



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SEKOLAH DASAR

Mia Imayatus Sa'adah¹, Dian Kusmaharti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 30 Maret 2025
 Revisi: 7 Mei 2025
 Diterima: 20 Mei 2025
 Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
 Teams games tournament (tgt),
 wordwall media, arithmetic
 ability

Kata Kunci:
 Teams games tournament,
 media wordwall, kemampuan
 berhitung

DOI :
 10.31932/jpdp.v11i2.4569

Surel Korespondensi:
 miaimayatus1211@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media on students' arithmetic ability in mixed operation material among fourth-grade students at SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. This research employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design using the Posttest Only Control Design. The population consisted of fourth-grade students at SDN Kepuh Kiriman 1 Waru, with class IVA as the control group and class IVB as the experimental group, each consisting of 24 students. The research instrument was a test, and the data were analyzed using the independent sample t-test, followed by hypothesis testing. The results showed that there was a significant effect of the TGT learning model assisted by Wordwall media on students' arithmetic ability in mixed operations, with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament learning model assisted by Wordwall media has a positive effect on students' arithmetic ability in mixed operation material among fourth-grade students at SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan media wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif Quasi Experiment Design dengan Posttest Only Control Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru dengan sampel siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing kelas 24 siswa. Instrumen penelitian menggunakan soal tes dengan teknik analisis data menggunakan uji uji t independent sample test lalu disimpulkan pada uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas 4 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan media wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang penting dan wajib dimiliki oleh suatu bangsa dan negara manapun. Pendidikan merupakan kebutuhan

dasar yang harus dimiliki manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengetahui hal yang belum mereka tau. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan

No.20 tahun 2003 (Nasional, 2003), mengatakan bahwa Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengajaran agar siswa dengan aktif dapat mengembangkan kemampuan mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual religius, kemampuan untuk mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, perilaku terpuji, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Studi dalam skala internasional Programme for International Student Assessment (PISA) di bawah naungan Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) pada tahun 2022 terhadap sejumlah siswa berusia 15 tahun mengungkapkan bahwa siswa-siswa di Indonesia memperoleh skor matematika yang masih tergolong rendah, berada di posisi ke-70 dari total 81 negara yang dinilai (OECD, 2023). Studi PISA 2022 menunjukkan bahwa secara deskriptif, pelajar di Indonesia mendapatkan nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata negara-negara OECD, dengan skor matematika Indonesia mencapai

366, sedangkan rata-rata skor matematika OECD adalah 472. Keadaan ini mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung anak Indonesia masih rendah, oleh karenanya diperlukan upaya agar kemampuan berhitung meningkat.

Anak perlu memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami kegiatan lain dalam matematika. Mengingat betapa pentingnya kemampuan berhitung, dengan hal ini seharusnya diperkenalkan sejak usia dini dengan menggunakan berbagai media, dan strategi pengajaran yang sesuai agar anak dapat memahami dengan mudah.

Operasi hitung campuran bilangan cacah sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari matematika di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa yang kesulitan dalam memecahkan soal operasi hitung campuran bilangan cacah. Siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar sering kali melakukan kesalahan saat menghitung, keliru dalam proses pembelajaran berhitung, dan kurang tepat dalam memahami pertanyaan. (Annisah & Masfi'ah, 2021). Adanya kekurangan dalam

proses pembelajaran ini juga karena disebabkan oleh terpakai dan tidaknya perangkat pembelajaran, mulai dari model pembelajar serta media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Kepuh kiriman 1 Waru terlihat bahwa kemampuan berhitung siswa kelas 4 tergolong masih rendah, hal ini terlihat dari hasil tes yang dilakukan oleh guru. Penyebab Kesulitan yang dialami siswa dalam proses penghitungan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini perlu dilaksanakan karena terdapat permasalahan mendasar mengenai kemampuan berhitung siswa. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas sangat penting di lakukan oleh guru. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat mempertimbangkan karakteristik siswa akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa, serta mendukung perkembangan mereka

secara menyeluruh. Menurut pandangan Suprihatiningrum dalam rumusan mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang secara sistematis menggambarkan tata cara pembelajaran untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik (Simeru et al., 2023).

