Efektivitas Integrasi TGT dan *Wayground* dalam Pembelajaran Matematika SD

Ni Wayan Riska Novita Yani*[1], I Made Ardana[2], I Nyoman Jampel[3]
[1,2,3] Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: *[1]riska.novita@student.undiksha.ac.id , [2]wayan.ardana@undiksha.ac.id, [3]jampel@undiksha.ac.id

Abstract. *This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of elementary school students caused by less engaging and interactive learning approaches. It aimed to analyze the effectiveness of integrating the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the Wayground digital platform on fifth-grade students' mathematics learning outcomes in the topics of Least Common Multiple (LCM) and Greatest Common Divisor (GCD) at SD Negeri 5 Kawan, Bangli. A quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was employed involving 56 students, consisting of 28 students in the experimental class and 28 in the control class. Data were collected through learning outcome tests and documentation and analyzed using normality, homogeneity, and Independent Sample t-Test. The results revealed a significant difference between the two groups (Two-Sided p = 0.000 < 0.05). The experimental class achieved a higher posttest mean score (78.29) than the control class (63.29), with a Cohen's d value of 1.31, indicating a large effect. These findings indicate that integrating the TGT model with the Wayground platform effectively improves elementary students' mathematics learning outcomes.*

Keywords: *TGT, Wayground, Mathematics Learning Outcomes, Elementary School, Cooperative Learning.*

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa sekolah dasar akibat penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan platform digital Wayground terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di SD Negeri 5 Kawan, Bangli. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu dengan desain non-equivalent control group design yang melibatkan 56 siswa, terdiri atas 28 siswa pada kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas (Two-Sided p = 0,000 < 0,05). Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (78,29) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (63,29), dengan nilai Cohen's d sebesar 1,31 yang termasuk kategori efek besar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan platform Wayground efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.*

Kata Kunci: *TGT, Wayground, Hasil Belajar Matematika, Sekolah Dasar, Pembelajaran Kooperatif.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran, terutama pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep, menentukan prosedur penyelesaian, serta menerapkan konsep dalam pemecahan masalah sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan pemecahan masalah sebagai tujuan pembelajaran matematika (Apriza, 2019). Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan (Syam *et al*., 2022). Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, dan kritis sehingga hasil belajar dapat meningkat (Dewi & Saharuddin, 2024; Naibaho *et al*., 2021).

Kesulitan memahami konsep KPK dan FPB menunjukkan perlunya model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa membangun pemahaman melalui interaksi dan latihan yang bermakna. Salah satu alternatifnya ialah mengintegrasikan permainan edukatif dalam pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, kompetitif, sekaligus kolaboratif. Aktivitas tersebut mampu memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, dan berdampak pada hasil belajar matematika (Kalaka *et al*., 2023; Siregar *et al*., 2024).

Meskipun berbagai inovasi pembelajaran telah dikembangkan, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga keterlibatan siswa belum optimal (Mochtar, 2022). Hasil observasi awal di SD Negeri 5 Kawan, Bangli pada 12 Oktober 2024 terhadap 56 siswa kelas V menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada materi KPK dan FPB masih rendah. Persentase ketuntasan belajar di kelas VA mencapai 46,4% dengan 13 siswa tuntas, sedangkan di kelas VB sebesar 42,8% dengan 12 siswa tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa pada kedua kelas belum mencapai ketuntasan belajar.

Observasi juga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan menentukan KPK dan FPB, membedakan penerapan kedua konsep pada soal cerita, serta menyelesaikan masalah kontekstual. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab serta belum didukung media pembelajaran interaktif menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Temuan tersebut sejalan dengan Kholil dan Zulfiani (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep. Pendapat tersebut diperkuat oleh Nabillah dan Abadi (2019) serta Saputri *et al*. (2026) yang menjelaskan bahwa pembelajaran

yang kurang variatif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep matematika.

