didik saling berbagi pengetahuan, dapat belajar satu sama lain, serta mampu meningkatkan indikator pemahaman konsep pertama, yaitu menjelaskan. Hal ini karena dengan berdiskusi dan bekerja dalam kelompok, peserta didik akan lebih mudah menjelaskan materi yang telah mereka pelajari, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan menyampaikan pemahaman mereka dengan lebih jelas dan sistematis.

Selanjutnya, sintaks ketiga adalah permainan. Pada tahap ini, setiap kelompok akan mengikuti permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka mengenai proses fotosintesis. Permainan ini menggunakan media *wordwall* yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru, yang berisi kuis interaktif dan tantangan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Setiap kelompok berlomba untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan dengan tepat dan cepat. Melalui permainan ini, peserta didik dapat memperkuat pemahaman mereka secara menyenangkan, sambil meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja dalam tim. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar dari kesalahan dan saling memberikan umpan balik yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep fotosintesis terutama pada indikator pemahaman konsep

mencontohkan, menganalisis dan menyimpulkan materi.

Sintaks yang keempat adalah pertandingan (*tournament*). Pada tahap ini, setiap kelompok akan bersaing dalam sebuah pertandingan untuk menguji sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi proses fotosintesis. Setiap kelompok akan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan hasilnya akan dinilai berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab. Pertandingan ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga untuk memotivasi mereka agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Melalui suasana kompetitif yang sehat, peserta didik didorong untuk bekerja lebih keras, memperdalam pemahaman, dan menunjukkan kemampuan mereka dalam menjelaskan konsep yang telah dipelajari.

Sintaks terakhir adalah pemberian *reward* kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi berupa hadiah yang dapat memotivasi peserta didik. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk mengapresiasi usaha dan pencapaian kelompok yang berhasil menunjukkan pemahaman terbaik terhadap materi yang telah diajarkan. Hadiah yang diberikan berupa hadiah kecil yang dapat meningkatkan semangat belajar. Dengan adanya *reward*, peserta didik merasa dihargai atas partisipasi mereka dan mendorong peserta didik untuk terus berusaha dalam memahami materi pelajaran. Pemberian *reward* juga memperkuat konsep pembelajaran yang telah dicapai serta meningkatkan motivasi untuk belajar lebih giat.

Model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terdapat kelebihan yang ditemukan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, antara lain: 1) peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) melatih jiwa kompetisi dalam menentukan jawaban beserta alasan pemilihan jawaban, 3) Pembelajaran dilakukan dengan penuh antusias dan tanggung jawab. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pertandingan menggunakan media *wordwall* bahwa peserta didik berdiskusi dalam menentukan jawaban dan alasan pemilihan jawaban, mampu saling mendengarkan saran antar peserta didik, jiwa kompetisi yang terlihat dengan berusaha menjawab pertanyaan dalam waktu yang cepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afiyah dan Wahyuningsih, (2023) yang menyatakan kelebihan penggunaan model TGT berbantuan media *wordwall* adalah: 1) Mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit, 2) Menyediakan berbagai template permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, 3) Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara

interaktif dan kolaboratif, 4) Model TGT berbantuan media *wordwall* melibatkan peserta didik secara aktif, melatih komunikasi, kerjasama, dan pengambilan keputusan melalui permainan yang menarik dan kompetitif.

Selain kelebihan tersebut, selama proses pembelajaran menggunakan model TGT dengan bantuan media *wordwall*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satunya adalah peserta didik kurang tertib saat proses permainan dan pertandingan berlangsung, sehingga suasana kelas menjadi ribut dan sulit dikendalikan. Kondisi ini dapat mengganggu konsentrasi peserta didik lain yang ingin fokus pada aktivitas pembelajaran. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menjawab soal cenderung cukup lama karena peserta didik perlu berdiskusi untuk menjelaskan alasan mereka memilih jawaban tersebut. Meskipun diskusi ini penting untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, durasi yang panjang dapat mengurangi efisiensi waktu pembelajaran secara keseluruhan. Kendala lainnya adalah adanya perbedaan kemampuan antara peserta didik dalam memahami soal, sehingga beberapa peserta didik membutuhkan bimbingan tambahan dari guru atau teman sekelompoknya.

Hal ini menuntut guru untuk lebih aktif memantau, mengarahkan, dan memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan model TGT berbantuan media *wordwall* ditemukan sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati et al (2022) menyatakan bahwa peserta didik kurang siap dalam mengikuti proses pembelajaran karena belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran TGT. Selain itu, adanya peserta didik yang ribut dan mengganggu teman-temannya juga menjadi hambatan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Berdasarkan kendala yang ditemukan, maka didapatkan kekurangan dari model TGT berbantuan media *wordwall* sebagai berikut: 1) Membutuhkan waktu lebih untuk memberikan pemahaman terhadap peserta didik mengenai aturan dan alur permainan di *wordwall*, 2) Memerlukan persiapan media *wordwall* yang sesuai dengan materi dan level pemahaman peserta didik, 3) Pengelolaan waktu saat pertandingan berlangsung sering menjadi kendala, terutama jika peserta didik kurang disiplin (ribut), 4) Memerlukan bimbingan intensif agar peserta didik dapat memahami makna pembelajaran dari aktivitas permainan, 5) kesulitan dalam mengatur tempat duduk peserta didik, 6) tidak semua peserta didik aktif dalam pertandingan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 37 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,265 > 2.024$ dengan nilai sig. $0,029 < 0,05$ dengan besar pengaruh $0,5746$ yang menunjukkan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-sedang dengan rentang nilai $0,30 \leq G \leq 0,70$.

Referensi

- Afiyah, N. N., & Wahyuningsih, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Xi Sman 1 Menganti. *Laterne*, 12(3), 1-10.
- 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. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229. DOI: <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7 (1), 177. DOI: <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., & Triutami, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51-59. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.6719>
- Aprilanti, H., Qurbaniah, M., & Muldayanti, N. D. (2016). "Identifikasi miskonsepsi siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pontianak". *Jurnal Biologi Education*, 3(2), 63-77.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). "Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi". *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The Impact of Biopreneurship Project-Based Science Learning on Students' Entrepreneurial Creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).

- <https://doi.org/10.15294/fj8bwr22>
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Hasnawati, H., Syazali, M., & Widodo, A. (2023). Perbedaan tingkat pemahaman konsep sains mahasiswa calon guru sd ditinjau dari background jurusan sekolah asal. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1607-1611. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12888>
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12-28. DOI: <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Sudirman, "Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone," *Glob. J. Teach. Prof*, 1(3), 371-378.
- Laksana, D. N. L. (2016). Miskonsepsi dalam materi IPA sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 166-175.
- Marwiguna, I., Widiyanto, J., & Wahyuni, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 2 Sdn 01 Nambangan Lor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18081>
- Masithah, I., Jufri, A. W., & Ramdani, A. (2022). Bahan ajar IPA berbasis inkuiri untuk meningkatkan literasi sains. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 138-144. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1758>
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran sole (self organized learning environment) menggunakan media quiziz terhadap pemahaman konsep. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2231>
- Nirawan, D. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyanga (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. DOI: <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197-202. DOI: <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381-386. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14-20. DOI: <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.995>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Susanti, N. K. E., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis tingkat pemahaman konsep ipa siswa kelas v sdn gugus v kecamatan cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686-690. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Widiyanto, R. (2020). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk PGSD dan PGMI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 11(3), 219-225.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.