

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTU WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI DI MI DAARUL AITAM PALEMBANG**

Echa Silvia¹, Ahmad Syarifuddin², Agra Dwi Saputra³, Tutut Handayani⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
echasilvia134@gmail.com

ABSTRACT

In the current educational landscape, student-centered and interactive learning methods are increasingly important for improving learning outcomes. However, the implementation of innovative teaching strategies is often limited by the availability of effective learning media. This study aimed to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning method assisted by Wordwall on the science learning outcomes of sixth-grade students at MI Daarul Aitam Palembang. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Pretest–Posttest Design. Samples were selected through purposive sampling, and data were collected using observation, tests, and documentation. Data analysis included validity, reliability, discrimination, difficulty level, normality, homogeneity, and hypothesis testing. The findings revealed that the experimental class achieved a mean post-test score of 84.56, while the control class obtained a mean score of 68.75. The Independent Samples t-Test produced a significance value of 0.000, which is lower than 0.05, indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. These results demonstrate that the TGT learning method supported by Wordwall has a significant positive effect on students' science learning outcomes. The study suggests that integrating game-based cooperative learning with digital media can enhance student engagement, motivation, and academic achievement. Therefore, the application of TGT assisted by Wordwall can serve as an effective and enjoyable strategy for improving science learning in elementary schools.

Keywords: *learning outcomes, science, team games tournament (tgt), wordwall*

ABSTRAK

Di era pendidikan saat ini, penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan berpusat pada siswa dianggap sangat penting. Banyak penelitian menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan metode yang beragam, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, atau metode yang melibatkan teknologi, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami pelajaran dengan mudah.

Namun, metode inovatif belum sepenuhnya diterapkan, sebagian karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pengaruh Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MI Daarul Aitam Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* Pretest-Posttest. Sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji validitas, uji realibilitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,56, sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 68,75. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent T Test mendapatkan hasil dengan nilai signifikansi yaitu 0,000. Diketahui bahwa nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPA melalui penerapan metode *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, ipa, *team games tournament* (tgt), wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran terarah. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara optimal (Slavin, 2015).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menggunakan pendekatan yang aktif, kolaboratif, dan bermakna

karena peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata. Namun, penggunaan metode ceramah yang masih dominan sering menyebabkan rendahnya keterlibatan, minat belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA (Trianto, 2014).

Berdasarkan hasil observasi di MI Daarul Aitam Palembang, peserta didik masih cenderung pasif dan hasil belajar belum optimal, ditunjukkan dengan 55% siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan

perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik agar hasil belajar dapat meningkat sesuai kebutuhan dan karakteristik mereka (Arikunto, 2018).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media digital *Wordwall*. Metode *TGT* menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen untuk belajar, berdiskusi, dan berkompetisi melalui permainan akademik yang terstruktur. Sementara itu, *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kombinasi kedua pendekatan tersebut berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hamalik (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penerapan model *TGT* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Putri (2024) menemukan bahwa model *TGT* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *TGT* meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan Kharisma (2023) membuktikan bahwa penggunaan model *TGT* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *TGT* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji pengaruh metode *Team Games Tournament (TGT)* berbantu *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode pembelajaran kooperatif berbasis

permainan dengan media digital interaktif dalam konteks pembelajaran IPA kelas VI di MI Daarul Aitam Palembang. Penelitian ini difokuskan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta menganalisis pengaruh penerapan metode *TGT* berbantu *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif serta kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan metode dan teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental nonequivalent control group design untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantu *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI MI Daarul Aitam Palembang. Sampel penelitian berjumlah 49 siswa yang dipilih

melalui purposive sampling, terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol (Sugiyono, 2023; Millstein, 2009; Margono, 2010). Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, Independent Sample t-test, serta koefisien determinasi untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa (Pratiwi et al., 2024; Slameto, 2020; Purwanto, 2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu *Wordwall*

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui nilai sebelum diberikan perlakuan, peneliti dapat membandingkan hasil nilai peserta didik saat setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantu *wordwall*

