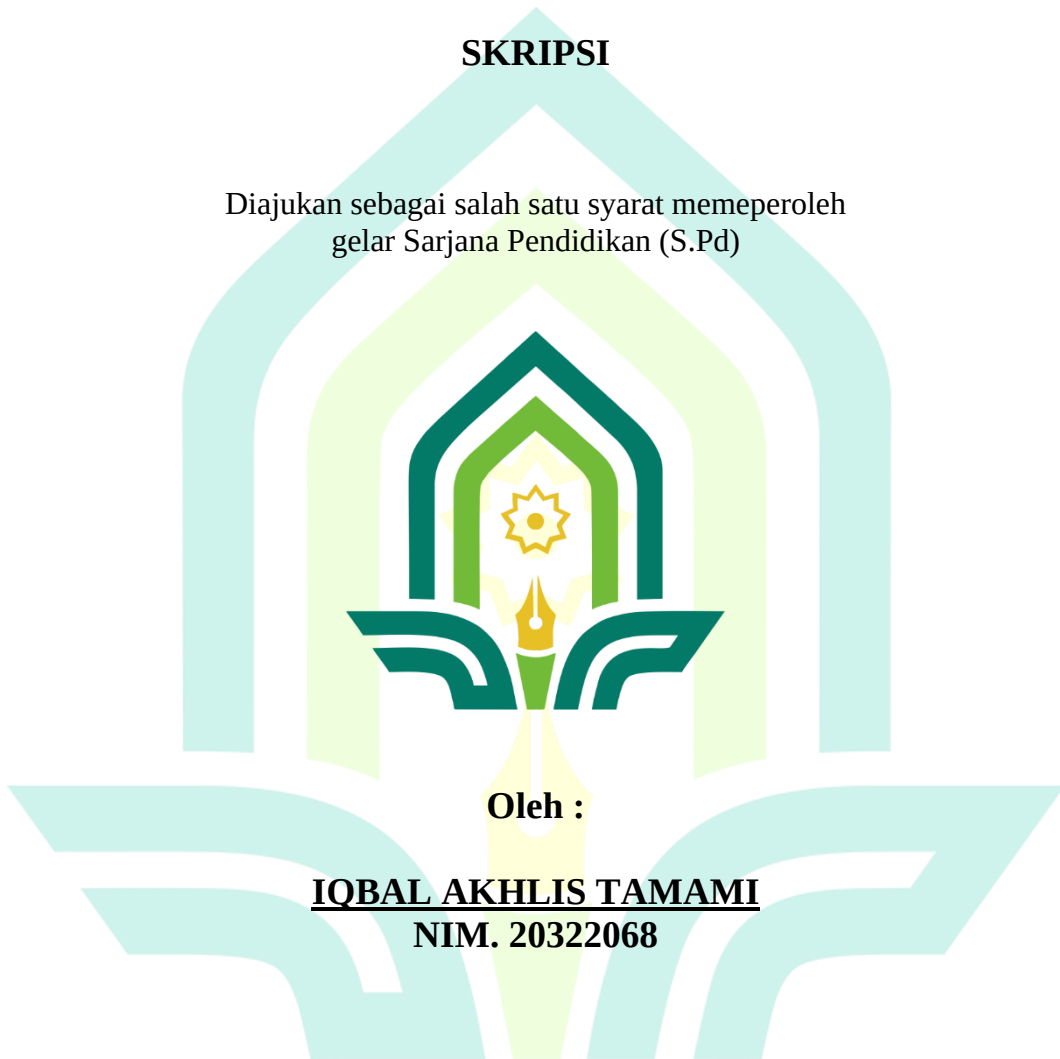


**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN GAME *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SDN TAMBAHREJO 02**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

IQBAL AKHLIS TAMAMI

NIM. 20322068

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN GAME *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SDN TAMBAHREJO 02**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

IQBAL AKHLIS TAMAMI
NIM. 20322068

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Akhlis Tamami

NIM : 20322068

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN GAME *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SDN TAMBAHREJO 02

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil karya penulisan kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 08 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Iqbal Akhlis Tamami
NIM. 20322068

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : IQBAL AKHLIS TAMAMI

NIM : 20322068

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN GAME *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SDN TAMBAHREJO 02

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 08 Juni 2026

Pembimbing,



Hafizah Ghany Hayudinna M.Pd.

