

ABSTRAK

Faradilla, Adenita. 2024. *Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Model TGT (Team Game Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Cacah Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik kelas IV SDN Sukabumi 2*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing 1: Ribut Prastiwi S, S.Pd.I., M.Pd, Pembimbing 2: Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Wordwall*, Model TGT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV C pada mata pelajaran Matematika di SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo. Salah satu penyebab utama adalah pemahaman konsep perkalian yang masih lemah, di mana banyak siswa masih kesulitan dan sering lupa dalam menghafal perkalian. Kesulitan ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media game edukasi *Wordwall* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang mempermudah pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Setiap siklus terdiri dari dua sesi yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan kelas IV C SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Wordwall* TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada prasiklus, ketuntasan belajar hanya 34,78% dengan 8 siswa tuntas, sementara 65,21% atau 15 siswa belum mencapai KKM. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 72,82%, meskipun masih di bawah target 80%. Rendahnya ketuntasan ini disebabkan oleh kurangnya disiplin siswa dalam mengikuti arahan dan masih banyak yang lebih fokus bermain atau bercanda daripada mendengarkan guru. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan keterlibatan dan kedisiplinan siswa.

Dengan demikian Ketuntasan belajar meningkat hingga 83,56% pada siklus II, dengan 18 siswa (78,26%) tuntas dan 5 siswa (21,73%) belum mencapai KKM. Siswa menunjukkan kedisiplinan lebih baik dalam mendengarkan guru, mengikuti aturan permainan *Wordwall* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), serta lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, target ketuntasan 80% tercapai, membuktikan efektivitas strategi yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar.