
PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD

Tri Noviana¹, Ramanata Disurya², Farizal Imansyah³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang¹²³, Indonesia
e-mail: novi112233a@gmail.com¹, ramanatadisurya24@gmail.com²,
farizal@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini adalah pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) dengan berbasis wordwall terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD, dengan harapan dapat menambah pemahaman tentang pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media wordwall. Rumusan masalah adalah Apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain True Eksperimental Design, yaitu posttest only control design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V.A dan kelas V.C dengan total 62 peserta didik. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test. Hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa nilai *thitung* sebesar 5,849, melebihi nilai *ttabel* sebesar 1,670, dengan tingkat signifikansi $< 0,05$ (0,000-0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Wordwall layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dan memiliki pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci: Model Teams Games Tournament, Media Wordwall, Hasil Belajar Peserta Didik

ABSTRACT

*This research is about the influence of the wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of class V elementary school classroom material, with the hope of increasing understanding of mathematics learning through the application of the TGT learning model supported by wordwall media. The formulation of the problem is whether there is an influence of the wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of class V elementary school classroom material. The aim of the research is to determine the effect of the wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on learning outcomes for class V elementary school building materials. The research method used was an experiment with a quantitative approach. This research uses a True Experimental Design, namely posttest only control design. The research subjects consisted of two classes, namely class V.A and class V.C with a total of 62 students. Data collection techniques are carried out through test techniques and documentation. Data analysis techniques were carried out using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. Hypothesis testing uses the independent sample t-test. The results of the hypothesis analysis show that the value of *thitung* is 5.849, exceeding the value of *ttabel* of 1.670, with a significance level of <0.05 (0.000-0.05). Thus, it can be concluded that the use of the Wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) Model is suitable for application in learning and has a significant influence.*

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Model, Wordwall Media, Student Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta untuk berkontribusi positif bagi masyarakat (Indah et al., 2024).

Dalam hal ini, pendidikan bukanlah suatu kebetulan, melainkan usaha yang disengaja dan terencana, yang mana pendidikan diharapkan dapat menjadi landasan untuk membentuk individu yang berdaya kompeten, dan memiliki kontribusi positif dalam masyarakat dan negara. salah satunya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu tingkat pendidikan yang memiliki tujuan sebagai landasan utama dalam mencetak generasi penerus bangsa. Pendidikan di sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran wajib, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika (Isnaina et al., 2022).

Dalam hal ini, hasil belajar diartikan sebagai pencapaian akhir yang dapat berupa kompetensi atau kemampuan tertentu yang berhasil dikuasai oleh peserta didik. Pencapaian ini dapat mencakup berbagai aspek, termasuk ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam pencapaian hasil belajar, tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik yaitu mulai dari faktor

(internal) maupun faktor (eksternal), faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Sedangkan Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Artinya, dalam mencapai suatu hasil belajar itu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri maupun faktor dari luar pribadi peserta didik (Leni et al., 2021)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 79 Palembang kelas V pada mata pelajaran matematika, ditemukan beberapa indikator permasalahan, yaitu hasil belajar matematika dinilai masih kurang memuaskan atau masih belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas V berjumlah 31 peserta didik diantaranya 20 peserta didik yang belum mencapai KKM dengan persentase 64,5% dan 11 peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM dengan persentase 35,4% dengan nilai rata-rata hasil belajar 46,4. Dikarenakan ketika dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik kurang aktif dan masih banyak pendidik yang menggunakan metode ataupun model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dimana proses belajar mengajar dilaksanakan dengan cara yang sangat monoton, dimana materi pelajaran disampaikan melalui ceramah atau pendekatan yang menempatkan pendidik sebagai pusatnya. Berdasarkan faktor tersebut hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika tergolong masih rendah. Dalam menunjang hasil belajar peserta didik di butuhkan suatu inovasi

