

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi Diagram Batang

Lutfiyah^{1,*}, Fatkul Anam², Siti Juwairiyah³

^{1,2}) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya

³) SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 534 Surabaya

^{*}) Email corresponding author: lutfiyah2723@gmail.com

Submitted: 18/05/2025

Accepted: 23/08/2025

Published: 25/10/2025

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran, pendekaran dan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Hal tersebut membuat masalah-masalah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan kelas dengan subjek 28 siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, dengan ketuntasan klasikal yaitu 28,57% pada pra siklus, meningkat menjadi 53,57% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat lagi sebesar 89,28%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournamen (TGT)* yang didukung media audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Kata kunci: Hasil belajar, model pembelajaran Kooperatif, Teams Game Tournamen (TGT)

Abstract

The background of this study stems from the lack of variation in instructional methods, the continued use of teacher-centered approaches and learning models, as well as the minimal use of interactive learning media, all of which contribute to low student engagement in the learning process. These factors have led to various issues that ultimately impact students' academic achievement negatively. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design involving 28 fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya as research subjects. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and tests. The results of the study indicate a significant improvement in students' learning outcomes. Classical completeness (mastery learning) increased from 28.57% in the pre-cycle stage to 53.57% in Cycle I, and further rose to 89.28% in Cycle II. These findings demonstrate that the implementation of the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournament (TGT) type, supported by audiovisual media, is effective in improving student learning outcomes in fourth grade at SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya.

Keywords: Learning outcomes, learning model Teams Game Tournamen (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis pada siswa. Salah satu kompetensi inti dalam pembelajaran matematika kelas IV SD adalah menyajikan serta menginterpretasikan data dalam bentuk grafik batang. Sayangnya, hasil pengamatan awal di salah satu SD negeri di Surabaya menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep penyajian data menggunakan diagram batang. Hasil belajar yang rendah tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang tradisional dan terbatasnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan observasi didapatkan hasil bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher centered*, kegiatan ini terlihat ketika proses tanya jawab saat pembelajaran keinginan siswa dalam bertanya masih sangat rendah dan interaksi siswa dan guru masih sangat minim. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang masih kurang merupakan permasalahan paling penting dalam meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVC memperkuat bahwa guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas dari buku LKS siswa. Selain itu, Guru juga menyebutkan bahwa siswa masih sangat pasif terutama dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil dokumentasi hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika kelas IVC masih sangat rendah dan sebagian besar masih belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan hasil dokumentasi hasil belajar siswa didapatkan bahwa terdapat 8 dari 28 siswa, mendapat nilai di atas KKTP yaitu 70, sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa siswa yang tidak mencapai KKTP adalah sebesar 75%.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengkombinasikan kegiatan belajar kelompok, diskusi, dan permainan edukatif dalam bentuk turnamen. Siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok dan berkompetisi secara sehat dalam menjawab soal-soal yang disajikan dalam bentuk permainan. Pemenang *tournament* adalah peserta didik yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat (Harianja et al., 2022).