Salah satu model yang tepat dalam proses pembelajaran ini yaitu menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa melalui kelompok-kelompok. Model ini bertujuan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang signifikan melalui penerapan berbagai tipe permainan, di mana siswa dapat berpartisipasi tanpa ada diskriminasi atau batasan selama proses belajar atau ketika mereka berfungsi sebagai pengajar sesama untuk teman-teman mereka. (Prasetya et al., 2023). Metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat mendukung pelajar dalam kegiatan belajar, karena permainan yang

dijalankan membuat pelajar menjadi antusias dalam belajar dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi serta berbagi ide satu sama lain dalam menangani masalah selama kegiatan pembelajaran. (Alawiyah et al., 2023). Menurut Hariyanto (2019) tipe Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bias diterapkan, dengan melibatkan semua kegiatan siswa tanpa memandang status sosial, mengikutsertakan peran siswa sebagai pengajar sesama, serta mencakup elemen belajar sambil bermain. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran TGT mampu melibatkan interaksi yang aktif antara guru dan siswa meliputi Tanya jawab, menyampaikan informasi dengan sesama teman dan berlomba lomba antar kelompok. Selain itu dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tersebut. Agar implementasi model TGT dapat berlangsung secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Hasan et al., 2021). Adanya penggunaan media pembelajaran juga menjadi pelengkap dari suatu pembelajaran, media pembelajaran dapat dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dengan cara yang lebih efisien serta memperkuat pemahaman, keterampilan, dan sikap yang mereka miliki. Dalam suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara siswa dan lingkungan, peran media bisa diidentifikasi berdasarkan keunggulan yang dimilikinya serta tantangan atau kekurangan yang mungkin muncul selama pelaksanaan proses pengajaran (Pagarra et al., 2022). Dalam era modern saat ini, Guru di harapkan memiliki kemampuan menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien, serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang terus berlanjut. Salah satu media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi modern adalah Wordwall.

Wordwall adalah sebuah platform online yang membantu pengajar

dalam membuat pembelajaran dan menawarkan berbagai jenis konten pendidikan yang menarik serta interaktif untuk siswa. Wordwall adalah jenis media pembelajaran yang bersifat interaktif yang berbentuk permainan yang dengan mudah diakses secara online melalui web wordwall.net. Dengan tampilan yang menarik dan bervariasi, media ini nantinya akan dikerjakan oleh para siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.(Gandasari & Pramudiani, 2021). Sehingga dengan adanya media *wordwall*, guru dapat memanfaatkannya sebagai materi pengajaran, sumber belajar, atau alat evaluasi dengan berbagai jenis template permainan yang menarik bagi siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan

penelitian yang menekankan pada pengumpulan data secara mendalam dan mampu mengumpulkan banyak data dari populasi yang besar. Kuantitatif yang dipakai menggunakan jenis pendekatan penelitian *Quasi Experiment Design* (eksperimen semu). Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian eksperimen, jenis Quasi Eksperimental Design atau dikenal juga sebagai eksperimen semu yang menguji variabel independen terhadap variabel dependen yang dilaksanakan pada sampel dari kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Selanjutnya, kedua kelompok tersebut akan mendapatkan posttest. Sehingga pada jenis penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Posttest-only Control Design*, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Quasi Experiment dengan Posttest-only Control

Kelompok	Kelas	Tes	Perlakuan
Eksperimen	IV A	√	X _E
Kontrol	IV B	√	X _K

Keterangan:

X_E: *Treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen yaitu menggunakan

model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*

X_K : Treatment (perlakuan) pada kelas kontrol yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional di dalam kelas

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Teknik sampling yang dipilih pada penelitian ini adalah Probability sampling secara Simple Random Sampling. Probability sampling adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sampel sehingga setiap data memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. (Suriani et al., 2023). Random Sampling merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana tiap anggota populasi diberikan opportunity (kesempatan) yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Arieska & Herdiani, 2018) Sehingga, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan mengambil 2 kelas yaitu IV A yang berjumlah 24 siswa dan IV B yang berjumlah 24 siswa. Sehingga total sampel yang dipakai pada

penelitian ini adalah 48 siswa di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Pada penelitian ini peneliti memakai 2 teknik pengumpulan data antara lain tes dan observasi. Sehingga instrument pengumpulan data menggunakan soal tes dan lembar observasi. Instrumen penelitian Secara umum, berfungsi untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Dengan instrumen ini, peneliti dapat menentukan sumber data yang akan diteliti serta jenis data yang diperlukan. (Sukendra & Atmaja, 2020). Lembar observasi merupakan lembar yang digunakan untuk mencatat data atau informasi yang dibutuhkan yang diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer. Tujuan dari lembar observasi untuk mencatat secara sistematis aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan model TGT apakah sudah terlaksana atau tidak. Lembar tes dipakai untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka, dengan memuat

indicator dari kemampuan berhitung seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berhitung

