

PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD

Cornelia Katrinia¹, Nelly Wedyawati², Yuniarti Essi Utami³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia^{1,2,3}

conelianiakatrinia@gmail.com¹, nellywedyawati@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 07 Sintang tahun ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas 66 siswa, dengan 33 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol dan 33 siswa kelas VC sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (76,9) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (62,4). Hasil uji hipotesis pada data posttest menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Selain itu, respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran berada pada kategori baik. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT); Wordwall; Hasil; Belajar; IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Hasil belajar adalah pergantian tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pergantian pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Siswa sulit memahami[1]ialah jika masih ada sebagian ketidaksesuaian maupun keserasian antara pola pikir aplikasi guru dengan siswa dalam keyakinan tentang kemampuan siswa buat mempengaruhi pembelajaran di sekolah. Guru merupakan faktor yang penting dalam menumbuhkan rasa penasaran dan perhatian siswa dalam belajar, agar siswa menjadi termotivasi pada aktivitas belajar dikelas[2].Pemilihan model pembelajaran dan media

harus disesuaikan supaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [3].

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan hasil belajar siswa, mengingat karakter mata pelajaran ini yang bersifat integratif dan aplikatif [4]. Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi efektif yang mendorong siswa berinteraksi dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah dan membangun pemahaman bersama melalui kerja tim dan diskusi terstruktur. Model Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif telah terbukti meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS melalui dinamika kompetisi terkontrol dan kerja sama antaranggota tim, sehingga mendukung peningkatan literasi sains dan hasil belajar secara signifikan dalam konteks sekolah dasar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi Wordwall, sebuah media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, ke dalam model TGT dapat memperkuat motivasi belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar IPAS, karena Wordwall menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, pencocokan kata, dan tantangan permainan yang relevan dengan konten materi IPAS [5].

Berdasarkan hasil praobservasi di SD Negeri 07 Sintang, pembelajaran IPAS belum berlangsung secara optimal, yang ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya perhatian saat proses pembelajaran, serta masih adanya siswa yang pasif dan mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS, di mana sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, khususnya pada kelas VB dan VC. Meskipun guru telah menerapkan beberapa model pembelajaran, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) belum pernah digunakan, padahal hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, penerapan TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran digital interaktif seperti Wordwall dalam konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar masih jarang diteliti. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji secara empiris pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian terkini telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) maupun penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall secara terpisah mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar, kajian yang mengintegrasikan model TGT dengan media Wordwall secara simultan dalam konteks pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka masih terbatas, khususnya pada jenjang kelas V sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada mata pelajaran IPA atau IPS secara parsial,

belum menelaah karakteristik IPAS sebagai mata pelajaran integratif yang menuntut pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kolaboratif secara seimbang. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menitikberatkan pada aspek hasil belajar kognitif tanpa mengaitkannya dengan keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara empiris mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar guna memberikan bukti ilmiah yang lebih kontekstual, relevan, dan mendukung pengembangan strategi pembelajaran inovatif di era digital.

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kompetisi akademik dengan permainan edukatif. Media Wordwall, sebagai platform kuis interaktif, dapat memfasilitasi penerapan TGT agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menguji pengaruh penerapan model TGT berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Media pembelajaran adalah alat apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif [5]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku. Media yang cocok sebagai alat bantu dalam menerapkan model pembelajaran TGT peneliti memilih media Wordwall. Aplikasi Wordwall khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 07 Sintang tahun ajaran 2024/2025. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall dan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk eksperimen dan desain *quasi experimental design tipe nonequivalent control group design*. Adapun gambaran mengenai rancangan *nonequivalent control group design* [6] dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. *Quasi Ekperimental Design*

Kel	Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Pos-test</i>
Kontrol	VB	0 ₁	X	0 ₂
Eksperimen	VC	0 ₃	O	0 ₄

01= Test awal (*pre-test*) di kelas eksperimen

02 = Test akhir (*post-test*) dikelaseksperimen

03 = Test awal (*pre-test*) dikelas kontrol

04 = Test akhir (*post-test*) dikelas kontrol

X = Perlakuan

O = Pembelajaran konvensional

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 07 Sintang tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 66 siswa (kelas VB dan VC,). Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VC sebagai kelas eksperimen (33 siswa) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (33 siswa). Kelas VA tidak dikutsertakan karena tidak diijinkan oleh pihak sekolah. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes dan angket. Ujicoba tes dilaksanakan di kelas VA yang tidak menjadi subjek penelitian. Dari hasil ujicoba soal tes akan dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Sehingga diperoleh soal tes yang valid dan reliabel. Teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan statistika parametrik yaitu *uji independent sample t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.

Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Observasi dilakukan sebanyak dua kali sesuai dengan modul ajar yaitu 2 kali pertemuan di kelas eksperimen. Dalam observasi terdapat aktivitas guru, dimana peneliti dibantu oleh wali kelas VC yang bertindak sebagai observer. Keterlaksanaan pembelajaran sudah berjalan secara optimal yang turut memberikan dampak positif terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, sesuai sintaks yang diterapkan oleh guru. Hasil observasi dikelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi

No	Pertemuan	Hasil	Keterangan
----	-----------	-------	------------

1	Observasi guru P1	93%	Sangat <u>baik</u>
2	Observasi siswa P1	93%	Sangat Baik
3	Observasi guru P2	100%	Sangat <u>baik</u>
4	Observasi siswa P2	100%	Sangat Baik

Jadi kesimpulannya adalah guru telah melaksanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dimodul ajar serta para siswa juga mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan baik walaupun masih ada siswa yang pada saat guru menjelaskan tidak memperhatikan dengan baik.

2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data nilai *pretest* diperoleh melalui instrumen tes yang sama untuk memastikan kesetaraan materi yang diujikan. Berikut nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	N	Nilai Max	Nilai Min	Skor Total	Mean
Pretest kontrol	33	75	10	1645	49,8
Pretest eksperimen	33	95	15	1885	57,1
Posttest kontrol	33	80	35	2060	62,4
Posttest eksperimen	33	100	50	2540	76,9

Peningkatan nilai di kelas eksperimen sebesar 19,8 poin sedangkan nilai di kelas kontrol hanya meningkat 12,6 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan, dan motivasi belajar

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Tes

Soal tes yang dikembangkan sebanyak 30 soal Pilihan Ganda yang diujicobakan di kelas VA. Dari sebaran soal diperoleh nilai hasil belajar IPAS yang kemudian diolah dengan Anates untuk diketahui nilai validitas dan reliabilitas soal. Dari analisis tersebut berikut disajikan rekapan soal valid dan tidak valid serta nilai reliabilitasnya.

Tabel 4. Hasil Validitas

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	3,4,5,6,7,8,11,12,13,14,15, 16,18,19,21,22,23,26,,28,30	20
Tidak Valid	1,2,9,10,17,20,24,25,27,29	10

Berdasarkan hasil uji validitas soal instrumen diperoleh bahwa sebanyak 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Dengan demikian peneliti menggunakan 20 soal valid dalam penelitian sedangkan 10 soal tidak valid dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria validitas soal. Selanjutnya diteruskan dengan uji reliabilitas (tabel 5). Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh rata-rata skor sebesar 19,13, yang menunjukkan tingkat pencapaian peserta secara umum. Nilai korelasi antara skor butir (X) dan total skor (Y) sebesar 0,66 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat dan positif antara keduanya. Selain itu, simpangan baku sebesar 4,95 menggambarkan adanya variasi skor siswa dalam menjawab instrumen yang digunakan. Secara keseluruhan, hasil perhitungan menunjukkan bahwa reliabilitas tes mencapai 0,80, yang berarti instrumen tersebut termasuk dalam kategori sangat reliabel, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengukuran selanjutnya.

Tabel 5. Hasil reliabilitas

Rata-Rata	Simpang Baku	Korelasi XY	Realibilitas Tes
19,3	4,95	0,66	0,80 (realibilitas tinggi)

4. Uji Prasyarat

Kriteria pengujian normalitas data pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Jika $Sig < 0,05$, artinya distribusi data tidak normal. Jika $Sig > 0,05$, artinya data berdistribusi normal. Hasil uji Prasyarat disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov - <u>Smirnov</u>			Ket
	Statistic	df	Sig	
<i>Pretest</i> Kontrol	0,140	33	.099	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,129	33	.177	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,109	33	.200	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,132	33	.151	Normal

Hasil uji normalitas menjelaskan bahwa *pretest* kelas kontrol $0,099 > 0,05$ dan nilai *posttest* menyatakan $0,177 > 0,05$ yang artinya nilai pada kelas kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas pada kelas eksperimen hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai $0,200 > 0,05$ dan nilai *posttest*

0,151 > 0,05 artinya nilai pretest dan posttest kelas eksperimen bersifat normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok yang digunakan sebagai sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* > 0,05 maka data tersebut homogen, dan jika nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Jenis Tes	A	Sig.	Ket	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,05	0,391	0,391 > 0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,05	0,496	0,496 > 0,05	Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa semua data tersebut homogen karena taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan untuk pengambilan keputusan hipotesis apakah kesimpulan H₀ atau H_a yang diterima. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka diperoleh data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan statistik parametrik yaitu menggunakan SPSS Versi 27. Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Jenis Tes	Sig (2- tailed)	A	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,146	0,05	H ₀ diterima
<i>Posttest</i>	0,000	0,05	H _a diterima

Uji hipotesis *pretest* yaitu 0,146 > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai 0,000 < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test pada data posttest diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Langkah-langkah pembelajaran Teams Games

Tournament (TGT) [7] berbantuan media *Wordwall* yaitu sebagai berikut: 1) Presentasi oleh guru/Penyajian kelas, 2) Membentuk kelompok (*Teams*), 3) *Games*, 4) *Tournament*, dan 5) *Team Recognition* (Penghargaan kelompok). Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sesuai langkah-langkah TGT, yaitu presentasi guru, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan *games* melalui media *Wordwall*, turnamen, dan *team recognition*. Media *Wordwall* digunakan untuk menyediakan soal berbentuk permainan, sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.