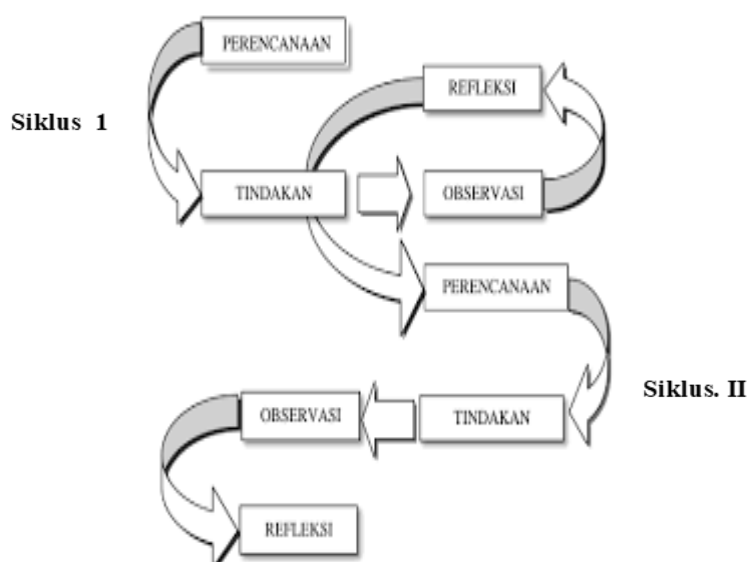
Untuk menunjang efektivitas model TGT, dibutuhkan media yang sesuai. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis, dan teka-teki silang. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk game yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan media *Wordwall* dengan tipe kuis *show*. *Wordwall* merupakan salah satu inovasi teknologi terbaru yang sesuai dengan perkembangan IPTEK pada abad 21 ini, Dimana hal ini sejalan dengan Prinsip Ki Hajar Dewantara bahwa Pendidikan harus memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman. Peneliti melakukan inovasi berupa model pembelajaran dan media pembelajaran sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman (Suparlan, 2016).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV maka dibutuhkan upaya untuk menyelesaikan permasalahan di atas maka dari itu perlu dilakukan penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi Diagram Batang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengaplikasikan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai jenis pendekatannya, yaitu metode penelitian yang melibatkan langkah tindakan yang dirancang secara sengaja dalam konteks kelas guna memperbaiki dan

meningkatkan praktik pembelajaran (Arikunto, 2021). Penelitian ini menerapkan model tindakan kelas yang diaplikasikan dan dikembangkan oleh peneliti yang bernama Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari 4 tahapan inti yaitu yang pertama perencanaan, kemudian pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam lingkaran II siklus, di setiap siklus dirancang untuk menilai serta menyempurnakan tindakan dari siklus sebelumnya, sehingga guru dapat mengidentifikasi dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya selama dua minggu pada bulan Maret 2025, dengan melibatkan 28 siswa kelas 5B tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek penelitian. Seluruh tahapan tindakan dilakukan secara bertahap berdasarkan skema penelitian Kemmis dan McTaggart, yang telah disesuaikan dalam bentuk desain dua siklus.:



Gambar 1. Adaptasi Model PTK Kemmis & Taggart (Fiqa, Desi 2024)

Instrumen dalam penelitian ini mengaplikasikan tes yang diberikan pada akhir setiap siklus. Sedangkan tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil pembelajaran yang dialami oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I dan II. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, digunakan pendekatan kualitatif guna mendeskripsikan dan menafsirkan hasil tes dari setiap siklus pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa untuk menilai pencapaian hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 80 . Analisis ketuntasan ini mencakup dua aspek, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal di tingkat kelas. Adapun rumus perhitungan kedua aspek tersebut sebagai berikut :

a. Ketuntasan individual siswa

Ketuntasan individual siswa merupakan skor individu siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang didapatkan dari tes akhir siklus.

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Ketuntasan klasikal (kelas)

Penilaian ketuntasan klasikal merupakan hasil dari skor rata-rata belajar seluruh siswa di kelas. Penilaian ketuntasan klasikal ini didapatkan dari tes akhir siklus yang kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan skor maksimal di kelas.

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prasiklus

Prasiklus dilakukan untuk mengetahui kondisi belajar siswa sebelum tindakan penelitian dilakukan. Hal-hal yang dilakukan dalam prasiklus diantaranya yaitu :

- 1) Mengamati kegiatan pembelajaran dikelas.
- 2) Mewawancarai guru kelas IVC terkait kendala selama pembelajaran di kelas.
- 3) Mendokumentasikan hasil belajar siswa

2. Siklus 1

Pada tahap pra-siklus diperoleh data sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan siklus I. Siklus I dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 17-19 Maret 2025. Pada siklus I ini memiliki tujuan yaitu peningkatan hasil belajar. Uraian kegiatan siklus I adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan berisi kegiatan persiapan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar pada materi diagram batang kelas IV sekolah dasar beberapa kegiatannya yaitu menyusun modul ajar, menentukan bahan ajar, menyiapkan media *Wordwall* untuk kegiatan turnamen, mempersiapkan kelompok, menyusun lembar kerja peserta didik, membuat alat evaluasi berupa tes, mempersiapkan lembar observasi dan lembar penilaian siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dilakukan saat pembelajaran matematika berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang, selain itu dilakukan observasi kegiatan untuk mengetahui kesulitan yang dirasakan oleh siswa dan untuk mengetahui permasalahan serta kekurangan yang ada pada saat pembelajaran dilakukan. Kemudian dilakukan refleksi, pada tahap refleksi dilakukan kegiatan mengkaji data maupun informasi yang telah didapat sesudah pelaksanaan tindakan dilakukan.