NIP. 199004122023212051



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajan Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : IQBAL AKHLIS TAMAMI

NIM : 20322068

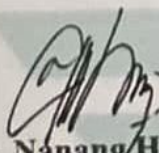
Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN TAMBAHREJO 02**

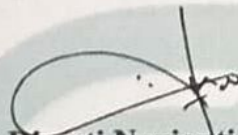
telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jum'at, tanggal 26 Juni 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Nanang Hasan Susanto, M.Pd.I.
NIP. 19800322 201503 1 002


Dirasti Novianti, M.Pd.
NIP. 19871114 201903 2 009

Pekalongan, 03 Juli 2026

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Mahlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Lakukan apa yang kau mau sekarang, saat hatimu bergerak jangan kau larang.

(Baskara Putra)

الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ، وَفِي كُلِّ خَيْرٍ، إِخْرَصَ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِزَّ

بِاللَّهِ وَلَا تَعْجَزْ

Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah, meskipun pada keduanya ada kebaikan. Bersungguh-sungguhlah terhadap apa yang bermanfaat bagimu, mintalah pertolongan kepada Allah, dan janganlah

merasa lemah.

(HR. Muslim No. 2664)

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, lentera hati yang senantiasa penulis harapkan syafaatnya, serta do'a dan dukungan orang tercinta. Karya sederhana ini dengan tulus penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu tutik Wahidah dan Bapak Turmudhi, sebagai ungkapan rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, pengorbanan, perhatian, serta doa yang selalu dipanjatkan dengan tulus dan ikhlas. Terima kasih atas setiap perjuangan, dukungan, dan motivasi yang diberikan dalam setiap langkah kehidupan saya. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan atas segala jerih payah yang telah dicurahkan demi kesuksesan putra tercinta.

2. Adik-adikku tersayang, Najmia Rizqiana dan Eliyya Bariyyatun Najihah serta nenekku tersayang Khoiriyah, Terima kasih atas segala dukungan, semangat, perhatian, dan doa yang selalu mengiringi perjalanan saya dalam menempuh pendidikan. Kehadiran kalian menjadi sumber motivasi dan kekuatan untuk terus berusaha, belajar, dan menyelesaikan setiap tantangan. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi inspirasi dan kebahagiaan bagi keluarga tercinta.
3. Seluruh keluarga besar, Yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan perhatian selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bentuk bantuan dan semangat yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
4. Kepada dosen pembimbing Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Semoga amal baik yang telah ibu berikan dibalas berlipat ganda oleh Allah Swt.
5. Seluruh dosen UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Untuk diriku sendiri, Iqbal Akhlis Tamami. Terima kasih telah berjuang hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tetap bertahan dalam setiap proses, menghadapi setiap tantangan, dan terus melangkah meskipun tidak selalu mudah. Skripsi ini menjadi saksi bahwa tidak ada usaha yang sia-sia ketika dijalani dengan kesungguhan, kerja keras, doa, dan keyakinan. Pencapaian ini bukanlah akhir, melainkan bukti bahwa kamu mampu melewati setiap proses dengan baik. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya.

ABSTRAK

Akhlis Tamami, Iqbal. 2026. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Game *Wordwall* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Tambahrejo 02”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.

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

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep belum optimal yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall*, serta bagaimana pengaruh penerapan model tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Tambahrejo 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, sebelum perlakuan diberikan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68, dan setelah perlakuan diberikan nilai rata-rata siswa menjadi 77. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = -10,954$ dan $t_{tabel} = 2,120$ dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Tambahrejo 02.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat-Nya Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Game *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Tambahrejo 02”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd, selaku Wali Dosen yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan Guru SDN Tambahrejo 02 yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu beserta keluarga tersayang, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari atas segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karenanya kritik dan saran dari semua pihak sangat peneliti harapkan untuk meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pihak yang berkepentingan.

