

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**RAHMA CITRA DEWI
NPM 2113053031**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh :

RAHMA CITRA DEWI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik IV SD Negeri 8 Metro Timur. Metode penelitian ini adalah quasi *experimental design* dengan design penelitian *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 57 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan Sampling Jenuh. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Instrumen uji coba berjumlah 25 dengan uji validitas berjumlah 20 soal valid dan 5 soal drop. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar, model *teams games tournament*, media *wordwall*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL BASED ON WORDWALL MEDIA ON STUDENTS' INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL

By

RAHMA CITRA DEWI

The problem of this research was the low learning outcomes of Indonesian language of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur. The purpose of this study was to determine the significant influence of the implementation of the wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of Indonesian language between the experimental class and the control class of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur. This research method was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population of the study was 57 students. The sampling technique used Saturated Sampling. Data collection techniques used test and non-test techniques. The trial instruments numbered 25 with a validity test of 20 valid questions and 5 dropped questions. The data analysis technique used a simple regression test. The results of this study indicated that there was a significant influence of the implementation of the Wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of Indonesian language of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur.

Keywords: learning outcomes, Teams Games Tournament model, Wordwall media

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Oleh

RAHMA CITRA DEWI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMET (TGT) BERBASIS MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa : **Rahma Citra Dewi**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053031

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

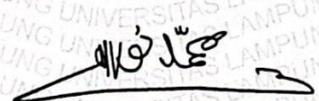

Dra. Erni, M.Pd.

NIP 19610406198012001


Deviyanti Pangestu, M.Pd.

NIP 199308032024212048

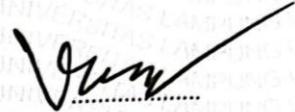
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

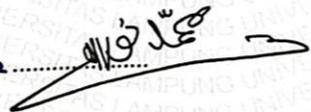
Ketua : Dra. Erni, M.Pd.



Sekretaris : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Libe, Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 15 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahma Citra Dewi
NPM : 2113053031
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan Bahwa Skripsi Yang Berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD” Tersebut Adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 15 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Rahma Citra Dewi
NPM 2113053031

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rahma Citra Dewi lahir di Mulyojati Kecamatan Metro Barat, Kabupaten Kota Metro, Provinsi Lampung pada tanggal 20 November 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan dari Bapak Sutikno dan Ibu Sulastika Sulastri. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. TK Purnama Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah (lulus pada tahun 2010).
2. SD Negeri 5 Metro Barat Kecamatan Metro Barat Kabupaten Kota Metro Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2016).
3. SMP Negeri 13 Dumai Kecamatan Bagan Besar Kabupaten Bukit Kapur Provinsi Riau (lulus pada tahun 2019).
4. SMA Negeri 4 Metro Kecamatan Metro Timur Kabupaten Kota Metro Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2021).

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa didik S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTTO

“sesungguhnya allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Rad: 11)

“memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

(Suriati)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

*Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang.
Sujud syukur kusembahkan kepada-Mu ya Allah, telah engkau berikan aku
kesempatan untuk sampai ke titik ini.*

*Segala puji hanya milik engkau ya Allah, bersama keridhaan-Mu,
kupersembahkan skripsi ini untuk:*

Ayahanda tercinta Sutikno & Triyono

*Terimakasih atas segala kasih sayang dan Doa yang Tidak pernah Henti untuk
kesuksesanku demi meraih cita-citaku.*

Ibundaku Tersayang Sulastika Sulastri & Nenekku Suratmi

*Terimakasih Atas segala Pengorbanan Yang selalu Diusahakan Untuk anak
Perempuannya ini Terimakasih selalu jadi Tempat Keluh kesah dalam segala
Susah Senang dan selalu Memberi Motivasi Hidup Dalam Versi Terbaik.*

Mamaku Tercinta Cherleyrian Ningsih

*Terimakasih Untuk Mamaku Tercinta, Yang Selalu Memberikan Semangat,
Dukungan Dan Inspirasi Dalam Setiap Langkah Perjuangan Sampai Dititik Ini.*

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM.ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dorongan pada kemajuan FKIP Unila.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus Penguji Utama yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan memberikan saran-saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memfasilitasi administrasi dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dra. Erni, M.Pd., Ketua Penguji yang telah dengan sabar mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
8. Kepala SD Negeri 8 Metro Timur, Ibu Mistin Sulistiyo Hastuti, S.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2021. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
11. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 15 Mei 2025

Rahma Citra Dewi
NPM 2113053031

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	10
3. Teori Belajar.....	11
B. Hasil Belajar	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	14
3. Macam-Macam Hasil Belajar	15
C. Model Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	16
2. Manfaat Model Pembelajaran.....	18
3. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	18
D. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	19
1. Pengertian model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	19
2. Karakteristik model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	20
3. Langkah-Langkah model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	20
4. Kelebihan dan Kekurangan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22
E. Media Pembelajaran	24
1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24

4. Manfaat Media Pembelajaran	26
F. Media <i>Wordwall</i>	27
1. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	27
2. Langkah-Langkah Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	28
3. Fitur-Fitur Media <i>Wordwall</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	30
G. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	31
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	31
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	32
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.....	33
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	35
H. Penelitian Relevan	35
I. Kerangka Pikir	38
J. Hipotesis Penelitian	40

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. <i>Setting</i> Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel.....	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
E. Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Definisi Konseptual	45
1. Variabel Penelitian.....	45
2. Definisi Konseptual	46
3. Definisi Operasional	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Teknik Tes	48
2. Teknik Non Tes	48
G. Instrumen Penelitian	50
1. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	50
2. Uji Prasyarat Instrumen	53
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	57
1. Uji Persyaratan Analisis Data	57
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	58
3. Uji Hipotesis	60

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	62
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	63
2. Analisis Data Penelitian.....	63
3. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	69
a. Uji Normalitas	69
b. Uji Homogenitas	70
c. Uji Hipotesis	70
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Penelitian.....	75