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Team Games Tournament* (TGT) (Putri, 2025). Model ini terdiri atas presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Melalui diskusi kelompok heterogen, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan berlatih, saling membantu memahami konsep, serta memperkuat tanggung jawab individu dan kerja sama antarsiswa. Karakteristik tersebut menjadikan TGT relevan diterapkan pada materi KPK dan FPB. Temuan Atikah (2020) menunjukkan bahwa penerapan TGT berdampak positif terhadap hasil belajar matematika karena mampu meningkatkan interaksi, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital turut mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan adaptif (Prayitno & Peniati, 2024). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Wayground*, yang sebelumnya dikenal sebagai *Quizizz* setelah mengalami rebranding. *Wayground* tetap menyediakan kuis interaktif, umpan balik langsung, leaderboard, dan laporan hasil belajar yang mendukung pelaksanaan permainan serta turnamen dalam model TGT. Penelitian Citra dan Rosy (2020) menunjukkan bahwa platform kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih menarik. Temuan tersebut didukung oleh Utomo (2020) serta Devinra *et al*. (2024) yang menyatakan bahwa media kuis interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa sekolah dasar (Thalita *et al*., 2019; Setianingsih *et al*., 2021; Kusumawati *et al*., 2023). Di sisi lain, berbagai penelitian juga membuktikan bahwa platform berbasis permainan, seperti *Quizizz* yang kini berkembang menjadi *Wayground*, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang mengintegrasikan model TGT dengan *Wayground* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi sintaks TGT dengan fitur permainan dan evaluasi interaktif *Wayground* sehingga proses diskusi, permainan, dan turnamen berlangsung dalam satu rangkaian pembelajaran yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas TGT maupun *Wayground* secara terpisah, tetapi juga menganalisis efektivitas integrasi keduanya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Wayground* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan, Bangli. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif untuk

menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain nonequivalent control group design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penentuan subjek secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar matematika. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Kelas Eksperimen (VB)	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol (VA)	O_3	–	O_4

Keterangan:
O_1 dan O_3 = *pretest*;
X = pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *platform Wayground*;
– = pembelajaran konvensional;
O_2 dan O_4 = *posttest*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Kawan, Bangli pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 selama dua minggu dengan lima kali pertemuan, meliputi *pretest*, pembelajaran materi faktor dan kelipatan, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), serta *posttest*. Seluruh pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol dilaksanakan oleh peneliti. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan yang terdiri atas kelas VA dan VB berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas VA (28 siswa) ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas VB (28 siswa) sebagai kelas eksperimen.

Kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wayground* yang meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan kelompok. Guru menyampaikan materi, membentuk kelompok heterogen, memfasilitasi diskusi dan latihan, kemudian siswa mengikuti turnamen akademik melalui *Wayground* secara individu dengan skor yang diakumulasikan sebagai skor kelompok. Tim dengan skor tertinggi memperoleh penghargaan. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional melalui ceramah, tanya jawab, dan latihan soal menggunakan papan tulis tanpa menerapkan sintaks TGT maupun *Wayground*.

Untuk menjamin kesesuaian perlakuan dengan rancangan penelitian, setiap pertemuan pada kelas eksperimen menggunakan lembar checklist keterlaksanaan sintaks TGT yang memantau seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari presentasi kelas hingga penghargaan kelompok. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama siswa, data nilai, dan

dokumentasi penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar matematika berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan empat alternatif jawaban. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah skor 0. Instrumen disusun berdasarkan capaian pembelajaran matematika kelas V untuk mengukur pemahaman konsep faktor, kelipatan, KPK, dan FPB serta penerapannya dalam penyelesaian masalah. Kompetensi yang diukur meliputi kemampuan menentukan faktor, kelipatan, KPK, FPB, mengidentifikasi faktor dan kelipatan, menerapkan konsep KPK dan FPB dalam masalah kontekstual, serta menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan materi tersebut.

Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui validitas isi, validitas butir, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh. Validitas isi melalui expert judgment memperoleh koefisien 1,00 (kategori sangat tinggi). Uji validitas butir menggunakan SPSS Statistics versi 29 menunjukkan seluruh butir valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,339). Reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,747 (reliabel). Analisis tingkat kesukaran menunjukkan 2 soal berkategori sukar, 16 sedang, dan 7 mudah, sedangkan analisis daya pembeda menunjukkan 5 soal berkategori cukup, 13 baik, dan 7 sangat baik. Seluruh pengecoh juga berfungsi dengan baik karena dipilih oleh sedikitnya 5% peserta tes. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memenuhi aspek validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data yang mampu menghasilkan data akurat dan dapat dipercaya dalam pengujian hipotesis.

Analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene* dengan bantuan SPSS *Statistics* versi 29. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, hipotesis diuji menggunakan *Independent Sample t-Test* terhadap skor *posttest* pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan model TGT berbantuan *Wayground* dan pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Kawan, Bangli dengan menggunakan desain *quasi experiment* tipe *nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 28 siswa. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi faktor, kelipatan, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hasil *pretest* kedua kelas disajikan pada Tabel 2 dan menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen

diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *platform Wayground*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Kesetaraan kemampuan awal dianalisis menggunakan data *pretest* pada materi faktor, kelipatan, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Selanjutnya, setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *platform Wayground* terhadap hasil belajar matematika.

Tabel 2 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	Kelas Kontrol (VA)	Kelas Eksperimen (VB)
Jumlah siswa	28	28
Pretest		
Nilai terendah	16	16
Nilai tertinggi	84	84
Rata-rata	47,29	46,57
Standar deviasi	17,284	15,519
Ketuntasan	10,71%	7,14%
Posttest		
Nilai terendah	32	56
Nilai tertinggi	88	96
Rata-rata	63,29	78,29
Standar deviasi	12,223	10,635
Ketuntasan	35,71%	78,57%
Peningkatan rata-rata	16,00	31,72

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata hasil *pretest* pada kelas kontrol sebesar 47,29 dan kelas eksperimen sebesar 46,57, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata *posttest* kelas kontrol meningkat menjadi 63,29, sedangkan kelas eksperimen mencapai 78,29. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 31,72 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 16,00. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, yaitu dari 7,14% menjadi 78,57% pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 10,71% menjadi 35,71%.

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan uji kesetaraan terhadap data *pretest* menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample t-Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *pretest* kedua kelas memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas serta tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 3 Hasil Uji Kesetaraan Data *Pretest*

Jenis Uji	Nilai Sig.	Keterangan
Normalitas kelas kontrol	0,605	Normal
Normalitas kelas eksperimen	0,605	Normal
Homogenitas	0,660	Homogen

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,660 (>0,05), sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil *Independent Sample t-Test* terhadap skor *pretest* memperoleh nilai p = 0,871 (>0,05), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Dengan demikian, kedua kelas dinyatakan setara sehingga layak digunakan sebagai kelompok penelitian.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *posttest* terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data *Posttest*

Jenis Uji	Nilai Sig.	Keterangan
Normalitas kelas kontrol	0,215	Normal
Normalitas kelas eksperimen	0,476	Normal
Homogenitas	0,643	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi uji normalitas pada kelas kontrol sebesar 0,215 dan kelas eksperimen sebesar 0,476, sehingga kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,643 (>0,05), yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-Test* terhadap skor *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* terhadap Skor *Posttest*

Aspek	Nilai
T	-4,899
Df	54
P	<0,001
Keputusan	H_0 ditolak

Hasil uji *Independent Sample t-Test* terhadap skor *posttest* menunjukkan nilai t sebesar -4,899 dengan derajat kebebasan (*df*) 54 dan nilai $p < 0{,}001$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan platform *Wayground* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan platform *Wayground* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan, Bangli.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan platform digital *Wayground* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi KPK dan FPB. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik model TGT yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui tahapan presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan kelompok. Melalui kelompok heterogen, siswa memperoleh kesempatan berdiskusi, saling menjelaskan konsep, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta berlatih menyelesaikan soal secara berulang sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Karakteristik tersebut sejalan dengan komponen utama TGT (Ariyandini *et al*., 2025) dan didukung oleh temuan Atikah (2020) serta Asrianti *et al*. (2025) yang menyatakan bahwa kerja sama tim, permainan akademik, kompetisi yang sehat, dan penghargaan kelompok mampu

meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar siswa.

Integrasi *Wayground* pada tahap turnamen semakin memperkuat efektivitas TGT melalui kuis digital, sistem penilaian otomatis, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Pada materi KPK dan FPB, fitur tersebut membantu siswa segera mengidentifikasi kesalahan, memperbaiki strategi penyelesaian soal, serta memperkuat penguasaan konsep melalui latihan yang berulang. Dengan demikian, *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian kuis, tetapi juga sebagai sarana evaluasi formatif yang mendukung proses belajar selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini sejalan dengan Citra dan Rosy (2020), Utomo (2020), Ahmad *et al*. (2025), Devinra *et al*. (2024), serta Nurhikmawati *et al*. (2024) yang menunjukkan bahwa media kuis digital dan aktivitas permainan dalam TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas pembelajaran, dan hasil belajar matematika.