Berdasarkan data nilai *pretest* yang telah diperoleh jumlah rata-rata dari seluruh nilai hasil belajar siswa

pada kelas eksperimen adalah 40,92 dengan jumlah siswa 25 orang di kelas VI A di MI Daarul Aitam Palembang. Dari tabel nilai *pre-test* diatas terdapat 1 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi dengan nilai 77 dan 1 orang siswa mendapatkan nilai terendah dengan nilai 16. Selanjutnya data yang telah didapat kemudian diolah menggunakan bantuan SPSS 23 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Data Deskriptif Pre-test Eksperimen

	N	R a n g e	Min imu m	Maxi mu m	Me an	Std. Dev iati on
Prete st Ekspe rimen Valid N (listwi se)	25 25	6 1	16	77	40, 92	14, 416

Tabel 2. Kategorisasi nilai Pre-test Eksperimen

Katego ri	Kriteri a	Frekuen si	Persenta se
Tinggi	56 ke atas	3	12%
Sedang	Antara 27-56	19	76%
Rendah	27 ke bawah	3	12%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI A di MI Daarul Aitam Palembang sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai dengan

kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik dengan nilai 56 ke atas (12,00%), nilai dengan kategori sedang sebanyak 19 peserta didik (76,00%), dan nilai dengan kategori rendah sebanyak 3 peserta didik dengan nilai 27 ke bawah (12,00%).

Artinya adalah dari penjelasan di atas hasil belajar peserta didik di kelas VI A MI Daarul Aitam Palembang sebelum diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik itu masih terbilang cukup rendah.

Tabel 3. Data Deskriptif Post-test Eksperimen

	N	Ra ng e	Mini mu m	Max imu m	M ea n	Std. Devi atio n
Postt est Eksp erimen Valid N (listw ise)	25 25	29	71	100	84 ,5 6	8,70 4

Tabel 4. Kategorisasi nilai Post-test Eksperimen

Katego ri	Kriteri a	Frekuen si	Persenta se
Tinggi	93 ke atas	7	28%
Sedang	Antara 76-93	15	60%
Rendah	76 ke bawah	3	12%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI A di MI Daarul Aitam Palembang sesudah diberikan perlakuan memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 7 peserta didik dengan nilai 93 ke atas (28%), nilai dengan kategori sedang sebanyak 15 peserta didik (60%), dan nilai dengan kategori rendah sebanyak 3 peserta didik dengan nilai 76 ke bawah (12%).

Artinya adalah dari penjelasan di atas hasil belajar peserta didik di kelas VI A MI Daarul Aitam Palembang setelah diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik itu meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI A MI Daarul Aitam Palembang pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 40,92 pada pre-test menjadi 84,56 pada post-test. Dengan demikian, metode pembelajaran TGT

berbantu Wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar Siswa di Kelas Kontrol yang Tidak Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Wordwall

Berdasarkan data nilai *pre-test* yang telah diperoleh jumlah rata-rata dari seluruh nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 31,42 dengan jumlah siswa 25 orang di kelas VI B dMI Daarul Aitam Palembang. Dari tabel nilai *pre-test* di atas terdapat 2 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi dengan nilai 60 dan terdapat 2 orang siswa mendapatkan nilai terendah dengan nilai 11. Selanjutnya data yang telah didapat kemudian diolah menggunakan bantuan SPSS 23 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Data Deskriptif Pre-test Kontrol

	N	R a n g e	Mini mu m	Maxi mum	Me an	Std. Dev iatio n
Prete st Kontr ol Valid N (listwi se)	25 25	4 9	11	60	31, 42	13, 887

Tabel 6. Kategorisasi nilai Pre-test Kontrol

Katego ri	Kriteri a	Frekuen si	Persenta se
Tinggi	45 ke atas	3	12,50%
Sedang	Antara 18-45	17	70,83%
Rendah	18 ke bawah	4	16,67%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI B di MI Daarul Aitam Palembang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik dengan nilai 45 ke atas (12,50%), nilai dengan kategori sedang sebanyak 17 peserta didik (70,83%), dan nilai dengan kategori rendah sebanyak 4 peserta didik dengan nilai 18 ke bawah (16,67%). Dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik di kelas VI B MI Daarul Aitam Palembang masih terbilang cukup rendah.

Tabel 7. Data Deskriptif Post-test Kontrol

	N	R a n g e	Min imu m	Maxi mu m	Me an	Std. Dev iati on
Prete st Kontr ol Valid N (listwi se)	25 25	3 9	49	88	68, 75	12, 629

Tabel 8. Kategorisasi nilai Post-test Kontrol

Katego ri	Kriteri a	Frekuen si	Persenta se
Tinggi	81 ke atas	5	20,83%
Sedang	Antara 56-81	13	54,17%
Rendah	56 ke bawah	6	25%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI B di MI Daarul Aitam Palembang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 5 peserta didik dengan nilai 81 ke atas (20,83%), nilai dengan kategori sedang sebanyak 13 peserta didik (54,17%), dan nilai dengan kategori rendah sebanyak 6 peserta didik dengan nilai 56 ke bawah (25%). Artinya adalah dari penjelasan di atas hasil belajar peserta didik di kelas VI B MI Daarul Aitam Palembang setelah diterapkan media konvensional dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik itu meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VI B MI Daarul Aitam Palembang sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Wordwall*, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta

didik meningkat dari 31,42 pada *pre-test* menjadi 68,75 pada *post-test*. Meskipun terjadi peningkatan setelah pembelajaran dengan media konvensional, hasil belajar peserta didik masih didominasi kategori sedang dan rendah.

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik, apakah ada pengaruh atau tidak mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia di kelas VI. Teknik analisis data yang digunakan yakni *Independent Simple T test*. Sebelum di uji t, terlebih dahulu diuji keabsahan data.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas

N o.	Ite m	r _{tabel}	r _{hitung}	Nilai Signifi kan	Keteran gan
1	So al 1	0,4 04	0,3 75	0,071	Tidak Valid
2	So al 2	0,4 04	0,1 25	0,560	Tidak Valid

3	So al 3	0,4 04	0,4 49	0,208	Tidak Valid
4	So al 4	0,4 04	0,6 26	0,001	Valid
5	So al 5	0,4 04	0,4 45	0,029	Valid
6	So al 6	0,4 04	0,5 02	0,012	Valid
7	So al 7	0,4 04	0,3 96	0,056	Valid
8	So al 8	0,4 04	0,1 96	0,359	Tidak Valid
9	So al 9	0,4 04	0,0 72	0,738	Tidak Valid
10	So al 10	0,4 04	0,0 77	0,721	Tidak Valid
11	So al 11	0,4 04	0,4 79	0,018	Valid
12	So al 12	0,4 04	0,0 76	0,723	Tidak Valid
13	So al 13	0,4 04	0,2 94	0,163	Tidak Valid
14	So al 14	0,4 04	0,5 23	0,009	Valid
15	So al 15	0,4 04	0,5 15	0,010	Valid
16	So al 16	0,4 04	0,1 80	0,401	Tidak Valid
17	So al 17	0,4 04	0,4 11	0,046	Valid
18	So al 18	0,4 04	0,2 78	0,188	Tidak Valid
19	So al 19	0,4 04	0,3 57	0,087	Tidak Valid
20	So al 20	0,4 04	0,5 35	0,007	Valid
21	So al 21	0,4 04	0,5 06	0,012	Valid