baru dari seorang pendidik sesuai dengan perkembangan zaman, agar terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran peserta didik harus di dukung oleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Fauziyah et al., 2020).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai keseluruhan rangkaian penyajian materi ajar yang mencakup semua aspek sepanjang proses pembelajaran, mulai dari persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan selama proses belajar mengajar, hingga evaluasi, artinya, di dalam model pembelajaran yang baik itu terdapat suatu langkah yang direncanakan, mulai dari persiapan, pelaksanaan dan sampai tahap evaluasi pembelajaran yang dimana dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Model pembelajaran yang menarik dan inovatif itu seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Santosa, 2019).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dipilih karena model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, tanpa adanya melihat perbedaan, serta memiliki unsur permainan. Selain diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diperlukan juga sebuah alat bantu sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Hartanto et al., 2023).

Dengan adanya media teknologi tentunya dapat berdampak baik pada

prestasi belajar peserta didik apabila diarahkan pada hal yang baik pula seperti pembelajaran berbasis teknologi. Artinya di dalam proses pembelajaran agar mencapai suatu tujuan pembelajaran diperlukan juga bantuan media pembelajaran untuk menunjang prestasi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang prestasi belajar peserta didik itu adalah media pembelajaran *wordwall* (Hidayatullah et al., 2023).

wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, termasuk kuis, acak kata, pencarian kata, dan berbagai aktivitas lainnya. Dalam hal ini media *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mana terdiri dari beberapa template yang bisa diakses secara gratis oleh siapapun dan dimanapun. (Apriliana et al., 2024). Hasil belajar peserta didik dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Apabila pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik maka peserta didik dapat lebih inovatif, lebih kreatif dan lebih produktif, dengan menggunakan media pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut, contohnya seperti media *wordwall* (Asa et al., 2023).

Komponen-komponen dalam pencapaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi beberapa ranah (Budiastuti et al., 2021). Hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga kemampuan peserta didik dapat diketahui melalui pencapaian aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek

afektif. dalam implementasi penilaian pada kurikulum 2013, pendidik diarahkan untuk melakukan evaluasi secara menyeluruh yang mencakup tiga bidang kemampuan, yakni afektif, psikomotorik, dan kognitif (Mustika et al., 2021).

Hal ini berarti, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terutama kelas V SD pada materi bangun ruang menjadi sebuah pendekatan yang bertujuan sebagai alat dan sebagai sarana peserta didik untuk mencapai sebuah kompetensi. Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan mendorong minat mereka untuk berpikir secara logis, kreatif, dan kritis, serta melatih keterampilan kerjasama, (Kristina Pane, 2022). Pembelajaran matematika dapat melatih keterampilan berpikir logis, kreatif, serta kritis. Selain itu juga matematika dapat mendorong minat peserta didik. Pendapat lain dari (Putri et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) adalah strategi pembelajaran yang mengharuskan keterlibatan siswa dalam kelompok kecil untuk berinteraksi secara bersama-sama. Artinya, model kooperatif ini merupakan model yang melibatkan seluruh peserta didik dalam kelompok kecil yang saling bekerja sama (Turnip et al., 2023). Didalam model kooperatif ini terdapat beberapa tipe, seperti *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Make a Match*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan lain-lain (Ermawati et al., 2023).

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu bentuk atau model yang dapat diimplementasikan dengan mudah dan melibatkan partisipasi aktif seluruh

siswa tanpa memandang status atau perbedaan. Dalam model ini, peserta didik turut serta sebagai tutor sebaya, dan terdapat unsur permainan yang memeriahkan suasana pembelajaran (Rahmawati et al., 2024). Namun, model ini tidak hanya berfokus pada aspek permainan semata, melainkan juga menggabungkan unsur diskusi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* yaitu melibatkan presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, dan turnamen. Presentasi kelas berfokus pada materi yang relevan dengan unit TGT, yang disampaikan melalui diskusi. Tim terdiri dari tiga hingga lima peserta didik yang bekerja sama untuk memastikan partisipasi yang aktif dalam turnamen (Nuri Ria et al., 2023).