V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil belajar Nilai Sumatif Akhir Semester Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.....	3
2. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	21
3. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.....	44
4. Kisi-kisi instrumen ranah kognitif pembelajaran Bahasa Indonesia.....	50
5. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model TGT Berbasis media <i>wordwall</i>	51
6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model TGT Berbasis media <i>wordwall</i>	52
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Butir Soal.....	54
8. Koefisien Reliabilitas KR 20.....	54
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	55
10. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran	55
11. Interpretasi Uji Daya Beda Soal.....	56
12. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal.....	57
13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	59
14. Deskripsi Hasil Penelitian	63
15. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	64
16. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	66
17. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	67
18. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Templete-Templete Yang Tersedia di Media <i>Wordwall</i>	29
2. Berganti Templete	29
3. Mengedit Aktivitas Apapun	30
4. Tema dan Opsi	30
5. Kerangka Pikir Penelitian.....	39
6. Desain Penelitian	42
7. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	65
8. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	65
9. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	66
10. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	67
11. Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68
12. Diagram Perbandingan Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Surat-Surat Penelitian	
1. Surat Penelitian Pendahuluan	83
2. Surat Balasan Penelitian Pedahuluan.....	84
3. Surat Uji Coba Instrumen	85
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	86
5. Surat Izin Penelitian.....	87
6. Surat Balasan Penelitian	88
7. Surat Validasi Instrumen dan Perangkat Pembelajaran	89
Hasil Observasi dan Wawancara	
8. Nilai Hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) Kelas IV A dan IV B	92
Perangkat Pembelajaran dan Soal Uji Instrumen	
9. Modul Ajar Pertemuan 1-3 Kelas Eksperimen	95
10. Modul Ajar Pertemuan 1-3 Kelas Kontrol.....	103
11. Lembar Observasi Penilaian Peserta Didik	109
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	
12. Hasil Uji Validitas Tes.....	112
13. Hasil Uji Reliabilitas	114
14. Hasil Uji Daya Beda Soal	116
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	117
16. Soal uji Coba Instrumen	118
17. Tes Uji <i>Pretest</i> dan Uji <i>Posttest</i>	123
Hasil Penelitian	
18. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	132
19. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol...	134
20. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	135
21. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	136
22. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	139

23. Perhitungan Uji Normalitas	140
a. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i>	140
b. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i>	144
24. Perhitungan Uji Homogenitas.....	148
a. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	148
b. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	150
25. Hasil Uji Hipotesis.....	152
a. Uji Regresi Sederhana	152

Tabel – Tabel Statistik

26. Tabel Nilai r Product Moment.....	157
27. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2).....	158
28. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z	159
29. Tabel Distribusi F	160

Dokumentasi

30. Foto Dokumentasi.....	162
---------------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam konteks penyelenggaraan ini, pendidik dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Menurut Kartika (2018) bahwa kurikulum menyediakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengalami proses pendidikan dan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Indonesia merupakan salah satu negara yang telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum. Pada abad 21 ini, kurikulum telah banyak mengalami perkembangan salah satunya kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan kontekstual bagi para peserta didik di seluruh Indonesia. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik dan memberikan kebebasan bagi pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Hal tersebut sesuai dengan peraturan Mendikbudristek No.12 tahun 2024 yang memberikan dampak positif bahwa peserta didik dapat menemukan bakat mereka dalam bidang tertentu, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan dan

kompetensi secara optimal dan pembelajaran yang lebih informatif dan menarik.

Menurut Zulfikri Anas (2023) kurikulum merdeka memberikan kemerdekaan pada peserta didik dan juga pendidiknya dalam memilih metode yang paling tepat sesuai kebutuhan peserta didiknya. Oleh sebab itu, pendidik merupakan fasilitator yang sejatinya dalam proses pembelajaran mampu memberi keleluasaan kepada peserta didik. Dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, tidak ada batasan bagi pendidik untuk menggunakan peralatan yang sesuai dan dapat membantunya mempermudah proses pemahaman materi pada peserta didik, pendidik juga harus mengenal dulu karakteristik peserta didiknya sebelum menyampaikan materi. Upaya mengembalikan pendidikan ke marwah yang sebenarnya dapat dicapai melalui kurikulum ini.

Namun kenyataannya yang terjadi saat ini banyak pendidik yang belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka karena keterbatasan dalam mengakses teknologi, kurangnya pemahaman pendidik dalam menerapkan model serta media pembelajaran yang kurang menarik dan pendidik belum bisa mendesain pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman peserta didik, sehingga setiap peserta didik belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 30 Oktober 2024, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi berdasarkan observasi penulis mendapatkan data hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah. Berikut data Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 :

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Bahasa Indonesia kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur semester ganjil tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tercapai (≥ 75)		Tidak Tercapai (< 75)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV A	29	14	48,27	15	51,73
IV B	28	11	39,28	17	60,71
Jumlah	57	-	-	-	-

Sumber : Wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur

Berdasarkan dari tabel 1, terdapat nilai peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV A hanya 48,27 % dari 114 orang peserta didik dan yang tidak tuntas mencapai 51,73 % dari 15 orang peserta didik. Sedangkan ketuntasan pada kelas IV B yaitu 39,28 % dari 11 orang peserta didik sedangkan yang tidak tuntas sebesar 60,71 % dari 17 orang peserta didik.

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik karena peserta didik kurang termotivasi saat melakukan pembelajaran, pendidik juga belum menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta belum menggunakan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan semangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa bosan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal. Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Menurut Nabillah (2019) Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal berasal dari luar individu, Seperti keluarga, sekolah, serta masyarakat. Lingkungan sekolah meliputi kurikulum, hubungan guru-peserta didik, hubungan peserta didik-peserta didik, perangkat pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta model pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada jenjang kelas IV sangat diperlukan untuk menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Salah satu model yang mendukung pembelajaran dan berorientasi pada peserta didik adalah model pembelajaran cooperative learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Deajeng Nirawan (2024) *Cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament)* dapat mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*, dimana dalam penerapannya memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya.

Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media sebagai pendukung memiliki peran yang sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Wulandari dkk., (2023) media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang dapat menyederhanakan proses pembelajaran atau menyampaikan informasi pembelajaran. Mngingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para pendidik, pendidik harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Media yang memungkinkan dimediakan oleh pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Salah satu media yang dapat menunjang model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu media *wordwall* berbasis teknologi.

Media pembelajaran *wordwall* ini tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis *web* atau internet. Hal ini sesuai dengan Menurut Sherianto (2020), *Wordwall* adalah sebuah media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik. *Wordwall* menyediakan berbagai contoh karya kreatif dari pendidik yang dapat membantu pengguna baru dalam membuat konten pembelajaran. Sedangkan Menurut Astuti & Rohmalina (2024) *Wordwall* adalah sebuah situs web yang menyajikan berbagai macam permainan edukatif. Permainan ini dirancang sebagai sarana bantu dan cara penilaian yang menyenangkan untuk peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan membuat fokus anak tertuju pada materi yang disampaikan oleh pendidik, meningkatkan kerjasama tim serta membuat anak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sri Damayanti (2024) media *wordwall* merupakan media pembelajaran yang berbasis internet, berupa situs pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Oleh karena itu, penulis menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *wordwall* untuk menyampaikan kuis permainan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan melalui sebuah kelompok permainan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis melakukan penelitian eksperimen dengan judul “ Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas masih rendah.
2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara maksimal.
3. Pendidik belum menerapkan media *wordwall* dalam proses pembelajaran.
4. Pendidik masih menerapkan pembelajaran yang konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* (X).
2. Hasil belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025 (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025 ?.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil

Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait model, media dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *Wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan berdampak yang positif juga untuk mencapai hasil belajar yang optimal dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *Wordwall*.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dipakai pendidik sebagai bahan masukkan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dengan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan terkini.

c. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran disekolah yang dipimpinnya.

d. Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan dalam memahami sebuah model dan media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

e. Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia. Jenis Ilmu pengetahuan serta pengalaman tidak melekat begitu saja pada diri seseorang, melainkan diperoleh melalui suatu usaha yaitu belajar. Melalui usaha tersebut akan diperoleh hasil yang dapat menyebabkan perubahan. Menurut Widiastini (2020) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan suatu hasil atau tujuan. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Haizatul Faizah (2024) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan belajar adalah suatu proses seseorang untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, maupun sikap melalui interaksi dengan lingkungannya, dimana seseorang mengalami perubahan-perubahan dalam perilakunya sebagai akibat pengalaman.

2. Tujuan Belajar

Belajar harus memiliki tujuan agar hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Tujuan belajar dapat diartikan merupakan suatu penggambaran mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Astawa (2018) menyatakan bahwa hakikat dari tujuan belajar mengacu pada suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar.

Belajar menurut Badaruddin (2015) bertujuan untuk:

- a. Mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta daya, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat, dan sebagainya.
- b. Mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
- c. Mengubah kebiasaan buruk menjadi baik.
- d. Mengubah sikap, dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.
- e. Mengubah keterampilan.
- f. Menambah pengetahuan dalam berbagai ilmu.

Putu (2019) tujuan belajar sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan dari kegiatan belajar yang biasanya dapat terlihat melalui peningkatan kemampuan berpikir.
- b. Menanamkan konsep dan keterampilan yang dimiliki setiap individu melalui proses belajar.
- c. Membentuk sikap dalam kegiatan pembelajaran, pembentukan ini sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan tujuan belajar adalah sesuatu yang ingin dicapai dari proses belajar dengan mengadakan perubahan di dalam diri. Perubahan yang ingin dicapai dari proses belajar meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan belajar tidak hanya fokus pada hasil yang dicapai peserta didik, namun juga berkesinambungan antara peserta didik, pendidik, dan sistem pembelajaran di kelas.

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengmediaan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik yang berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Fithriyah (2024) menyatakan bahwa teori belajar adalah suatu langkah-langkah yang dapat membantu pendidik dan pendidik untuk mendidik dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada murid atau peserta didik. Menurut Darmadi (2017) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Berikut teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli :

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan pendapat Thorndike dalam Parwati (2018) belajar adalah proses interaksi antara stimulus (berupa pikiran, perasaan serta gerakan) dan respon (yang juga berupa pikiran, perasaan dan gerakan). Adapun Mursyidi (2019) berpendapat bahwa teori *behavioristik* merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, dalam proses belajar hal yang sangat penting yaitu stimulus dan respon. Belajar merupakan akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardana dan Djamaluddin (2021) behavioristik adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori belajar perkembangan tingkah laku yang dapat diamati karena adanya interaksi antara stimulus dan respon.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri daripada hasil belajar. Teori belajar kognitif menjelaskan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Bagi pengalaman *kognitivistik* belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuberti dalam Fika Aulia dkk., (2024) berpendapat menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputah-putah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung menyeluruh.

Teori belajar kognitif lebih mengutamakan proses belajar dibandingkan hasil belajar yang dilakukan. Sementara itu, menurut Wiradinata (2018) menjelaskan bahwa teori kognitif merupakan teori dalam belajar yang mampu menyempurnakan teori behavioristik, dimana teori kognitistik menekankan proses belajar merupakan suatu proses yang saling berkesinambungan, jika proses belajar dilakukan secara terpisah maka materi belajar tidak akan berhasil.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik merupakan teori yang didalamnya sebuah pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Hal ini sejalan Menurut Parwati (2018) belajar menurut konstruktivistik adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya. Paradigma konstruktivistik memandang peserta didik sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu.

4) Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik ialah sebagai aktivitas jasmani dan rohani guna memaksimalkan proses perkembangan. Hal ini sejalan dengan Sumantri (2019) menyatakan *humanistik* meyakini pusat belajar ada pada peserta didik dan pendidik berperan hanya sebagai fasilitator. Sikap serta pengetahuan merupakan syarat untuk mencapai tujuan pengaktualisasian diri dalam lingkungan yang mendukung.

Psikologi humanistik menganjurkan pendidik menjadi fasilitator. Hal ini sejalan dengan Subakti dkk., (2022) menyatakan teori humanisme adalah teori belajar yang berfokus pada seluruh peserta didik, pendidik memahami bahwa peserta didik perlu menciptakan lingkungan yang aman sehingga peserta didik dapat memenuhi sebanyak mungkin kebutuhan mereka.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka penelitian ini menggunakan teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif lebih mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar yang dilakukan. Teori belajar kognitif menjelaskan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah hasil pengetahuan peserta didik

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Wahyuningsih (2020) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tersebut.

Syahputra (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar.

Sesuai pemaparan para ahli di atas, hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Masing-masing aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terdiri dari beberapa jenjang kemampuan.

2. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Syahputra (2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Dalyono dalam Wahyuningsih (2020) faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

1. Faktor Intern (dari dalam diri peserta didik)
 - (a) Faktor Intelegensi (kecakapan)
Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu.
 - (b) Faktor Minat dan Motivasi
Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.
 - (c) Faktor Cara Belajar
Cara belajar yang dimaksud adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar.
2. Faktor Eksternal
 - (a) Lingkungan Keluarga
Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan waktu peserta didik berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan

dengan waktu belajar di sekolah.

(b) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi sesama peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Wasliman dalam Susanto (2016) mengungkapkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun eksternal :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dari para ahli, dapat diketahui bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, sementara faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar peserta didik seperti lingkungan.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sulastri (2020) Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal.

Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar dibagi menjadi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas. Sedangkan menurut Darwis (2017) ada 3 hasil belajar yang ada pada peserta didik, yaitu:

- a) Kognitif
Kognitif merupakan kemampuan peserta didik yang berhubungan langsung dengan inteligensi. Inteligensi ini masih dibagi lagi menjadi beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, analisis, pengmediaan dan evaluasi.
- b) Afektif
Afektif berhubungan dengan emosional, emosional yang dimaksud berupa penilaian, karakteristik, penerimaan, respond dan lain sebagainya.
- c) Psikomotorik
Psikomotorik merupakan kemampuan peserta didik dalam hal keterampilan yang melibatkan fungsi system syaraf, otot dan psikis. Psikomotorik ini terdiri dari pembiasaan, meniru, adaptasi kesiapan dan lain sebagainya.