3) Hasil dan Refleksi

Hasil dari refleksi dipergunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Adapun tes hasil belajar pada siklus I memperlihatkan bahwa sebanyak 15 siswa (53,57%) dinyatakan tuntas dan 13 siswa dinyatakan tidak tuntas (46,42%), nilai rata-rata siswa sebesar 68,57 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 53,57%. Berdasarkan perolehan tersebut, maka perlu diadakan siklus II karena persentase jumlah siswa tuntas belum memenuhi kriteria yang diharapkan, yakni persentase siswa yang tuntas tidak mencapai 75%. Adapun rangkuman hasil belajar yang didapatkan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
(53,57%)	(46,57%),	68,57	53,57%

Rincian hasil belajar individu memperlihatkan bahwa sebanyak 2 siswa berkriteria kurang, 11 siswa berkriteria cukup, 11 siswa berkriteria baik, dan 4 siswa berkriteria sangat baik. Adapun hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I, yakni:

- a. Teridentifikasi bahwa kelompok E cenderung pasif dibandingkan kelompok lainnya selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan perubahan posisi tempat duduk dengan memindahkan kelompok E ke dekat meja guru. Pemindahan ini bertujuan agar guru lebih mudah memberikan dorongan belajar, bimbingan, serta bantuan secara langsung kepada kelompok tersebut.
 - b. Dalam pelaksanaan kuis pada turnamen model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), terdapat siswa yang belum jujur dalam mengisi jawaban. Ketidajujuran ini berdampak pada keakuratan hasil penilaian kelompok. Oleh karena itu, ke depan diperlukan pemantauan yang lebih ketat dan strategi pengawasan yang tepat saat pelaksanaan kuis turnamen agar kejujuran dan objektivitas penilaian dapat terjaga.
 - c. Seluruh anggota kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil LKPD secara bersama-sama, tidak hanya dipresentasikan oleh satu atau dua siswa saja.
 - d. Siswa tuntas sebanyak 15 siswa atau sebesar 53,57%. Pencapaian tersebut tidak mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan.
3. Siklus 2
- Siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yakni pada tanggal 14-16 April 2025. Proses pelaksanaan siklus II sama dengan proses pelaksanaan siklus I yang dilakukan sesuai dengan alur penelitian tindakan kelas, yakni terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun tes hasil belajar yang didapatkan siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
89,28%	10,71%	89,64	89,28%

Tabel data hasil belajar pada siklus II memperlihatkan bahwa sebanyak 28 siswa (89,28%) dinyatakan tuntas dan 3 siswa (10,71%) siswa dinyatakan tidak tuntas, nilai rata-rata siswa sebesar 89,64 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 89,28% dengan rincian hasil belajar sebanyak 3 siswa berkriteria cukup dan 25 siswa berkriteria sangat baik.

Berdasarkan perolehan data tersebut, maka penelitian cukup dilakukan sebanyak II siklus sebab pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yakni siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa atau sebesar 89,28%, pencapaian tersebut telah mencapai target yang diharapkan, yakni siswa yang tuntas mencapai 75%.

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan bantuan media *Wordwall*. Penelitian ini dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan prasiklus dilakukan terlebih dahulu dalam penelitian ini. Kegiatan prasiklus dilaksanakan dengan tujuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi di sekolah itu, terutama di kelas IVC. Hasil data prasiklus menunjukkan bahwa tidak terdapat variasi dalam pembelajaran, pembelajaran cenderung berfokus pada guru, penggunaan media pembelajaran yang minim saat proses belajar-mengajar, dan siswa bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran.