Pekalongan, 08 Juni 2026
Hormat saya,



Iqbal Akhlis Tamami
NIM. 20322068



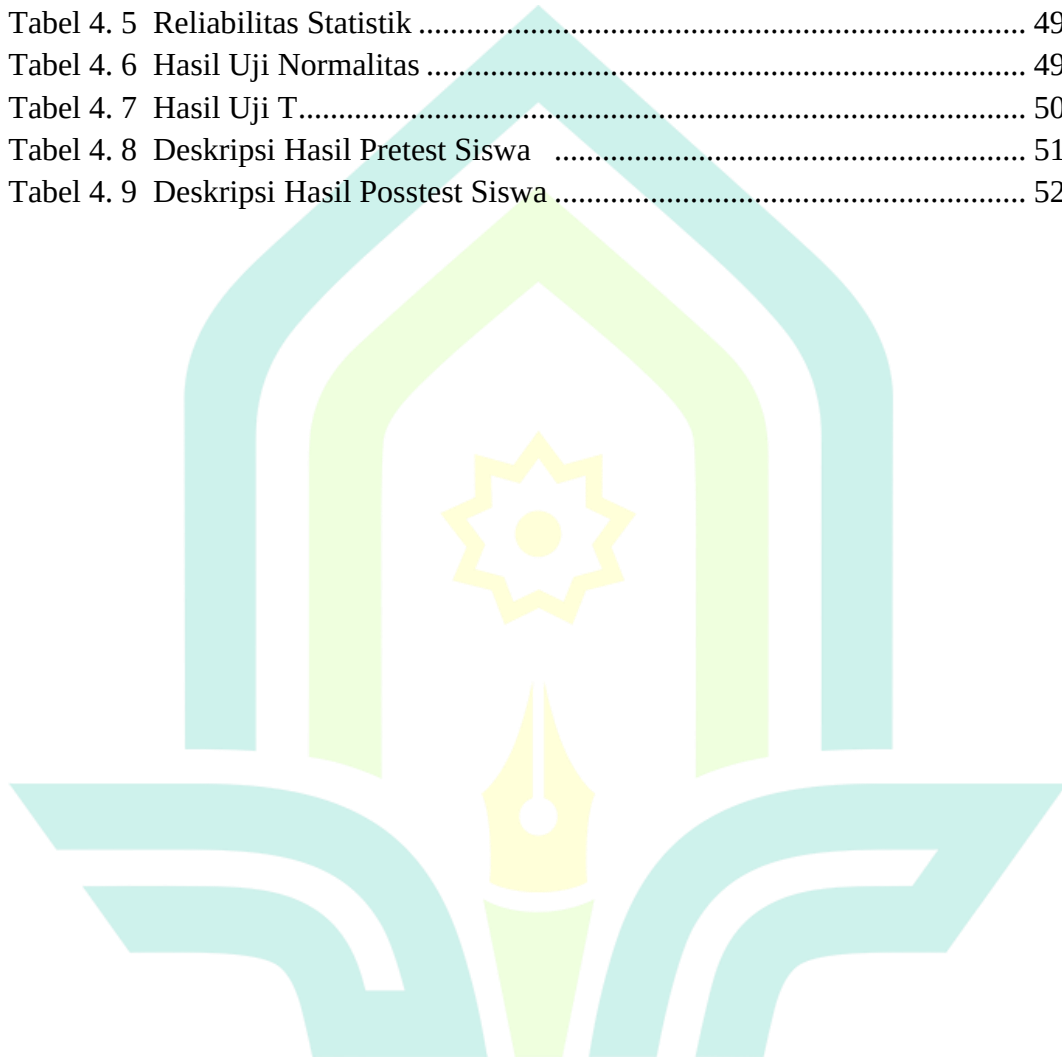
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Deskripsi Teoritik.....	13
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	18
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.3 Variabel Penelitian	29
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
3.5 Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	44
4.1.2 Hasil Uji Instrumen	47
4.1.3 Hasil Belajar Siswa.....	49
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis	50
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Game <i>Wordwall</i>	54
4.2.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Game <i>Wordwall</i>	56
4.2.3 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Game <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Tambahrejo 02.....	58
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