Berdasarkan macam-macam hasil belajar dari para ahli, dapat diketahui bahwa terdapat tiga macam hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar kognitif.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan sebagai faktor pendukung dalam proses pembelajaran didalam kelas. Menurut Siti Supriyati (2024) Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsept dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu

dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran setra para pendidik dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan. Sedangkan menurut Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar.

Hal ini sejalan dengan dengan pendapat *Joyce* dan *Weil* dalam Haryati (2024) menyatakan “*Models of teaching are relly models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expessing themselves, we are also teaching them how to learn*”. Artinya, model pembelajaran merupakan model belajar di mana dengan model tersebut pendidik dapat membantu peserta didik mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri.

Oleh karena itu, kita sebagai pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar peserta didik bisa membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, yang dapat kita gunakan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran.

2. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan oleh pendidik karena manfaat dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa'i dkk., (2022) menjelaskan manfaat model pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, tersedianya media dan kompetensi peserta didik dan dapat memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Adapun Ariyani dkk., (2022) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik yaitu Dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan. Sedangkan manfaat untuk peserta didik yaitu dapat memberikan kemudahan, memberi dorongan dan motivasi kemauan belajar dalam kegiatan pembelajaran.

3. Macam-Macam Model Pembelajaran

Dalam model pembelajaran bukan hanya memuat satu model saja akan tetapi banyak sekali pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pendapat dikemukakan Octavia (2020) macam-macam model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah
- 2) Model pembelajaran jigsaw
- 3) Model pembelajaran *teams games tournament*
- 4) Model pembelajaran *inquiry*

Pendapat yang selaras dikemukakan oleh Hidayat (2016) yang menjelaskan macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran jigsaw
- 2) Model pembelajaran *number heads together*
- 3) Model pembelajaran *role playing*
- 4) Model pembelajaran *picture and picture*

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran yang ada, maka penulis akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena dengan menggunakan model pembelajaran ini akan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu model ini juga memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Terkadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

D. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) atau biasa disebut pertandingan permainan tim ini dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Menurut pendapat Ujiati Cahyaningsih dalam Haryati (2024) menyatakan bahwa, model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status.

Sejalan dengan pendapat Mutmainna Salsabila dkk., (2023) bahwa “model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar peserta didik terlibat langsung

dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih aktif utamanya dalam pembelajaran. Menurut Susanti dkk., (2024) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif di mana anggota kelompok perwakilan dengan prestasi akademik yang setara bersaing satu sama lain dalam turnamen akademik disertai kuis sebagai sistem penilaian keterampilan individu. Sedangkan menurut Pitriani dkk., (2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan permainan sebagai penguatan materi yang melibatkan aktivitas semua peserta didik karena peserta didik berperan sebagai tutor sebaya yang tidak memilih status antar peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan karena melibatkan aktivitas semua peserta didik karena peserta didik berperan sebagai tutor sebaya yang tidak memilih status antar peserta didik.

2. Karakteristik Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) memiliki karakteristik menurut Rusman dalam Deajeng Nirawan (2024) yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran lainnya, yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games* dan *tournament*, dan penghargaan kelompok. Dengan karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki langkah-langkah. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menurut Slavin dalam

Haryati (2024) memiliki lima tahapan: yakni tahapan presentasi di kelas (*class precentation*), pembelajaran kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tornaments*), lalu memberikan hadiah kelompok (*team recognition*).

Sejalan dengan pendapat Noorfaedah (2022) langkah-langkah pembelajaran *teams games tournament* yaitu sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Turnamen
- f. Memberikan penghargaan

Selain itu, Rusman (2013) juga berpendapat mengenai langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

- a. Persiapan dan penyajian informasi kelas
- b. *Teams*
- c. *Games*
- d. *Tournament*
- e. *Rekondisi Teams*

Berdasarkan beberapa sumber diatas, maka penulis akan menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Rusman (2013) dalam menyusun langkah- langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adapaun langkah–langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini :

Tabel 2. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Langkah-Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	Persiapan dan Penyajian informasi kelas	Pendidik menyiapkan perlengkapan serta menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi	Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.

No	Langkah-Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
		peserta didik dalam belajar.	
2	<i>Teams</i>	Pendidik menjelaskan materi terlebih dahulu setelah itu membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar 4-5 anggota yang bersifat heterogen.	Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.
3	<i>Games</i>	Pendidik memberikan soal dan membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.
4	<i>Tournament</i>	Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
5	<i>Rekondisi Teams</i>	Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.

Sumber : Rusman (2013)

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* :

Menurut Trianto Ibnu, B., dalam Haryati (2024) terdapat kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* yaitu

a. Kelebihan model *Teams Games Tournament*

- 1) Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok.
- 2) Saling menghargai di antara peserta didik.
- 3) Peserta didik mendapat keterampilan bekerja sama.

- 4) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif.
- 5) Menumbuhkan keaktifan peserta didik.

b. Kekurangan model *Teams Games Tournament*

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
- 2) Jika kemampuan pendidik sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau saranan tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan.
- 3) Apabila sportivitas peserta didik kurang maka keterampilan berkompetisi peserta didik yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.
- 4) Penerapan model TGT juga memiliki kelemahan bagi peserta didik dalam mentransfer pengetahuannya kepada peserta didik lain.

Model *teams games tournament* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Octavia (2020) model *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik
Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- b. Bagi peserta didik
Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas pendidik adalah membimbing peserta didik baik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* TGT memiliki banyak kelebihan maupun kekurangan. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) tidak dapat maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dibahas, sehingga penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yakni segala bentuk perangkat atau sarana yang dimediakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih optimal dan efisien. Hal itu sesuai dengan pendapat Mansyur (2020) mengatakan secara sederhana pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses bimbingan yang dilakukan pendidik untuk memberikan bantuan peserta didik agar mendapatkan pembelajaran dan mampu memahami bahan pelajaran yang disampaikan. Adapun menurut Hamka & Effendi (2019) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyajikan materi kepada peserta didik supaya materi yang disampaikan oleh pendidik tersalurkan dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik dan dapat merangsang pikiran peserta didik saat pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Sudjana dalam Hasan (2014) menyatakan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan

melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Menurut Levie dan Lentz dalam Wulandari dkk., (2023) ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi Atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Wahid (2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.
- b. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini akan menggunakan media interaktif berbasis web.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Sakdiah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 6 bentuk yaitu:

- a. Benda yaitu benda-benda yang ada di alam sekitar
- b. Media visual, yaitu berupa gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu poster dll
- c. Media audio, yaitu berupa radio, alat perekam atau *tape recorder*.
- d. Media proyeksi diam, yaitu berupa film, bingkai, film rangkai, OHP, projector.
- e. Media Interaktif berupa media web, permainan komputer dll.
- f. Media realita, yaitu berupa binatang, specimen, herbarium dll yang ada dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media interaktif berbasis *web* yaitu media *wordwall* yang berisikan kuis-kuis untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dan menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dalam Wulandari dkk., (2023) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
- h. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hamid (2020) mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu, dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya.