Hasil pengumpulan data prasiklus mengindikasikan bahwa tidak terdapat variasi dalam proses pembelajaran, pembelajaran masih berfokus pada guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang, dan siswa cenderung pasif saat proses belajar. Selain itu, berdasarkan hasil pengumpulan data dokumentasi, diketahui bahwa hanya ada 8 (28,57%) dari 28 (100%) siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP, yaitu di atas nilai 75. Menyaksikan keberadaan isu-isu yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan tindakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) yang didukung oleh media *wordwall*. Penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *wordwall* terdiri dari enam sintak meliputi: (1) penyajian materi; (2) pembentukan kelompok; (3) permainan atau *game*; (4) turnamen; (5) (6) pemberian penghargaan atau *reward* (Simamora et al., 2024).

Dalam pelaksanaan siklus I, guru sudah menerapkan 5 sintak yang ada dalam model pembelajaran kooperatif jenis TGT. Kegiatan sintak 1 dilaksanakan dengan penyampaian materi menggunakan media berbasis slide atau powerpoint. Pada sintaksis 2. Peserta didik yang telah dikelompokkan menjadi beberapa tim melakukan diskusi atau kolaborasi dalam menyelesaikan LKPD yang diberikan oleh guru. Pengajar mendampingi setiap tim dengan mengawasi dan memberikan petunjuk pada tugas yang sedang dilaksanakan. Sebelum mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengerjaan LKPD, guru mengundang peserta didik untuk melakukan ice breaking “Bunga, Kuntup, Mekar”. Peserta didik dengan percaya diri bergantian menyampaikan atau mempresentasikan hasil kerja LKPD di depan kelas. Setiap kelompok ditentukan oleh guru untuk memberikan tanggapannya terhadap presentasi kelompok lain, lalu guru bersama siswa merumuskan kesimpulan tentang hasil presentasi yang telah disampaikan oleh masing-masing kelompok. Pada sintak 3 yaitu permainan atau *game*, guru menyediakan permainan berupa Teka-Teki Silang yang berkaitan dengan diagram batang dan *games* ini bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan pembelajaran kelompok. Peserta yang menyelesaikan Teka-teki Silang dengan cepat dan akurat akan mendapatkan skor. Nilai ini akan dikumpulkan oleh siswa untuk keperluan turnamen. Pada sintak 4 yaitu turnamen, siswa melaksanakan turnamen menggunakan *Wordwall* dengan jenis *spin the wheel*. Skor yang diperoleh masing-masing grup dalam pertandingan (turnamen) dihitung untuk menentukan pemenang. Jika hasilnya seri, maka guru akan memberikan pertanyaan tambahan dalam turnamen. Dalam sintak 5 pemberian penghargaan, setelah siswa menyelesaikan turnamen, guru mengumumkan tim yang berhasil. Sekelompok peserta didik akan menerima penghargaan dalam bentuk medali lencana “Super team” jika rata-rata skor mencapai 50 atau lebih; “Great team” jika rata-rata berada di kisaran 50-40, dan “Good team” jika rata-ratanya di bawah 40.

Dalam siklus 1, teridentifikasi bahwa kelompok E menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih rendah dibandingkan kelompok lainnya, sehingga posisi tempat duduk mereka diubah menjadi dekat meja guru untuk mempermudah dalam memberikan bimbingan dan dukungan belajar. Dalam pelaksanaan kuis pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, juga teridentifikasi adanya ketidakjujuran siswa saat menjawab, yang memengaruhi keakuratan