Menurut [7] mengemukakan bahwa “penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan tingkat aktivitas belajar siswa selama proses dikelas sehingga pada siswa kelas eksperimen, siswa lebih aktif, bersemangat, siswa lebih fokus pada pembelajaran karena menarik serta memperoleh pengalaman baru dalam belajar, sedangkan siswa kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dan hanya menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru-guru untuk mengajar, hal inilah yang membuat beberapa siswa menjadi tidak terlalu aktif dan membuat beberapa siswa terlihat bosan karena guru mengajar tidak menggunakan alat bantu atau media yang menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan kompetisi akademik yang terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa [8]. Penerapan TGT mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bertanggung jawab terhadap kelompok, serta termotivasi untuk mencapai hasil terbaik melalui mekanisme permainan dan turnamen yang terencana.

Integrasi media *Wordwall* dalam pembelajaran TGT turut memperkuat efektivitas model pembelajaran, karena *Wordwall* menghadirkan unsur *gamification* yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Dichev dan Dicheva [9] yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan retensi materi belajar siswa secara signifikan. [10] Selain itu, penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall* mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna [11]. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga dapat dijelaskan melalui perspektif *social interdependence theory*, yang menyatakan bahwa keberhasilan individu dalam pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya [12]. Dalam konteks pembelajaran IPAS yang bersifat integratif, kerja kelompok dalam model TGT membantu siswa mengaitkan konsep-konsep IPA dan IPS secara lebih kontekstual dan aplikatif. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas dan

kolaborasi terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar sains di sekolah dasar [13].

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian internasional yang menegaskan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif dan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall juga dapat dipahami dalam kerangka pembelajaran mendalam (deep learning), yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konseptual yang bermakna, serta kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata [14]. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall relevan untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna [15].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 07 Sintang. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih bermakna. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media digital interaktif dapat mendukung terwujudnya pembelajaran IPAS yang berorientasi pada pembelajaran mendalam (deep learning), sesuai dengan karakteristik dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Implikasinya, guru disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan model ini dapat menjadi salah satu upaya inovatif dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Syamsiyah and N. Wedyawati, "Keterampilan Variasi Mengajar Guru Di Kelas IV Sekolah Dasar Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 16, no. 1, pp. 26-34, 2024.

- [2] A. Alfira, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, vol. 7, no. 2, pp. 1-9, 2022.
- [3] N. Wedyawati, V. Febriani and Warkintin, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 975-985, 2024.
- [4] A. L. S. W. Sukmawati, "The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 10, no. DOI: 10.29303/jppipa.v10i7.7992, p. 7, 2024.
- [5] A. S. Listanti and T. Hidayat, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keberagamanbudaya Dan Kearifan Lokal Siswa Kelas Iv Di Sdn 018 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34793>, p. 4, 2025.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2022.
- [7] N. Wedyawati and Y. Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- [8] R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice.*, London: Pearson Education., 2023.
- [9] D. Dicheva, C. Dichev, G. Agre and G. Angelova, "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study," *Educational Technology & Society*, vol. 3, no. 18, pp. 75-88, 2015.
- [10] M. Montenegro-Ruede, J. Fernandez-Cerero, A. F. M. -Guacas and M. M. Reyes-Rebollo, "Impact of Gamified Teaching on University Student Learning," *Educ Sci. (Education Sciences)*, vol. 5, no. 13, p. 470, 2023.
- [11] J. Hattie, *Visible Learning: The Sequel*, Taylor & Francis Group: Routledge, 2023.
- [12] R. T. J. David W. Johnson, *Cooperation and the Use of Technology*, Taylor & Francis Group: Routledge., 2024.
- [13] OECD, *Innovative Learning Environments and Student Engagement.*, OECD Publishing., 2023.
- [14] N. Wedyawati, "Metode Pembelajaran Deep L:earning untuk Sekolah Dasar," in *Metode Blended Learning / Pembelajaran Campuran*, Kalimantan Selatan, PT. Literatus Digitus Indonesia, 2025, pp. 89-100.

- [15] E. Gracella and N. Wedyawati, "Penerapan Modul pembelajaran Materi Limbah meningkatkan kemampuan Literasi Dasar Siswa Nanga Ubat," *JPPM: Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 61-76, 2025.
- [16] E. Saragih and N. Wedyawati, "Penerapan model pembelajaran TGT untuk peningkatan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar," *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, vol. 1, no. 19-24, p. 1, 2019.
- [17] N. Wedyawati, I. S. Awang and E. Fina, "Ular Tajir: A Flood-Themed Snakes and Ladders Game for Teaching Flood Mitigation to Elementary School Students," *Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 44-64, 2014.