F. Media Wordwall

1. Pengertian Media *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* ini tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis web atau internet. Menurut Edy Susanto dkk., dalam Haryati (2024) *wordwall* merupakan media interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan peserta didik yang didalamnya terdapat seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, benarkan kalimat dan lain-lain. Menurut Ilham Ramadhan (2023) *wordwall* adalah sebuah media berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti kuis, menyusun pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lain sebagainya.

Hal ini sesuai dengan Menurut Usman, K. (2023) *wordwall* adalah sebuah media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik. *Wordwall* menyediakan berbagai contoh karya kreatif dari pendidik yang dapat membantu pengguna baru dalam membuat konten

pembelajaran Menurut Febriani (2024) juga mengartikan media pembelajaran *wordwall* yakni sebuah media web yang dapat dipakai untuk membuat game kuis yang menarik. Selain itu, *wordwall* juga berfungsi sebagai alat untuk merancang dan meninjau penilaian dalam konteks pembelajaran.

Menurut Haryati (2024) terdapat 18 template yang tersedia di media *wordwall* ini dan dapat di akses dengan mudah tentunya media ini gratis. Adapun tipe permainan yang ada pada *wordwall* ini diantaranya; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, *Random Cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Matc up*, *whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, dll.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *wordwall* adalah sebuah media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti kuis, menyusun pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lain sebagainya.

2. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Wordwall*

Menurut Ilham Ramadhan (2023) langkah-langkah yang dapat digunakan pada Media *Wordwall*, yaitu;

- a. Membuat/ mendaftarkan akun.
- b. Pilih *create activity*, lalu pilihlah salah satu template yang ada.
- c. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- d. Pilih done sebagai langkah akhir jika sudah selesai membuatnya.

3. Fitur-Fitur Media *Wordwall*

Menurut Ilham Ramadhan (2023) terdapat beberapa fitur yang dimiliki media *Wordwall*, diantaranya:

- a. Interaktif dan dapat Dicitak *Wordwall* dapat digunakan untuk

membuat aktivitas interaktif dan dapat dicetak. Fitur ini dapat di putar di perangkat manapun yang mendukung web.

b. Membuat dengan menggunakan template



Gambar 1. Template-Template Yang Tersedia Di Media Wordwall

c. Berganti Template

Setelah membuat aktivitas, kita dapat berganti template ke template lainnya. Misal kita membuat aktivitas kuis, kemudian kita dapat mengubahnya menjadi pengejaran labirin.



Gambar 2. Berganti Template

d. Mengedit Aktivitas Apapun

Pengguna dapat mengedit template yang sudah ada dan disesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan.



Gambar 3. Mengedit aktivitas apapun

e. Tema Dan Opsi

Setiap tema akan mengubah tampilan dan nuansa dengan gambar, font, maupun suara. Juga, kita dapat menemukan berbagai opsi



Gambar 4. Tema dan Opsi

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Media *wordwall* juga sama seperti media lainnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Ilham Ramadhan (2023) kelebihan dari media ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh pendidik. Kelebihan lainnya yaitu, dapat merangsang perkembangan daya pikir dan kepekaan peserta didik. Adapun kelemahan dari media *wordwall* yaitu ada banyak model dari media *wordwall* ini, dan untuk menghindari kebingungan, pembuatnya harus kreatif, karena pembuatnya harus berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri. Dari segi teknis, media ini perlu diakses secara online dan membutuhkan koneksi internet.

Menurut Arif Agus dkk., (2021) terdapat kelebihan dan kekurangan dari media *wordwall* yaitu :

Kelebihan dari media *wordwall* yaitu:

- 1) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- 2) Model penugaskan ada pada software *wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- 3) Bersifat kreatif.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- 1) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- 2) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- 3) Hanya dapat dilihat karena media visual.

Berdasarkan poin kelebihan dan kekurangan media *wordwall* di atas, maka dalam penggunaannya pendidik harus memperhatikan segala dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat secara optimal sesuai yang diharapkan. Sebelum melakukan pembelajaran pendidik harus mempersiapkan media yang tepat untuk digunakan saat pembelajaran.

G. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang umum dan dipelajari oleh seluruh anak bangsa pada setiap tingkat sekolah umum baik jenjang TK-SD-SMP-SMA dan Pendidikan Tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dijenjang pendidikan sekolah dasar. Menurut Desi Ratnasary (2018) Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari awal pendidikan sampai ke pendidikan tinggi, bahkan dalam kehidupan sehari-hari bahasa Indonesia sering digunakan. Sedangkan menurut KTSP Depdiknas dalam Bagas T. S dkk., (2023) secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Seperti yang diutarakan oleh Firmansyah dalam (Handayani & Subakti, 2020) bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari berbagai mata

pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Menurut Jamilah (2020) bahasa Indonesia juga digunakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri pada peserta didik sekolah dasar. Terlebih lagi, dijenjang pendidikan sekolah dasar Bahasa Indonesia menjadi acuan dan tolok ukur peningkatan sumber daya manusia untuk dapat lebih baik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dijenjang pendidikan sekolah dasar. Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh setiap peserta didik bahkan seluruh insan.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Segala sesuatu pasti memiliki sebuah tujuan. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki sebuah tujuan. Menurut Ahmad Susanto (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Sedangkan menurut Menurut Hartati dalam Bagas T. S dkk., (2023) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara
- b. Peserta didik memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual,

- kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- d. Peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
 - e. Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki sebuah tujuan antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Menurut KTSP Depdiknas dalam (Siregar, 2023) ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- c. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kesus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- d. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang

tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling terkait.