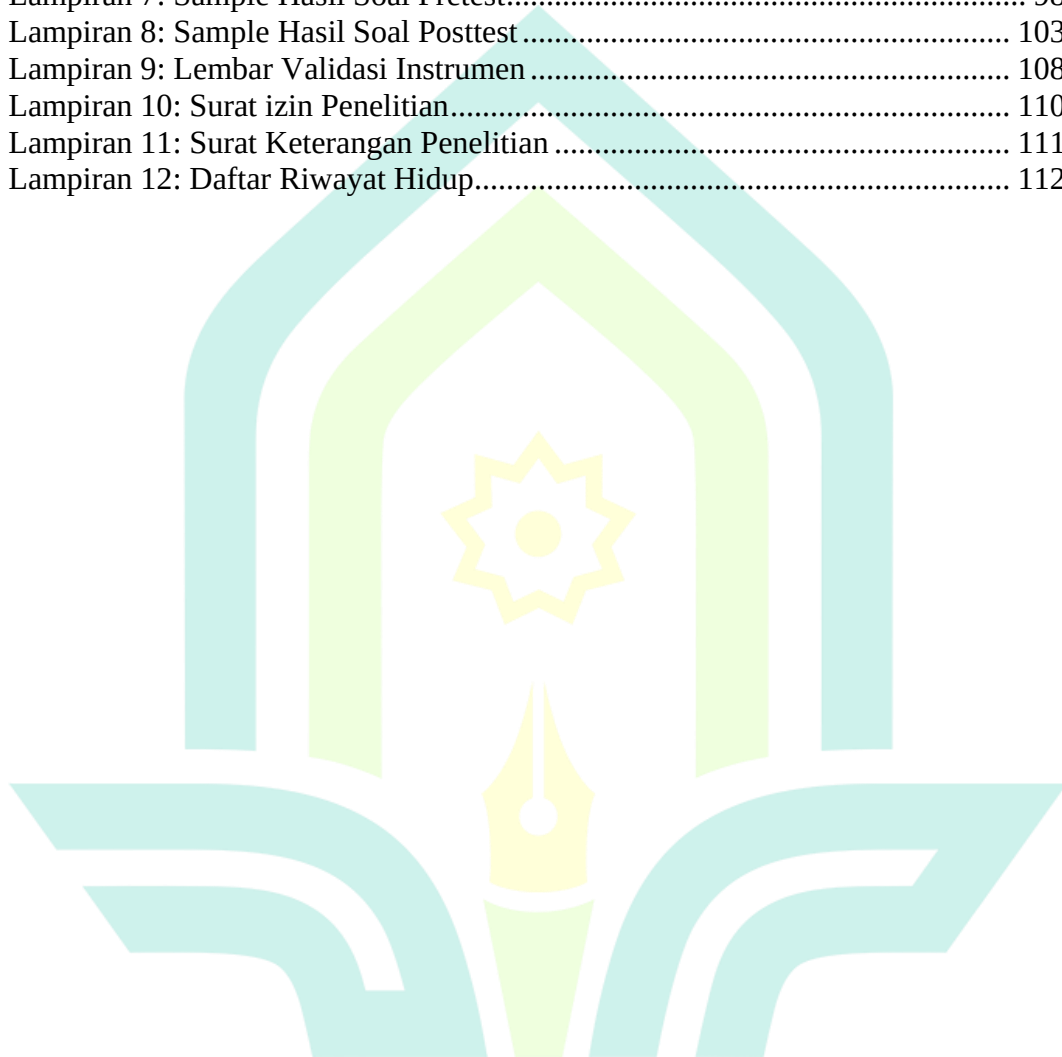
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen.....	31
Tabel 3. 2 Instrumen Observasi	36
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah	45
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	46
Tabel 4. 3 Data Siswa SDN Tambahrejo 02	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen	48
Tabel 4. 5 Reliabilitas Statistik	49
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4. 7 Hasil Uji T.....	50
Tabel 4. 8 Deskripsi Hasil Pretest Siswa	51
Tabel 4. 9 Deskripsi Hasil Posstest Siswa	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Data Hasil Penelitian	66
Lampiran 2: Hasil Analisis Data	68
Lampiran 3: Format Keterlaksanaan Instrumen	77
Lampiran 4: Modul Ajar Penelitian	79
Lampiran 5: Bahan Bacaan Siswa.....	82
Lampiran 6: Instrumen Penelitian.....	86
Lampiran 7: Sample Hasil Soal Pretest.....	98
Lampiran 8: Sample Hasil Soal Posttest.....	103
Lampiran 9: Lembar Validasi Instrumen	108
Lampiran 10: Surat izin Penelitian.....	110
Lampiran 11: Surat Keterangan Penelitian	111
Lampiran 12: Daftar Riwayat Hidup.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam menunjang keberlangsungan dan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Keberadaan pendidikan mampu mendorong perubahan kondisi masyarakat ke arah yang lebih baik. Tanpa sistem pendidikan yang memadai, kualitas suatu negara berpotensi mengalami kemunduran dalam berbagai sektor pembangunan. Oleh sebab itu, pemerintah Indonesia memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan perhatian serius terhadap penyelenggaraan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan proses serta suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, sehingga terbentuk kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pendidikan merupakan proses transfer pengetahuan, nilai, sikap, dan perilaku dari guru kepada peserta didik yang umumnya dilaksanakan dalam institusi pendidikan formal. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Kualitas pembelajaran dapat tercermin