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu (Nisa et al., 2023):

- 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif memiliki potensi untuk meluaskan wawasan peserta didik.
- 2) Melalui model pembelajaran kooperatif, dapat dikembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain.
- 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi pendorong bagi semangat peserta didik dalam proses belajar.
- 4) Model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan sikap positif pada diri anak, termasuk kerjasama, toleransi, saling tolong menolong, dan aspek positif lainnya.
- 5) Dengan menerapkan sistem kelompok, pendidik dapat memberikan arahan dan pengawasan kepada peserta

didik dengan lebih mudah dan efisien.

Sedangkan kekurangan model *Teams Games Tournament* yaitu (Mugiyatmi, 2023):

- 1) Untuk para pengajar yang masih baru, menerapkan model pembelajaran tersebut dapat membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Ketika sarana dan prasarana tidak mencukupi, pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi tidak kondusif.
- 3) Sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran jika ada adanya insentif atau hadiah.
- 4) Dalam konteks kelompok yang besar, permainan cenderung dikuasai oleh peserta didik yang aktif, dan bisa menjadi tidak efektif jika jumlah pendidiknya tidak mencukupi untuk memberikan pengawasan dan bimbingan yang diperlukan.

Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa, hipotesis adalah jawaban sementara dari peneliti itu sendiri terhadap masalah yang akan diteliti dan kebenarannya harus dibuktikan dengan melakukan penelitian terlebih dahulu. Dengan demikian, hipotesis alternatif pada penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 79 Palembang.

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Nidar Yusuf dan Andira Valendina pada tahun 2023 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbasis Wordwall berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 4 di Sekolah Dasar, dengan hasil uji-t yang signifikan. Persamaannya dengan penelitian saat ini adalah penggunaan model TGT berbasis Wordwall, namun perbedaannya terletak pada objek penelitian, tempat, waktu, dan tujuan penelitian.

Penelitian oleh Alvin Hidayatullah, Febriyanti Arafah, Aqis Puji Amanatul Ula, dan Muhammad Suwignyo pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis Wordwall meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Al-Baitul Amien. Penelitian ini serupa dalam penggunaan model TGT berbasis Wordwall, tetapi berbeda dalam objek penelitian, tempat, waktu, dan tujuan penelitian.

Diana Elmawati, Nabila Fakhri Nihayati, Cantik Marina Marlin, Filyas Alansyah, Putri Amelia, dan Nolvianti pada tahun 2023 menemukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD 1 Gribig. Hasil uji paired t-test menunjukkan signifikansi, dengan kesamaan dalam penggunaan model TGT namun berbeda dalam media, tempat, objek penelitian, dan waktu penelitian.

Penelitian oleh Sutriani Ina Lestari pada tahun 2019 menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres 181 Pattopakang. Hasil uji t-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kesamaannya adalah penggunaan model TGT, sedangkan

perbedaannya terletak pada media, tempat, kelas, dan waktu penelitian.

Terakhir, penelitian oleh Elricka Damayanty, Kiki Aryaningrum, dan Sunedi pada tahun 2022 menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament yang dibantu media video interaktif pada materi IPA berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa SD. Kesamaannya adalah penggunaan model TGT, sementara perbedaannya terdapat pada media yang digunakan, objek penelitian, waktu penelitian, dan tempat penelitian.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam berbagai konteks dan materi pelajaran, meskipun terdapat variasi dalam media yang digunakan, objek penelitian, tempat, dan waktu penelitian.

Metode Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di SD Negeri 79 Palembang, yang berlokasi di Jalan KH. Azhari Lrg. Manunggal 9/10 Ulu, Kec. Jakabaring, Palembang. Waktu penelitian pada bulan April tahun 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen *true experimental design* dengan jenis *posttest-only control design* (Sari et al., 2023). Dengan desain ini terdapat dua kelompok kelas yaitu, V.A dan V.C. Rumusan masalah adalah Apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD. Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Uji Instrumen

meliputi Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Sugiyono, 2019).