Selama diskusi kelompok dan turnamen, siswa terlibat dalam aktivitas berkomunikasi, bertukar pendapat, bekerja sama, serta mengevaluasi hasil belajarnya melalui umpan balik langsung dari *Wayground*. Keterlibatan tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan membantu siswa memahami konsep KPK dan FPB dengan lebih baik. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dimaknai sebagai hasil penerapan sintaks TGT yang dipadukan dengan *Wayground* sehingga siswa membangun pemahaman melalui kerja sama kelompok, latihan yang berulang, dan evaluasi interaktif selama proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal dengan bantuan papan tulis. Meskipun tetap membantu siswa memahami konsep dasar, pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga kesempatan berdiskusi, bertukar strategi penyelesaian soal, dan membangun pemahaman melalui kerja sama relatif lebih terbatas dibandingkan kelas eksperimen. Kondisi tersebut diduga berkontribusi terhadap rata-rata *posttest* yang lebih rendah, sejalan dengan temuan Kusumawati *et al*. (2023) bahwa pembelajaran konvensional memberikan kesempatan interaksi yang lebih terbatas dibandingkan pembelajaran kooperatif.

Perbedaan hasil belajar antara kedua kelas menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Wayground* memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Melalui diskusi, permainan akademik, dan turnamen, siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna melalui interaksi, latihan, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Thalita *et al*. (2019), Setianingsih *et al*. (2021), dan Suardin *et al*. (2023) yang menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini

memperluas temuan tersebut melalui integrasi TGT dengan platform *Wayground* sebagai media turnamen dan evaluasi digital interaktif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wayground* dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan platform digital *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan, Bangli pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Wayground* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan platform *Wayground* mampu mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen berbasis digital.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa integrasi TGT dan *Wayground* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan latihan pemecahan soal secara bertahap seperti KPK dan FPB. Guru dapat memanfaatkan *Wayground* sebagai media turnamen untuk memberikan umpan balik secara langsung sekaligus meningkatkan variasi aktivitas pembelajaran tanpa mengubah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penerapan model TGT yang didukung media digital berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 5 Kawan, Bangli yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Azis, A., & Rasyad, L. (2025). Pemanfaatan Aplikasi *Wayground* sebagai Pembelajaran Interaktif di MA Darul Amin Palangka Raya. *Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat*,

3(November 2025), 143–146.

Apriza, B. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika dengan Problem Based Learning. *Jurnal Eksponen*, *9*(1), 55–66. https://doi.org/https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.133

Ariyandini, D. W., Rohim, D. C., & Prasetiyanto, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media COPER (Corong perkalian) terhadap Hasil Belajar Matematika SD Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(4), 1819–1828. https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3725

Asrianti, Asdar, & Madjid, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament*s (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Lae-Lae I Kota Makassar. *PBUP*, *6*(1), 159–166. https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6213

Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams *Games* Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(9), 34–45.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Devinra, Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *JES-MAT*, *10*(1), 13–26. https://doi.org/https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292

Dewi, N., & Saharuddin. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Cerita Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *3*(2), 96–110. https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i2.1227

Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, *2*(1), 75–82.

Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, *1*(2), 151–168.

Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams *Games* Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Jurnal*, *1*(3), 401–409. https://doi.org/https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.228

Mochtar. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dalam Operasi Bilangan

Bulat Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas IV di UPTD SDN Kompol 3 Geger Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1), 12–21.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *1*(1), 659–663.

Naibaho, S. W., Elindra, R., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa MTs Negeri 1 Tapanuli Tengah di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *4*(2), 304–312.

Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends Vol.*, *2*(1), 83–91. https://doi.org/https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142

Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1*(2), 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310

Prayitno, T., & Peniati, E. (2024). Penerapan TGT Melalui Media *Quizizz* di Kelas VII-B SMPN 42 Semarang untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Proceeding UNNES*, *1*(1), 1545–1552.

Putri, L. S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(April), 112–121.

Anastasia.A & Saputri, L. D. (2026). Hubungan antara Kecemasan Matematika dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-PiMat*, *8*(1), 2007–2016. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31932/j-pimat.v8i1.6247

Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams *Games* Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(1), 24–37.

Siregar, N., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, *01*(02), 56–62.

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams *Games* Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE:*

Journal Of Social Science Research, *3*(4), 4437–4446.

Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Suhartanti, D. C. T., & Haruna, N. H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 147–156.

Utomo, H. (2020). Penerapan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang Hendro. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *1*(3), 37–43. https://doi.org/https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6