dari suasana kelas yang kondusif serta pola interaksi yang terbangun antara guru dan peserta didik (Nurdalia, 2024).

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putra et al., 2023) bahwa perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran.

Tidak hanya perangkat dan media yang perlu diperhatikan, tetapi pemilihan model pembelajaran juga menjadi faktor krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Trianto (2012), model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung, interaksi sosial, serta pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kerja sama antar siswa sekaligus mendorong motivasi belajar mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan permainan dan pertandingan akademik antartim atau antaranggota kelompok sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Slavin, 2020). Model ini pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dan kompetisi yang sehat antar peserta didik.

Selanjutnya, *Teams Games Tournament* dilaksanakan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas empat hingga enam peserta didik dengan komposisi yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial dan budaya (Hernawan, 2020).

Adapun tahapan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* meliputi penyampaian materi pembelajaran di kelas, pembentukan kelompok belajar secara heterogen, pelaksanaan permainan akademik, penyelenggaraan pertandingan atau turnamen antar kelompok, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik (Fauziah & Anugraheni, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam tim yang terdiri atas empat hingga enam peserta didik dengan latar belakang yang beragam. Setiap anggota tim bekerja sama untuk memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti kegiatan permainan atau turnamen antartim guna

memperoleh poin yang akan diakumulasikan sebagai skor kelompok. Pada tahap akhir, kelompok dengan perolehan skor tertinggi akan diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil kerja tim.

Rasa jenuh dan kemalasan yang dialami peserta didik dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan menurunnya motivasi serta minat untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menghambat peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan optimal. Situasi ini diduga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan Rahman (2014) yang menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar, karena keduanya menjadi pendorong munculnya usaha dan perubahan dalam diri peserta didik. Dengan demikian, motivasi dan minat belajar yang tinggi akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, sedangkan rendahnya motivasi dan minat belajar berpotensi menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal.

Pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti tingkat aksesibilitas, bentuk penilaian yang digunakan, desain media, ketersediaan anggaran, serta fitur-fitur yang disediakan oleh platform pembelajaran yang digunakan (Damayanti, 2020:72). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengarahkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar (learning experience), yang tercermin melalui interaksi antara siswa dan media tersebut. Penggunaan media yang sesuai dan tepat dapat memperkaya

pengalaman belajar peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan teori Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menegaskan bahwa penggunaan media menjadi dasar penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna (Jalinus & Ambiyar, 2016, hlm. 2).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai sarana fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi sekaligus membangun interaksi dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran berfungsi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran serta membantu peserta didik mencapai tujuan dan hasil belajar yang telah ditetapkan. Media yang dimaksud mencakup media konvensional, seperti papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT, dan benda nyata, serta media berbasis teknologi yang lebih modern, seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, video interaktif, dan aplikasi permainan edukatif, antara lain Kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, dan *Wordwall* (Yaumi, 2018, hlm 7).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif adalah *Wordwall* (Putri, 2020, hlm. 69). *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan beragam fitur, seperti kuis, kartu acak, teka-teki silang (crossword), dan bentuk aktivitas interaktif lainnya. Melalui *Wordwall*, materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk teks yang memuat konsep utama, dilengkapi dengan gambar, diagram, maupun objek

visual lainnya yang dirancang dengan ukuran dan tampilan yang mudah dibaca oleh peserta didik dari berbagai posisi di dalam kelas (Fanny, 2020).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang mulai diperkenalkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di Indonesia, dengan tingkat efektivitas yang telah didukung oleh berbagai hasil penelitian. Nasution et al. (2025) mengungkapkan bahwa di negara-negara dengan sistem pendidikan yang lebih maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat, guru telah memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun demikian, pemanfaatan *Wordwall* di Indonesia masih belum digunakan secara luas. Kondisi tersebut menjadi landasan penting dalam penelitian ini untuk membantu mengatasi permasalahan belajar siswa, khususnya pada materi sistem periodik unsur. Melalui penggunaan media *Wordwall*, pembelajaran diharapkan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan unsur permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga media ini diharapkan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diakses secara gratis dan dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran baik secara kelompok maupun individu. Penggunaan media ini memungkinkan peserta didik terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui *Wordwall*, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi tanpa selalu bergantung pada buku teks atau penjelasan langsung dari guru. Selain itu, *Wordwall* juga dapat dimanfaatkan sebagai

sarana untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan antara materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IPAS membahas mengenai bagaimana makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan juga alam semesta. Di SDN Tambahrejo 02 pembelajaran IPAS diterapkan sangat berkaitan erat dengan lingkungan sekitarnya, seperti fenomena alam dan sosial. Pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 ini terdapat materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V, Bapak Ryan Adi Wibowo, S.Pd., diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa kelas V terhadap mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif dalam proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, khususnya metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal.

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat terbatas, yaitu mengandalkan media gambar yang tersedia pada buku siswa tanpa didukung oleh media konkret atau media interaktif lainnya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

Lebih lanjut, Bapak Ryan Adi Wibowo, S.Pd. menambahkan bahwa rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS berdampak langsung pada hasil belajar yang diperoleh. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran atau asesmen pada lingkup materi tertentu yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan melibatkan siswa secara aktif agar dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil Judul Penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Game Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipas Kelas 5 SDN Tambahrejo 02”. Diharapkan dengan di gunakan model ini, siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, didapat beberapa permasalahan berupa:

1. Siswa kurang aktif karena sebagian besar pembelajaran di dominasi oleh guru.

2. Kurangnya variasi pada metode pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.
3. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran ipas akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif.
4. Rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih fokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall*.
3. Pengukuran hasil belajar berdasarkan ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah diatas maka diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02 sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan game *wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02 sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan game *wordwall*?

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan game *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun sasaran penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah tersebut adalah :

1. Untuk mengidentifikasi bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02 sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *wordwall*.
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02 setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *wordwall*.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut yakni kegunaan dan harapan dan harapan dari penelitian ini diantaranya:

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament yang dipadukan dengan media interaktif

game *Wordwall*. Hasil dari penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa penerapan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di jenjang sekolah dasar.

1.6.2 Kegunaan Praktis

Diharapkan temuan penelitian ini membawa dampak positif bagi semua pihak yang berkepentingan, termasuk:

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berfungsi sebagai referensi untuk proses pembelajaran di SDN Tambahrejo 02 dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam.