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Hasil perolehan nilai posttest pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen

kelas Eksperimen		
No	Nama Siswa	Hasil Posttest Jumlah Skor
1	AR	80
2	ATO	70
3	AK	70
4	E	100
5	FS	90
6	FAW	100
7	FA	80
8	FN	80
9	JA	70
10	KHI	80
11	MD	60
12	MAB	80
13	MBA	90
14	MFAR	70
15	MRH	90
16	MK	70
17	MA	60
18	MAAB	100
19	MD	80
20	MR	90
21	NTO	80
22	NA	90
23	PNS	70
24	R	50
25	R	50
26	RNA	80

27	R	60
28	SA	90
29	UM	70
30	W	100
31	ZKN	70
Rata-rata		78,06

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Ms.Excel 2024)

Berdasarkan hasil posttest dari 31 siswa di kelas eksperimen, terlihat bahwa nilai yang diperoleh bervariasi dengan skor tertinggi 100 dan terendah 50. Dari data yang ada, terlihat bahwa terdapat 6 siswa yang berhasil mencapai skor sempurna yaitu 100. Skor yang paling sering muncul adalah 70 dan 80, yang masing-masing dicapai oleh beberapa siswa. Dengan rata-rata nilai posttest sebesar 78,06, ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap materi yang diberikan. Namun, ada beberapa siswa yang nilainya jauh di bawah rata-rata, seperti dua siswa yang mendapatkan skor 50. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan, masih ada kebutuhan untuk memberikan perhatian khusus kepada siswa yang nilainya masih rendah untuk memastikan semua siswa mencapai standar pembelajaran yang diharapkan.

Dapat dilihat dari tabel dibawah ini, nilai posttest kelas eksperimen yang sudah dilakukan pengolahan data yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frek . (F)	Pers. (%)	Kategori
1	0-34	0	0%	Sangat Rendah
2	35-54	2	6%	Rendah

3	55-69	3	10%	Sedang
4	70-84	16	52%	Tinggi
5	85-100	10	32%	Sangat Tinggi
Jumlah		31	100%	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, Ms. Excel 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen terdapat 0% peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah ada 6% peserta didik. Sedangkan yang berada dalam kategori sedang ada 10% peserta didik, 52% peserta didik yang mencapai kategori tinggi, dan 32% peserta didik yang mencapai kategori sangat tinggi. Dimana data yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Selanjutnya hasil perolehan nilai posttest pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No	Nama Siswa	Hasil Posttest Jumlah Skor
1	AKR	50
2	AK	60
3	A	70
4	AR	50
5	BR	40
6	DCD	40
7	DO	60
8	EA	40
9	LM	80
10	MR	90
11	MA	70
12	MFP	40
13	MRS	60
14	MCS	50
15	MP	70

16	MA	60
17	MNK	50
18	MR	50
19	MS	50
20	MFA	40
21	NKR	60
22	RANR	70
23	RAM	60
24	RA	70
25	R	70
26	SA	40
27	SIR	40
28	SA	60
29	STDA	70
30	VY	70
31	ZPN	60
Rata-rata		57,74

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, Ms.Excel 2024)

Berdasarkan hasil posttest dari 31 siswa di kelas kontrol, nilai yang diperoleh menunjukkan variasi yang signifikan dengan skor tertinggi 90 dan terendah 40. Dalam data ini, tidak ada siswa yang mencapai skor sempurna 100. Skor yang paling sering muncul adalah 60 dan 70, yang dicapai oleh beberapa siswa. Rata-rata nilai posttest di kelas kontrol adalah 57,74, yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata di kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, pemahaman siswa di kelas kontrol terhadap materi yang diberikan lebih rendah. Banyak siswa di kelas kontrol mendapatkan skor di bawah rata-rata, seperti 10 siswa yang mendapatkan skor 40. Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol kurang efektif dibandingkan dengan kelas eksperimen. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan penyesuaian metode pengajaran di kelas kontrol untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dapat dilihat nilai posttest kelas kontrol dilakukan pengolahan data pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Ditribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Nilai	Frek. (F)	Pers. (%)	Kategori
1	0-34	0	0%	Sangat Rendah
2	35-54	13	42%	Rendah
3	55-69	8	26%	Sedang
4	70-84	9	29%	Tinggi
5	85-100	1	3%	Sangat Tinggi
Jumlah		31	100%	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, Ms. Excel, 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 0% peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah, terdapat 42% peserta didik yang berada pada kategori rendah, 26% peserta didik yang berada pada kategori sedang, 29% peserta didik yang berada pada kategori tinggi, dan 3% peserta didik yang mencapai kategori sangat tinggi.