No	Indikator	Deskripsi
1.	Menentukan hasil operasi hitung campuran	Siswa mampu menyelesaikan soal terkait operasi hitung campuran (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian)
2.	mengubah kalimat matematika menjadi soal cerita dan sebaliknya	1) Siswa mengadaptasi dari kalimat matematika menjadi soal cerita 2) Siswa mengadaptasi soal cerita ke dalam kalimat matematika 3) Siswa dapat menjawab dari adaptasi soal
3.	memecahkan soal cerita dalam kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu mengaplikasikan konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Teknik analisis data menggunakan analisis uji T yang memerlukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis. Jika data memenuhi uji prasyarat, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis. Pakpahan, et al., (2021) mendefinisikan hipotesis merupakan pernyataan dugaan hubungan antara dua atau lebih variabel. Uji hipotesis adalah langkah penting dalam penelitian kuantitatif untuk menguji apakah terdapat hubungan atau perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada hasil penelitian ini menyajikan data yang telah diperoleh

peneliti sebelum dan sesudah dilaksanakannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 januari 2025. Pada penelitian ini menggunakan kelas IV A terdiri dari 24 peserta didik sebagai kontrol dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *wordwall*, serta menggunakan kelas IV B terdiri dari 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dengan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *wordwall*. Setelah proses pembelajaran berlangsung peserta didik diberi sebuah tes (post-test) untuk mengukur kemampuan berhitung siswa pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti juga melakukan observasi terkait aktivitas yang telah dilakukan pendidik selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (teams games tournament) dengan berbantuan media wordwall.

1. Data Tes Hasil Pembelajaran Peserta Didik

Data yang terkumpul dalam penelitian ini yaitu berupa tes kemampuan berhitung yang telah dicapai oleh peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (teams games tournament) dengan berbantuan media wordwall pada pembelajaran matematika dengan materi operasi hitung campuran. Dari data yang diperoleh, kelas eksperimen terdiri dari 24 siswa dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Sedangkan pada kelas kontrol terdiri

dari 24 siswa dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis Uji T-test dengan bantuan IBM SPSS versi 21 untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa. Adapun langkah dalam menguji hipotesis dengan melewati uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

Uji normalitas merupakan uji kenormalan distribusi data digunakan untuk menganalisis kemampuan berhitung siswa yang telah disajikan. Adapun hasil dari pengujian normalitas pada penelitian ini tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
		Statistic	df	Sig.	
Kemampuan Berhitung Siswa	Kelas Eksperimen	.944	24	.197	Normal
	Kelas Kontrol	.933	24	.115	Normal

Setelah melakukan uji normalitas, diketahui bahwa sig. (signifikansi) pada kolom shapiro-wilk kelas

eksperimen adalah 0,197, sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,115. Data dikatakan normal apabila nilai

signifikansi > 0,05. Nilai sig. kelas eksperimen 0,197 > 0,05 dan nilai sig. kelas kontrol 0.115 > 0,05 , maka dapat disimpulkan bahwa data yang ada pada sampel tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah

kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen) atau tidak. Tujuan dari pengujian ini untuk meyakinkan bahwa memang kelompok data bersumber dari varian yang sama. Salah satu syarat agar uji homogenitas dapat dilaksanakan yaitu apabila data yang dimiliki sudah terbukti berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df ₁	df ₂	Sig.	Keterangan
.046	1	46	.831	Homogen

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis uji homogenitas terlihat bahwa nilai sig. 0.831 > 0,05 yang artinya data kemampuan berhitung siswa mempunyai varian sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berhitung siswa adalah data homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis karena telah memenuhi persyaratan. Tahap uji hipotesis ini

melalui IBM SPSS versi 21 dengan menggunakan *independent sample T-test* dengan taraf signifikansi 0,05 yang digunakan untuk menganalisis adanya pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis dengan uji T

