

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN MATERI MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD**

Putu Ela Ardiani¹, I Ketut Suparya², I Made Ariasa Giri³

^{1,2,3} PGSD IAHN Mpu Kuturan, Singaraja

1elaardiani2003@gmail.com , 2iketutsuparya@gmail.com, 3tiyagiri@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media on fifth-grade elementary school students' mastery of mathematics material. This research was motivated by the low mastery of mathematics material among students, caused by monotonous learning methods and limited use of interactive media. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of 53 fifth-grade students in Cluster I of Seririt District. The samples were selected through random sampling, resulting in SD Negeri 2 Joanyar as the experimental class and SD Negeri 1 Tangguwisia as the control class. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. Data were analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, and independent t-test analysis. The results showed that the independent t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$ and $t\text{-count } 7.068 > t\text{-table } 1.675$. Therefore, there was a significant effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by Wordwall media on students' mastery of mathematics material. The implementation of the TGT model created a more active, enjoyable, and meaningful learning atmosphere for students.

Keywords: Teams Games Tournament, Wordwall, mathematics mastery

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap penguasaan materi matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan materi matematika siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Populasi penelitian berjumlah 53 siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Seririt. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling sehingga diperoleh SD Negeri 2 Joanyar sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Tangguwisia sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t\text{-hitung } 7,068 > t\text{-tabel } 1,675$. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall terhadap penguasaan materi matematika siswa. Penerapan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Wordwall, penguasaan materi matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, serta sikap yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika masih dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Rendahnya minat belajar matematika menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan guru. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Seririt, ditemukan

bahwa penguasaan materi matematika siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari nilai siswa yang sebagian besar berada di bawah KKTP yaitu 75. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa variasi model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut perlu diatasi melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa belajar dalam kelompok heterogen melalui permainan dan turnamen akademik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan pemahaman konsep melalui aktivitas yang menyenangkan

Selain penggunaan model pembelajaran yang inovatif, media

pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan penguasaan materi siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Wordwall. Media Wordwall menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis digital yang menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar dan penguasaan materi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall terhadap penguasaan materi matematika siswa kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Seririt tahun pelajaran 2025/2026.

Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan

Seririt yang berjumlah 53 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling. Berdasarkan hasil pengundian diperoleh SD Negeri 2 Joanyar sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 siswa dan SD Negeri 1 Tangguwisia sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 siswa.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Tes
4. Dokumentasi

Instrumen penelitian berupa tes penguasaan materi matematika siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent t-test berbantuan SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan materi matematika siswa kelas V SD.

Berdasarkan hasil uji independent t-test diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,068 sedangkan t-tabel sebesar 1,675. Selain itu, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam kegiatan belajar. Selain itu, media Wordwall membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih menarik dan interaktif.

Pada proses pembelajaran, siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam permainan akademik. Hal tersebut sesuai dengan teori

konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prasetya dan Agustika (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall dapat dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan penguasaan materi matematika siswa sekolah dasar.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Penguasaan Materi Matematika
Siswa Kelas V SD

Kelas Eksperimen			
N	Pre-test	Post-test	N-Gain
24	61,20	84,25	0,59

Kelas Kontrol			
N	Pre-test	Post-test	N-Gain
29	60,15	72,18	0,30

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap penguasaan materi matematika siswa kelas V SD. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai *t*-hitung sebesar $7,068 > t$ -tabel 1,675. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi matematika pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 61,20 menjadi 84,25 dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 berkategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 60,15 menjadi 72,18 dengan nilai N-Gain sebesar 0,30 berkategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan materi matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Perbedaan hasil tersebut disebabkan oleh penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Pada proses pembelajaran, siswa dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami materi matematika secara lebih mudah karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif bekerja sama dan berkompetisi secara sehat dengan teman kelompoknya.

Penggunaan media Wordwall juga memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Media Wordwall menyajikan pembelajaran berbasis permainan edukatif digital yang menarik sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias saat mengikuti pembelajaran matematika. Tampilan yang interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih menyenangkan serta mengurangi rasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang

menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam model pembelajaran TGT, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah bersama kelompok sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Prasetya dan Agustika (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall berpengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan penguasaan materi matematika siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan & Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap

penguasaan materi matematika siswa kelas V SD.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji independent t-test yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 7,068 lebih besar daripada t-tabel 1,675 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta penguasaan materi matematika siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ini direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall sebagai alternatif pembelajaran inovatif khususnya pada mata pelajaran matematika agar siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi pembelajaran.

2. Bagi Siswa
Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berani berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan memanfaatkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan penguasaan materi.
3. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dan menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memperluas kajian mengenai efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Aledya, V. (2019). Pembelajaran matematika dan permasalahannya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 45–52.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, S. (2021). Kajian pustaka dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 12–20.
- Hawa, S., & Putra, R. (2018). Analisis hasil PISA siswa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 88–96.
- Kholik, A., & Muthi, R. (2024). Pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–40.
- Kusumawati, R., Suparya, I. K., & Winangun, I. M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional Meong Meong Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 6 Sepang Kecamatan Busungbiu. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 7(3).
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 110–118.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E. D. A., dkk. (2025). Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 55–66.