Uji Normalitas Data

Sebelum diuji normalitas, data terlebih dahulu diolah menggunakan teknik descriptive statistic untuk mencari varian data normal atau tidak normal, yang ada di program SPSS 25. Berikut hasil uji statistic deskriptif pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil uji normalitas Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
-------	---------------------------------	--------------

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas_Eksperimen	.137	31	.145	.939	31	.076
	Kelas_Kontrol	.148	31	.082	.911	31	.014

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data diolah program SPSS 25)

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa signifikansi untuk kelas eksperimen $0,145 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sedangkan untuk signifikansi kelas kontrol $0,082 > 0,05$ data tersebut berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Dalam uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan lenene dengan bantuan software SPSS 25. Varians dikatakan homogen apabila memenuhi syarat kriteria sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.019	1	60	.890

Belajar	Based on Median	.023	1	60	.881
	Based on Median and with adjusted df	.023	1	59.735	.881
	Based on trimmed mean	.004	1	60	.952

(Sumber: Data diolah program SPSS 25)

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas diperoleh nilai signifikan $0,890 > 0,05$. Dengan taraf signifikansi yang digunakan yaitu $0,05$ dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa datanya sama (homogen) artinya hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian ini, data tes akhir dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan uji independent sample t-test yang tersedia dalam program SPSS versi 25. Tujuan utama adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan yaitu:

Tabel 7 Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kontrol

Group Statistics				
elas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	31	78.06	14.005	2.515
	Kelas Kontrol	31	57.74	13.344	2.397

(Sumber: Data diolah program SPSS 25)

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen berjumlah 31 peserta didik, dengan nilai rata-rata yaitu 78,06. Sedangkan jumlah sampel kelas kontrol berjumlah 31 peserta didik, dengan nilai rata-rata yaitu 57,74.

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

Hasil Belajar	Equal variances assumed	.019	.890	5.849	60	.000	20.323	3.474	13.373
	Equal variances not assumed			5.849	59.860	.000	20.323	3.474	13.373

(Sumber: Data diolah program SPSS 25)

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 79 Palembang. Dalam kelompok eksperimen (kelas V.C) yang terdiri dari 31 peserta didik, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa penggunaan model ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan kemudahan pembelajaran matematika. Di sisi lain, pada kelompok kontrol (kelas V.A) yang terdiri dari 31 peserta didik, pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model konvensional. Dalam konteks ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang diajarkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat perbedaan signifikan antara skor hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol, dengan aspek penilaian yang berbeda. Rata-rata nilai tes akhir pada kelompok eksperimen adalah 78,06, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 57,74. Hasil posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan media Wordwall, sementara nilai akhir kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Ini menandakan bahwa kelompok eksperimen mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan daripada kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai thitung > t tabel ($5,849 > 1,670$) dengan derajat kebebasan sebesar 60 dan juga nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan menerima H_a . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hal hasil belajar, dan hasil tersebut dapat dipercaya secara statistik.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf & Valendina, 2023) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall terhadap pemahaman konsep matematika kelas 4 di Sekolah Dasar dengan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Kelas eksperimen memiliki nilai posttest sebesar 87,63 dan kelas kontrol memiliki nilai posttest sebesar 75,25 dengan selisih perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 12,38 dengan t-hitung

9,992 dan F-hitung 1,180 dan juga nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil tes akhir menunjukkan bahwa kelas eksperimen, yang menerima pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournaments (TGT) dengan bantuan Wordwall, mencapai peningkatan pemahaman materi volume bangun ruang kubus dan balok dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas V. Sebaliknya, kelas kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, menunjukkan nilai rata-rata 57,74. Sedangkan kelas eksperimen mencatat nilai dengan rata-rata 78,06. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model TGT dengan Wordwall.