penilaian kelompok. Oleh karena itu, pengawasan yang lebih intensif diperlukan dalam pelaksanaan turnamen. Di samping itu, semua anggota tim diharuskan untuk menyampaikan hasil kerja bersama-sama untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa hanya 15 siswa (53,57%) yang tuntas, sehingga perlu untuk dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Dalam pelaksanaan siklus II, guru dan siswa juga menerapkan lima sintak yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tahapan kegiatan siklus II hampir sama dengan siklus I, yang membedakan adalah jenis permainan yang diberikan kepada kelompok siswa serta posisi tempat duduk untuk kelompok E yang lebih dekat dengan guru agar lebih mudah untuk memantau dan mendampingi. Pembelajaran dimulai dengan presentasi materi menggunakan media PowerPoint, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menilai pemahaman siswa. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok yang heterogen dan menyelesaikan LKPD secara berkelompok. Setelah melakukan diskusi, tiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerjanya. Kegiatan diteruskan dengan permainan edukatif berupa puzzle yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kemudian diadakan turnamen menggunakan Wordwall untuk menguji pemahaman siswa secara kompetitif. Nilai dari permainan dan turnamen dihitung untuk menentukan pemenang, dan tim dengan skor tertinggi diberikan penghargaan berupa medali sebagai simbol. Di akhir pembelajaran, siswa merangkum materi, menyelesaikan evaluasi, melakukan refleksi, dan diakhiri dengan penguatan, ice breaking, serta doa bersama.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II menghasilkan data tentang hasil belajar yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan materi diagram batang pada setiap siklus, hal ini tercermin dari nilai rata-rata yang dapat dilihat pada gambar diagram 1. Nilai rata-rata berikut :

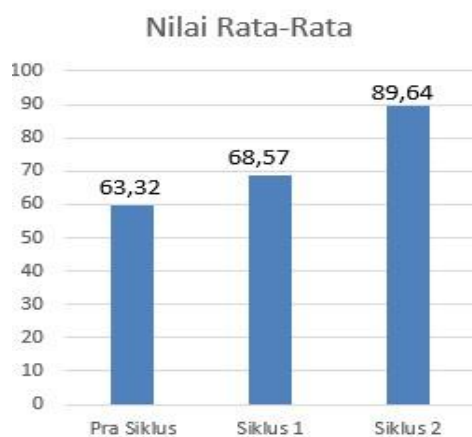


Diagram 1. Nilai Rata-Rata

Berdasarkan diagram 1, maka nilai rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan. Semula, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59,60 pada tahap prasiklus, dan mengalami peningkatan menjadi 68,57 pada tahap siklus I, dan terus mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,64.

Adapun ketuntasan klasikal dapat dilihat pada gambar diagram 2. Ketuntasan Klasikal sebagai berikut.

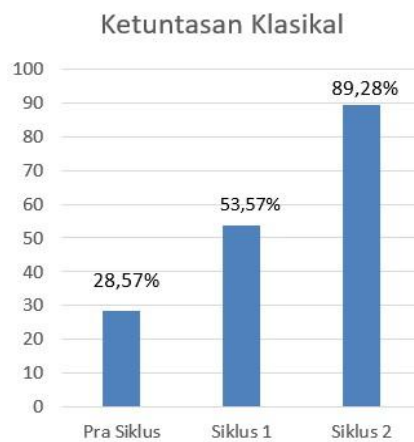


Diagram 2. Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan diagram 2, maka persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari yang semula sebesar 28,57% pada prasiklus, meningkat menjadi 53,57% pada siklus I, dan naik kembali menjadi 89,28% pada siklus II. Hasil dari penelitian ini selaras dengan penelitian (Salma et al., 2024), (Muhammad Abdul Kholiq & Emy Wuryani, 2023), dan (Hartanto & Mediatati, 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian hasil pembahasan di atas memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* terbukti dapat membuat hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada pokok bahasan diagram batang menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang dilakukan di kelas IVC SDN Dukuh Kupang V Surabaya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* diperoleh kesimpulan bahwa ini berhasil membuat hasil belajar pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan diagram batang siswa kelas IV menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang pada tahapan di setiap siklusnya mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., & Rambe, S. A. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayan Kita Menulis.
- Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252.
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (7th ed.)*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Muhammad Abdul Kholiq, & Emy Wuryani. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Noborejo 02 Salatiga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah*

- Salma, M., Susiani, T. S., & Ngatman, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., & Manalu, A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Suparlan, H. (2016). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan Sumbangnya bagi Pendidikan.