Sedangkan menurut Cahyani dalam Muhammad Ibnu Mubarak dkk., (2024) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini dijabarkan dalam Standar Kompetensi Lulusan Bahasa Indonesia yang Meliputi :

- a. Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan berbentuk Perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda disekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.
- b. Berbicara, menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan perkenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, member petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk berbentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.
- c. Membaca, menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.
- d. Menulis, melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentunya memiliki sebuah lingkup pembelajaran terutama di Sekolah Dasar. Ruang lingkup tersebut mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Muhammad Ibnu Mubarak dkk., (2024) pembelajaran bahasa Indonesia tertuju pada mengembangkan aspek fungsional yaitu peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia. Ketika kompetensi berbahasa yang menjadi sasaran, para pendidik lebih berfokus pada 4 aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Kata pembelajaran adalah suatu aktivitas atau proses mengajar dan belajar pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar yang dilakukan oleh pihak pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik. Menurut Ahmad Susanto (2013), pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan.

Jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli diatas adalah bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dan pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

H. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teori yang dikemukakan. Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen ini:

1. Sri Damayanti 2024. “Pengaruh Dari Model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah Bogor”.

Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan eksperimen. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi, dan pemberian soal pretest serta posttest. Sampel penelitian ini berjumlah 61 peserta didik terbagi dalam kelas 5B adalah kelas kontrol dan kelas 5A adalah kelas eksperimen.

Peneliti menganalisis data menggunakan uji validasi dengan rumus *product moment* dan uji reliabilitas dengan *alpha Cronbach*.

Hasil uji t hipotesis yang dilakukan mendapatkan hasil t_{hitung} sebesar 4.286 lebih besar dari t_{tabel} 1.671, yang berarti adanya pengaruh dari model *cooperative learning type team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah Bogor. Relevansi dengan penelitian adalah membahas variabel yang sama yaitu model *team games tournament* (TGT) dan hasil belajar bahasa Indonesia dan metode yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen, sedangkan perbedaannya terletak pada metode, waktu serta tempat penelitian.

2. Ainurrohmah dkk., (2024) .“Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik”. Penelitian ini menggunakan pre eksperimen *one group pretest posttest* design. Berlandaskan uji *paired sample t test* dicapai nilai *Sig.(2-tailed)* $0,00 < 0,05$, sehingga bisa disimpulkan jika ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Unggulan Zainuddin. Relevansi dengan penelitian adalah sama-sama membahas model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall*, serta metode yang digunakan eksperimen sedangkan perbedaannya terletak pada sekolah, waktu serta tempat penelitian.

3. Aisyah Mutiara S., (2024). “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Media Visual *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia”. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu non-equivalent control group design. Sampel dalam penelitian peserta didik kelas V dengan jumlah 17 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji regresi linier sederhana.

Hasil menunjukkan bahwa $f_{hitung}=15,66 \geq f_{tabel}=4,54$. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* Berbasis media visual *word search puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Relevansi dengan penelitian adalah membahas model *Teams Games Tournament*, hasil belajar bahasa Indonesia, serta jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu serta tempat penelitian.

4. Hafid dkk., (2024) .“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V”. Jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Inpres 6/75 Kading dengan sampel sebanyak 21. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh rata-rata pretest 36,43 dan rata-rata posttest 77,62. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan data pretest dan posttest homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Relevansi dengan penelitian

adalah memiliki variabel yang sama yaitu model TGT, jenis penelitian dan hasil belajar bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada waktu dan tempat yang digunakan.

5. Andono, (2024) .“Pemanfaatan model pembelajaran TGT Berbasis *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi “. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan KeIas (PTK) yang ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2G Madrasah Mu“allimin Muhammadiyah Yogyakarta. Instrumen untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik berupa lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata kelas pada siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,9 poin dari 70,97 menjadi 81,96. Peserta didik secara individual juga telah mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Relevansi dengan penelitian adalah memiliki variabel yang sama yaitu model TGT, dan media *wordwall*, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis, metode, waktu dan tempat yang digunakan.

I. Kerangka Pikir

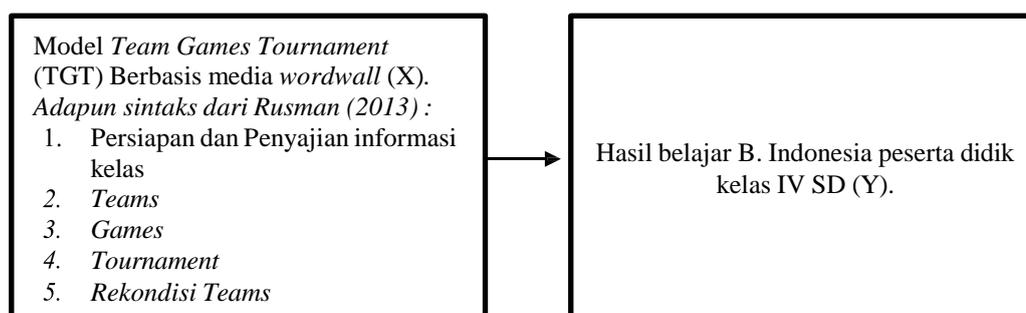
Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang lainnya, seperti yang telah diungkapkan dalam latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik, disebabkan oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik sehingga peserta didik menjadi lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendidik belum menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik seperti

berbasis permainan dan teknologi untuk merangsang peserta didik dapat terlibat dan berpikir aktif dalam proses pembelajaran.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran model *teams games tournamen* (TGT) Berbasis media *wordwall* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan yaitu teori dari Rusman (2013). Karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang akan dilaksanakan. Langkah- langkah yang digunakan yaitu, (a) penyajian informasi kelas (b) *teams* (c) *games* (d) *tournament* (e) rekondisi *teams*.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus diperhatikan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Model *Team Games Tournament* (TGT) akan berjalan dengan baik apabila dibantu sebuah media pembelajaran seperti media *wordwall* berbasis web teknologi. Menurut Edy Susanto dkk., dalam Haryati (2024) *wordwall* merupakan media interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan peserta didik.

Berdasarkan pokok pemikiran tersebut, bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antar variabel x dan y dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 5. Kerangka pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis media *wordwall* (Variabel Bebas)

Y = Hasil Belajar Peserta Didik (Variabel Terikat)

→ = Pengaruh (sumber Sugiyono, 2022: 62)

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka penelitian relevan, kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut “pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2022) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Langkah awal dalam desain penelitian ini yang yaitu dengan peneliti menentukan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan penilaian tengah semester tahun pelajaran 2024/2025. Kemudian sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi pretest terlebih dahulu, untuk kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) sedangkan kelompok kontrol

diberi perlakuan (*treatment*) dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *team games tournament* (TGT), kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah diberi perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *team games tournament* (TGT).