	<i>t-test for Equality of Means</i>			
	t	df	Sig. (2-tailed)	
Kemampuan Berhitung Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	5.436	46	.000
	<i>Equal variances not assumed</i>	5.436	45.781	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji

Independent Sample T-Test diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 <

0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media

wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas 4 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Tabel 6. Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics			
	Kelas	N	Mean
Kemampuan Berhitung Siswa	Post-test Kelas Eksperimen	24	81.04
	Post-test Kelas Kontrol	24	66.46

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa sebagai responden penelitian sebanyak 48 siswa , yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 24 siswa. Keduanya memiliki rata-rata yang berbeda, pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 81,04 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 66,46.

2. Data hasil observasi aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti melakuakn observasi pada proses pembelajaran. Tujuan dilakukan observasi ini yaitu memastikan apakah pendidik memakai model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media wordwall atau tidak. Pernyataan keberhasilan dari observasi dapat terlihat dari kategori yang telah ditentukan sesuai Tabel 7.

Tabel 7. Kategori Hasi Observasi

No	Kategori	Keterangan
1.	Terlaksana dengan sangat baik	82% - 100%
2.	Terlaksana dengan baik	63% - 81%
3.	Terlaksana dengan kurang baik	44% - 62%
4.	Tidak terlaksana	25% - 43%

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer, didapatkan hasil sebanyak 23 aspek

tahapan pembelajaran model TGT yang dinyatakan terlaksana, selanjtnya menghitung presentase

yang didapatkan untuk menentukan kategori keterlaksanaan aktivitas pembelajaran.

Presentase aktivitas pembelajaran =

$$\frac{\text{jumlah aspek terlaksana}}{\text{jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Maka penilaian persentase aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Model TGT di atas adalah:

$$\begin{aligned} \text{Persentase aktivitas} \\ \text{pembelajaran} &= \frac{23}{23} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan presentase yang didapatkan yaitu 100%, maka sebanyak 23 aspek telah dilaksanakan oleh pendidik. Sehingga dengan hal ini aktivitas pembelajarn menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media wordwall yang dilakukan oleh guru dinyatakan Terlaksana dengan Sangat Baik.

Pembahasan

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang di desain dan dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995, model pembelajaran TGT merupakan Model pembelajaran yang mengintegrasikan kolaborasi kelompok dengan kompetisi

turnamen dan dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman tentang konsep serta meningkatkan keterampilan komunikasi. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dapat berpartisipasi dalam permainan akademis dengan tim lain untuk meraih poin yang akan memengaruhi total skor kelompok. (Firman et al., 2019). Model pembelajaran TGT ini memiliki empat komponen atau tahapan yaitu yaitu penyajian kelas, kelompok (team), permainan (game), turnamen dan penghargaan kelompok (team recognize) (Sya'adah et al., 2023). Terdapat salahsatu manfaat yang sejalan yaitu "Memberikan masukan dan perbaikan terhadap Pengajaran", menurut pendapat ahli model pembelajaran TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kolaborasi, kompetisi yang sehat, serta partisipasi dalam proses belajar (Haryanti & Sulistio, 2022).

Peneliti sebagai pendidik dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan PPT dan *wordwall* sebagai media penyampaian materi dan game yang ditayangkan pada *wordwall*. Wordwall adalah sebuah

aplikasi online yang digunakan untuk menyusun evaluasi pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk menyediakan suasana yang memungkinkan siswa memahami informasi dengan tepat dan menyeluruh, meningkatkan kemampuan berpikir, serta membangun karakter siswa. (Saleh et al., 2023). Pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berbantuan media *wordwall* sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berbantuan media *wordwall*. Selanjutnya guru memberi soal tes dan hasilnya digunakan untuk analisis data kemampuan berhitung siswa. Setelah memperoleh data hasil kemampuan berhitung siswa, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan memenuhi prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebuah data. Peneliti

juga melakukan observasi, dimana observasi tersebut dilakukan oleh observer untuk memastikan atau mengetahui bahwa peneliti yang bertindak sebagai pendidik sudah menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berbantuan media *wordwall* pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil observasi ini dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berbantuan media *wordwall* sudah terlaksana dengan sangat baik.