Dampak perbedaan yang dirasakan oleh peneliti terbukti melalui hasil yang berbeda antara kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan bantuan media Wordwall, dan kelompok kontrol, yang tidak mendapatkan perlakuan dan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Karena perbedaan kemampuan antara kedua kelompok tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan bantuan media Wordwall memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri 79 Palembang.

Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai thitung sebesar 5,849 dan ttabel sebesar 1,670 dengan derajat kebebasan 60,

mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 79 Palembang. Rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen adalah 78,06, sedangkan kelas kontrol adalah 57,74, menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya, kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, Anggi, Tatat Hartati, Sunendar, & Dadang. (2024). Pengaruh Picture Word Inductive Model berbantuan *Classpoint* dan *Wordwall* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2431–2448.
<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8916>
- Asa, S., Yasinta, Sukidin, & Tiara. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Education Research and Developmen*, VOL. 8 NO., 63–74.
<https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-7806-0757>
- Budiastuti, Pramudita, Soenarto, Sunaryo, Muchlas, Muchlas, & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48.
<https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Ermawati, D., Nihayati, N. F., Marlin, C. M., Aleansyah, F., & Noviyanti, P. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, Volume 8,(1), 93–103.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/th.v8i1.4928>
- Fauziyah, Endah, N., Hikmah, Anugraheni, & Indri. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hartanto, Hartanto, Mediatati, & Nani. (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.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hidayatullah, A., Arafah, F., Puji, A., Ula, A., Prayogo, M. S., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2023). Pengaruh

- Model Pembelajaran Tgt Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran IPA Kelas IV SD AL-Baitul Amien. Vol 5, No, 164.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jcm.v5i2.7476>
- Indah, Ainurrohmah, Wiryanto, Yuli, T., & Siswono, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Proposal*, 4–6.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Isnaina, Z., Reizal, M., Muhaimin, Abstrak, W. S., & Kemajuan. (2022). *Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD. 09(1), 38–50.*
<https://doi.org/10.18592/jpm.v1i1.6628>
- Kristina Pane, C. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Melalui Metode Demonstrasi Di Sd Negeri 173425 Simanullang Toba. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(06), 38–44.
<https://doi.org/10.56127/jukim.v1i06.323>
- Leni, Marlina, Sholehund, & Rahmat. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2VOL 2 NO(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Mugiyatmi. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. 8(2).*
<https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Mustika, Dea, Ambiyar, Ambiyar, & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158–6167.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Nisa, Izzatun, Pasiningsih, & Ihsan. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Team Games Tournament. 6(2), 61–74.*
<https://ejournal.stainupwr.ac.id>
https://doi.org/10.52484/al_athfal.v6i2.546
- Nuri Ria, Sri, Wahyuni, Handican, & Rhomiy. (2023). Systematic Literature Riview: Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Teams Games Tournament. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 23–35.
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.267>
- Putri, N., Adinda, Rezanía, & Vanda. (2023). Analisis Perbandingan Hasil Belajar pada Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tulangan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 179–187.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpenidikdasar.v5i2.4031>

Rahmawati, Estiana, Yulianti, Muryaningsih, & Sri. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Luas di Kelas IV SD Negeri 1 Banjarsari Kulon*. 06(04), 18915–18926.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5744>

Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699. <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>

Sari, M., Rachman, Habibur, Astuti, Juli, N., Afgani, M. W., & Abdullah, R. (2023). *Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif*. 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Turnip, Philia, S., Sihombing, Novianti, L., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. *Journal on Education, Volume 06,(01)*, 2879–2890. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3331>