2) Bagi Guru

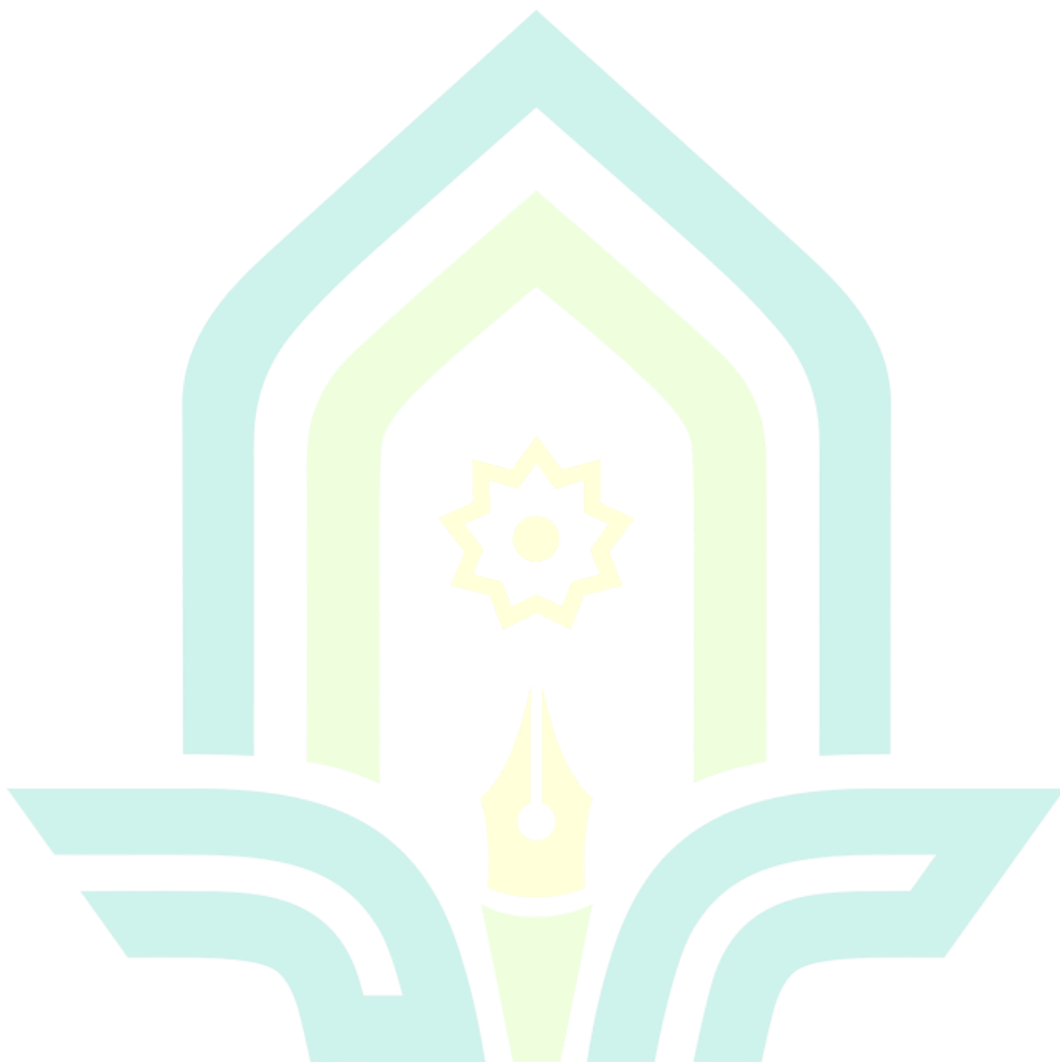
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru dalam melakukan pembelajaran terutama dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang disampaikan.

4) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi peningkatan dalam pengetahuan peneliti tentang pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu game *wordwall*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini:

1. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi magnet, listrik, dan teknologi di kelas V SDN Tambahrejo 02 tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 68, nilai terendah 50, dan nilai tertinggi 90.
2. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai menjadi 77, dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100, yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan nilai signifikansi $P = 0,000 < 0,05$.