Desain penelitian *non-equivalen control group design* menurut Ismail (2018: 59) dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Subject</i>	<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	-	O ₄

Gambar 5. Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* kelompok diberi perlakuan pada kelompok Eksperimen
- X = Perlakuan penggunaan model *team games tournament* (TGT).
- O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol
- = Non eksperimen

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, Kota Metro Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Penulis melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Penulis melakukan observasi bersama wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur.
- c. Penulis menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- f. Menyusun pemetaan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar dan perangkat pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *wordwall*..
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian. Menurut Sugiyono (2022) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek/objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yang terdiri dari dua kelas sebanyak 57 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut:

Tabel 3. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
IVA	15	14	29
IVB	11	17	28

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari jumlah populasi penelitian. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Nurdin (2019) menyebutkan ada dua jenis desain pengambilan sampel, yaitu: rancangan pengambilan sampel probabilita (*probabillity sampling desaign*) dan rancangan pengambilan sampel nonprobabilita (*non probabillity desaign*). Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan desain sampel nonprobabilita (*non probabillity desaign*). Teknik *non probabillity sampling* menurut Siregar (dalam Duli, 2019) meliputi sampling

sistematis, sampling kuota, sampling insidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling* Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* Berbasis media *wordwall* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* Berbasis media *wordwall*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IVA karena hasil belajar di kelas IVA sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas eksperimen adalah kelas IVB karena hasil belajar kelas IVB masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah.

E. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Duli (2019) mengemukakan bahwa variabel adalah ciri atau sifat yang mengandung nilai-nilai yang berbeda. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

a. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025 (Y).

b. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) Berbasis media *wordwall* (X).

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* (X)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan karena melibatkan aktivitas semua peserta didik karena peserta didik berperan sebagai tutor sebaya yang tidak memilih status antar peserta didik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik dan efektif apabila diimbangi dengan alat bantu media pembelajaran.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tersebut. Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang digunakan yaitu hasil belajar kognitif berupa soal pilihan jamak berjumlah 25 soal.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran suatu variabel. Uraian mengenai variabel penelitian akan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut :

a. **Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* (X)**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Dalam model ini akan diterapkan dengan menggunakan bantuan sebuah media pembelajaran *wordwall* berbasis teknologi web yang memuat berbagai macam kuis-kuis pembelajaran yang dirancang untuk model *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut sintaks/langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) :

1. *Persiapan dan Penyajian Informasi di Kelas*

Pendidik menyiapkan perlengkapan serta menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar.

2. *Teams*

Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar 4-5 anggota yang bersifat heterogen.

3. *Games*

Pendidik memberikan soal dan membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam *games*.

4. *Tournament*

Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam *games*.

5. *Rekondisi Teams*

Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah hasil belajar adalah suatu keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis hasil belajar kemampuan kognitif karena karena hasil belajar yang akan diukur berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan penilaian tes tertulis berupa tes objektif dengan bentuk pilihan jamak. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* ranah kognitif pada tingkat C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Media *Wordwall*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttests*. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 25 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah.

2. Teknik Non Tes

Rukajat (2018) menyatakan bahwa teknik non tes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. **Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini pada saat penelitian pendahuluan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *Wordwall*. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur. Peneliti melakukan observasi pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian.

b. **Dokumentasi**

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto dan dokumen. Menurut Mamik (2015) dokumen bisa berupa buku harian, notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. **Instrumen Tes**

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes subjektif berbentuk jamak berjumlah 25 soal untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini :

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam.	1. Melalui kegiatan menonton video peserta didik dapat menganalisis teks prosedur dengan tepat.	C4	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	10
	2. Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik dapat menelaah unsur-unsur teks prosedur dengan benar.	C4	11,12,13,14,15, 19,20,21	8
	3. Melalui kegiatan bermain <i>game wordwall</i> peserta didik dapat menafsirkan contoh-contoh menu makanan dan minuman teks prosedur. Dengan tepat	C5	16,17,18, 22, 23,24,25	7
Jumlah				25

(Sumber: Analisis Peneliti)

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh penulis untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media audio visual. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

**Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model
Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Wordwall**

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Persiapan dan Penyajian informasi kelas.	Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.	Observasi	<i>checklist</i>
2	<i>Teams</i>	Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Observasi	<i>checklist</i>
3	<i>Games</i>	Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Observasi	<i>checklist</i>
4	<i>Tournament</i>	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.	Observasi	<i>checklist</i>
5	<i>Rekondisi Teams</i>	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Observasi	<i>checklist</i>
6	Evaluasi	Peserta didik berani menyimpulkan materi	Observasi	<i>checklist</i>

Sumber: Rusman (2013)

**Tabel 6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan Model
Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media
Wordwall**

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran. (Persiapan dan Penyajian Informasi Kelas)	Peserta didik tidak membawa perlengkapan dan tidak menyimak penjelasan pendidik.	Peserta didik membawa perlengkapan namun kurang dan kurang menyimak penjelasan pendidik.	Peserta didik membawa perlengkapan kurang 1 dan cukup menyimak penjelasan pendidik.	Peserta didik membawa perlengkapan dengan lengkap dan sangat menyimak penjelasan pendidik.
Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan. (Teams)	Peserta didik tidak mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Peserta didik kurang mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan	Peserta didik cukup baik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan	Peserta didik sangat mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan
Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan. (Games)	Peserta didik tidak mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Peserta didik kurang mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Peserta didik mampu mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan namun kurang tepat	Peserta didik mampu mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.
Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. (Tournament)	Peserta didik tidak berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.	Peserta didik kurang mampu berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.	Peserta didik mampu berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik namun kurang tepat	Peserta didik mampu berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh	Peserta didik tidak menerima penghargaan yang diberikan	Peserta didik kurang menerima penghargaan yang diberikan	Peserta didik cukup menerima penghargaan	Peserta didik sangat menerima penghargaan yang diberikan oleh

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai. (<i>Rekondisi Teams</i>)	oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.
Peserta didik berani menyimpulkan materi. (<i>Evaluasi</i>)	Peserta didik tidak berani menyimpulkan materi.	Peserta didik kurang berani menyimpulkan materi.	Peserta didik berani menyimpulkan materi dengan tepat	Peserta didik sangat berani menyimpulkan materi.

Sumber : Analisis Penulis

2. Uji Prasyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2022) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014) untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
- M_t = Mean skor total
- S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
- p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Butir Soal

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,5,7,8,10,11,12,13,15,16,18,19,20,21, 22,23,24,25	VALID	20
4,6,9,14,17	DROP	5

Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 7, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal tes diperoleh soal valid 20 soal yang dapat digunakan untuk penelitian dan untuk 5 soal lainnya yang dinyatakan drop artinya soal tidak dapat digunakan untuk penelitian. **(lampiran 12 hal 112)**

b. Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2015) suatu alat ukur dikatakan reliabel, apabila alat ukur itu diujikan kepada objek atau subjek yang sama secara berulang-ulang, hasilnya akan tetap sama, konsisten, stabil, atau relatif sama.

Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*)

dengan bantuan *microsoft excel* 2019 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

S_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi subjek yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Yusuf (2015: 81)

Tabel 8. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Reliabilitas instrmen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2019*. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2019*. . Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,84$ (**lampiran 13 hal 114**) dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

c. **Uji Tingkat Kesukaran**

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian, Penulis menggunakan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan perhitungan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2,5,6,10,13,14,16,17,19,20	Sedang	22
1,4,7,8,11,12,15,18	Mudah	17

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
3,9	Sukar	1

Sumber : Analisis Peneliti

Hasil analisis data tingkat kesukaran soal pada tabel 10, menunjukkan bahwa 10 soal berkategori kriteria “sedang”, 8 soal berkategori kriteria “mudah” dan 2 soal dinyatakan kategori “sukar”. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada (**lampiran 14 hal 116**).

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pintar (berkemampuan rendah).

Untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad \text{Atau} \quad DP = PA - PB$$

Keterangan :

D = Indek diskriminasi (daya beda)

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 11. Interpretasi Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
<0,00	Tidak Baik

Berdasarkan perhitungan analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2,6,7,12,13,17,18	Cukup	7
1,3,5,11,14,19,20	Baik	7
4,9,10,15	Sangat Baik	4
8,16	Tidak Baik	2

Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal pada tabel 12, menunjukkan bahwa 7 soal berkategori cukup, 7 soal berkategori baik, 4 soal berkategori baik sekali dan 2 soal berkategori tidak baik. Untuk melihat perhitungan yang lebih rinci dapat dilihat pada (**lampiran 15 hal 117**).

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) sebagai berikut:

Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

$$\chi_{\text{total}}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2_{hitung} = nilai chi kuadrat hitung
 f_o = frekuensi hasil pengamatan
 f_e = frekuensi yang diharapkan
 k = banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017: 71)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = nilai pengetahuan
- R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar
- SM = skor maksimum
- 100 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2000: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

Σ_i = Total nilai peserta didik yang diperoleh

Σ_N = Jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, dkk. (2010: 40)

c. **Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik secara Klasikal**

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Z \text{ peserta didik yang tuntas}}{Z \text{ peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, dkk. (2010)

Tabel 13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010)

d. **Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT)**

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013)

e. **Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)**

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas *control*, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *Pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $\geq 0,7$
 Sedang = $0,3 - 0,7$
 Rendah = $N-Gain < 0,3$

Sumber: Yuwono (2020: 65)

3. Uji Hipotesis

a. **Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (Model *Teams Games Tournament* Berbasis media *Wordwall*) terhadap Y (hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha + Bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan

nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

$$b = \frac{n \cdot ZXY - ZX \cdot ZY}{n \cdot ZX^2 - (ZY)^2} \quad \alpha = \frac{ZY - b \cdot ZX}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil uji *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta hasil analisis uji regresi sederhana menggunakan rumus Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan yaitu $F_{hitung} 5,63 \geq F_{tabel} 4,22$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik Kelas IV SD Negeri 8 metro Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall*. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *teams games tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. & Ibda, H. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Anas, Z., 2023. *Kurikulum Merdeka Dorong Pembelajaran yang Berpusat Pada Peserta didik*. Jakarta, Kemdikbud.
- Andono, A. 2024. Pemanfaatan model pembelajaran TGT Berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 63–78. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.72280>
- Aqib. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, D., & Rohmalina. 2024. Wordwall: Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 100–107.
- Bagas T. S, Murti, W. 2, & Sri, D. A. 2023. Membangun Media Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di Smk Terpadu Takwa Belitang Menggunakan Android Studio. *Jtim*, 6(1), 1–7.
- Damayanti, S., 2024. Pengaruh Model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(9), 9950-9954. <http://dx.doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.15241>.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darwis. 2017. *Kesehatan Masyarakat Dalam Perspektif Sosiantropologi*. Makassar: Sah Media.
- Febriani, A. 2024. *Penggunaan Media Wordwall terhadap Peningkatan Hasil*

Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN. 721–729.

- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Mediana dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Hamid, M.A. 2020. *Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.*
- Hamka, D., & Effendi, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. DOI:10.24014/jnsi.v2i1.7111.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2020. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. DOI: 10.31004/basicedu.v5i1.633
- Ismail, I. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran.* Makassar: Cendekia Publisher.
- Jamilah, N. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif „POST“ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Peserta didik Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>
- Kartika & Leli. 2018 Pengaruh Model *Inquiry* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung. *Skripsi.* Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Kasmadi & Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Alfabeta.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif.* Medan: Zifatama Publisher.
- Mubarok, M, I., Abdul Matin, R., Safaat, S., Studi Pendidikan Agama Islam, P., & Riyadhul Jannah, S. 2024. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937. <https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/7348>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan.* Metro: Hamim.
- Nabillah, T., Agung PA. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. *Journal Unsika*, 1(1), 659-663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nirawan, D. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil

Belajar Peserta didik pada Materi Larutan Penyangga. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (FITK). UIN Syarif Hidayatullah.

- Noorfaedah, W. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Iv Sdn 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 4(3), 134–141. <https://doi.org/10.54783/jin.v4i3.623>
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Lontar Yogyakarta: Mediatama.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta :Penerbit Deepublish.
- Ramadhan, I. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*. FTIK. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Ratnasary, D. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Khususnya keterampilan Menulis Karangan Peserta didik Kelas IV SD Negeri 32 Bungloe. *Skripsi*. FKIP Universitas Makassar.
- Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta :Deepublish. <http://dx.doi.org/10.54783/jin.v4i3.689>.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sakdiah & Halimatus. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. CV. Bandung, Media Sains Indonesia.
- Salsabila, M., K, & Eka, P. A, S. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 3(1), 14–24.
- Sani, A. M, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Media *Visual Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Skripsi*. FKIP Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/85412>
- Siregar, R. N. 2023. Siregar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 713–717. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4664>
- Subakti, H, dkk. 2022. *Teori Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan. Kita Menulis.

- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.: Alfabeta.
- Sulastrri, & Sri. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Agama Islam dalam mengenal Malaikat dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match di SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Beringin Kabupaten Semarang. *JANACITA : Journal of Primary and Children's Education*, 3(2), 56-70.
- Supriyati, S., 2024. Model Pembelajaran Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP IT Darussalam, Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1) 35-49.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.549>.
- Susanti, P. R., Susilowati, D., & Exacta, A. P. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis 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>
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group :
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi :Haura Publishing.
- Wahid. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*, 5(2) 1-11.
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461/377>.
- Wahyuningsih, E, S., 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*. Deepublish, Sleman.
- Widiastini, L. K. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 135.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25208>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>