Berdasarkan analisis data tes yakni nilai hasil *post-test* yang datanya telah di uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan uji t, didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya yaitu ada pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas 4 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Secara teoritis, penelitian ini sejalan dengan pendapat Zahro et al., (2024) bahwa penggunaan model TGT dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan

komunikasi antar teman dengan lebih baik, serta mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Selain itu (Prihatmojo & Rohmani, 2020) juga mengemukakan bahwa kelebihan dari model TGT adalah siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya, bekerja sama, menumbuhkan sikap percaya diri, motivasi, toleransi, serta semangat dalam proses belajar. Adanya media pembelajaran juga hal yang penting dilakukan pada saat pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media wordwall. Sejalan dengan pendapat Lubis & Nuriadin, (2022) menyatakan bahwa setelah menggunakan *Wordwall* peningkatan hasil belajar peserta tampak dari nilai ulangan harian yang menunjukkan kemajuan. Hal ini terjadi karena metode pengajaran dikemas secara menarik, termasuk adanya kuis-kuis yang menyenangkan dan akses yang fleksibel. Para peserta didik merasa gembira dan bersemangat sehingga mereka tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Menurut (Nisa & Susanto, 2022) Penggunaan media *Wordwall* dapat menjadikan proses belajar di kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan hal ini, adanya model dan media pembelajaran mampu menjembatani tingkat kemampuan berhitung siswa. Menurut (Susanti, 2020) kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk mengelola angka dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung menjadi dasar penting untuk memahami pelajaran matematika lainnya. Siswa yang tidak memiliki keterampilan menghitung akan mengalami kesulitan dalam belajar konsep matematika yang lain. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dengan bantuan media *wordwall* sesuai digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran yang diajarkan oleh guru.

Secara Empiris, penelitian ini berkorelasi dengan penelitian terdahulu oleh I Wayan & Gusti Ngurah (2023) dengan judul "Model pembelajaran koopeatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*: solusi meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar". Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,242$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,014$, nilai ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media wordwall berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa. Dengan mengimplementasikan pembelajaran ini, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa bisa tumbuh dengan baik dan sepadan. Hal ini terlihat dari kerjasama antara kelompok siswa dalam mengatasi masalah yang diberikan oleh guru. Berbeda dengan hasil penelitian yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament berbantuan media Wordwall, siswa cenderung lebih pasif dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mereka juga cepat merasa bosan selama proses pembelajaran di kelas.

Dari pemaparan diatas, hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi

hitung campuran kelas 4 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Sehingga mampu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media wordwall terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran kelas 4 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Dengan adanya model pembelajaran TGT Diharapkan siswa memiliki keinginan untuk bekerjasama dengan sesama teman dan mau saling membantu antar teman agar dapat termotivasi. Karena dengan kerjasama dapat menyebabkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa lebih memahami materi pelajaran. Guru juga di harapkan untuk lebih meningkatkan profesionalisme yaitu dengan meningkatkan penggunaan model mengajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memacu semangat siswa untuk belajar. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dapat membantu pemahaman serta meningkatkan daya ingat terhadap materi tersebut.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1 SE-), 69–82.
- Andrew Fernando Pakpahan, Adhi Prasetio, E. S. N., Kasta Gurning, Risanti Febrine Ropita Situmorang, T., Parlin Dony Sipayung, Ayudia Popy Sesilia, P. P. R., Bonaraja Purba, Muhammad Chaerul, I. Y., & Valentine Siagian, G. A. J. R. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*.
- Annisah, S., & Masfi'ah, S. (2021). Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 Meningkatkan Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 1(1), 62–70.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171.
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57–63.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Hariyanto, A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Haryanti, N., & Sulistio, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Nasional, D. P. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170.

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- OECD. (2023). *OECD Economic Outlook, Volume 2023 Issue 1* (Issue June).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction Undiksha*, 4(3), 163–172.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran “who am i.” In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, Wawan, Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model Model Pembelajaran*.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen penelitian*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.
- Zahro, U. F., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). The Penerapan Model Tgt Berbantuan Media Gaull (Game Edukasi Wordwall) Untuk Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 73–82.