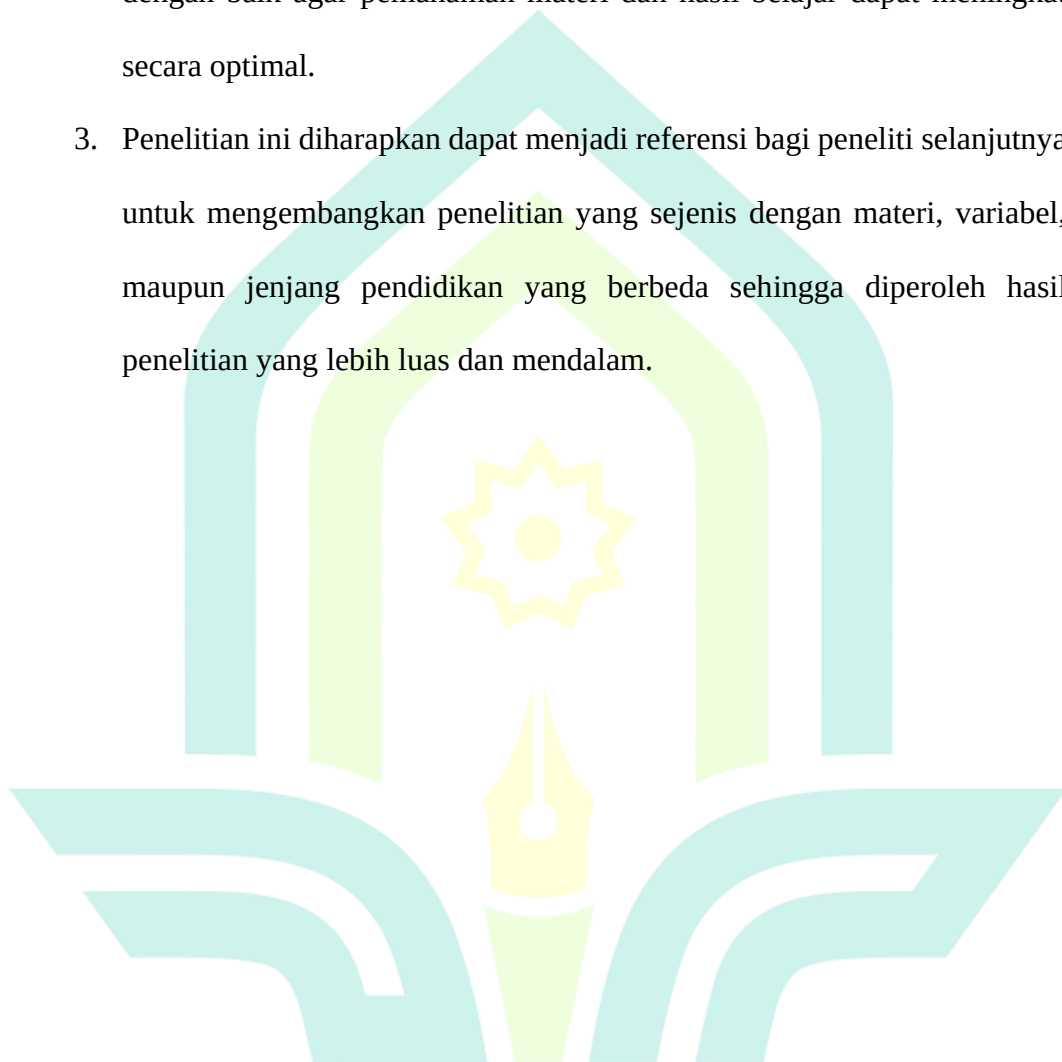
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru IPAS kelas 5 SDN Tambahrejo 02 disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan

Game *Wordwall* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta memanfaatkan media pembelajaran dengan baik agar pemahaman materi dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dengan materi, variabel, maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Aguilera, F. V., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2025). Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 781–795.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif learning Team Games Tournament (TGT) pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Candra Susanto, P., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ditinjau dari kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Febryanti, E., Hidayati, D., & Arifin, M. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 9(2), 55–64.
- Hendryadi. (2021). *Populasi dan sampel*. Teorionline. <https://teorionline.wordpress.com/2010/01/24/populasi-dan-sampel/>
- Hernawan, A. H. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kurniasih, I. (2021). *Strategi dan model pembelajaran inovatif di era digital*. Kata Pena.
- Nasution, F. N., Aprilianti, E. S., Aisyah, N., & Asnaningsih, J. (2025). Enhancing students' learning outcomes in science and social subjects through *Wordwall* tournament games. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 11(1), 13–25.

- Nurdalia. (2024). Harmonization of teachers and students in improving a conducive learning climate. *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(4). <https://doi.org/10.51574/ijrer.v4i4.3722>
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A MIS Al-Hidayah. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran penemuan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Putra, L. D., Thasia, A., Istinawaro, N., & Ulayya, N. (2023). Pengaruh pemanfaatan media digital dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa. *Kappa Journal*, 7(2), 319-325. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i2.20961>
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by *Wordwall* on the scientific literacy of class V elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787–3798.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Susanti, P. R., Susilowati, D., & Exacta, A. P. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada materi matriks. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 952–960. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4307>
- Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

Usmadi, U. (2020). *Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas)*. *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.