22	So al 22	0,4 04	0,4 86	0,016	Valid
23	So al 23	0,4 04	0,5 57	0,005	Valid
24	So al 24	0,4 04	0,3 44	0,100	Tidak Valid
25	So al 25	0,4 04	0,2 90	0,169	Tidak Valid
26	So al 26	0,4 04	- 0,0 96	0,657	Tidak Valid
27	So al 27	0,4 04	0,4 42	0,031	Valid
28	So al 28	0,4 04	0,5 33	0,007	Valid
29	So al 29	0,4 04	0,4 58	0,024	Valid
30	So al 30	0,4 04	0,4 49	0,028	Valid
31	So al 31	0,4 04	0,4 62	0,023	Valid
32	So al 32	0,4 04	0,5 22	0,009	Valid
33	So al 33	0,4 04	0,0 79	0,713	Tidak Valid
34	So al 34	0,4 04	0,1 55	0,593	Tidak Valid
35	So al 35	0,4 04	0,3 25	0,121	Tidak Valid
36	So al 36	0,4 04	0,2 23	0,294	Tidak Valid
37	So al 37	0,4 04	0,4 05	0,050	Valid
38	So al 38	0,4 04	0,1 15	0,593	Tidak Valid
39	So al 39	0,4 04	0,1 96	0,359	Tidak Valid
40	So al 40	0,4 04	0,5 60	0,004	Valid

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,717	18

Berdasarkan tabel di atas, hasil nilai yang diperoleh adalah $0,717 > 0,70$, sehingga dapat dinyatakan reliabel tinggi. Sesuai dengan ketentuan taraf signifikan bahwa uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel jika hasil nilai lebih besar dari 0,70.

Berdasarkan uji tingkat kesukaran butir soal yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS 23 dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran pada butir soal tergolong dalam kategori tingkat kesukaran sedang. hasil uji daya beda butir soal di atas dapat diketahui bahwa terdapat 13 butir soal dalam kategori baik, dan 3 butir soal masuk dalam kategori cukup.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk yang dianalisis menggunakan SPSS 23, dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sign} > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sign} < 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Statistic	df	Sig.
0,970	25	0,646
0,929	24	0,083
0,942	24	0,180
0,931	24	0,101

Berdasarkan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel di atas sehingga diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen sebesar $0,646 > 0,05$ dan *post-test* kelas eksperimen sebesar $0,083 > 0,05$ yang artinya data nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol sebesar $0,180 > 0,05$ dan *post-test* kelas kontrol sebesar $0,101 > 0,05$ yang artinya data nilai *pre-test* dan

post-test kelas kontrol dinyatakan juga berdistribusi normal.

Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Df 1	Df2	Sig.
Nilai Based on Mean				0,061
Based on Median	3,692	1	47	0,116
Based on Mode	2,560	1	44,096	0,117
Media and with adjusted df	2,560	1	6	
Based on trimmed mean	3,676	1	47	0,061

Berdasarkan uji homogenitas di atas diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0,061 > 0,05$ yang artinya data hasil belajar siswa dinyatakan homogen.

Tabel 13. Hasil Uji Independent Sample T Test

	Levene Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Mean						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai equal	3,6	0,061	5,1	47	0,000	15,810	3,088	9,599	22,022

variances assumed	9 2		2 0						
Nilai equal variances not assumed			5, 0 8 3	40 ,6 56	0,00 0	15,81 0	3,11 1	9,52 6	22,0 94

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T Test* yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat disimpulkan dengan diterimanya H_a artinya terdapat signifikansi dari penerapan metode pembelajaran *team games tournamnet* (TGT) berbantu *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas VI Pada Materi pertumbuhan dan perkembangan manusia di MI Daarul Aitam Palembang.

Tabel 14.
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,598 ^a	,358	,344	10,805

^a. Predictors: (Constant), 1(ekperimen) 0(kontrol)

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi di atas didapatkan nilai pada *R Square* sebesar 0,358, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VI di MI

Daarul Aitam Palembang yaitu sebesar 35,8%, sedangkan sisanya sebesar 64,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pre-test sebesar 40,92 meningkat menjadi 84,56 pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbantu *Wordwall* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Fauzi dan Masrupah (2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan, hasil belajar siswa tidak mengalami

peningkatan sebesar kelas eksperimen. Siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga pemahaman terhadap materi masih relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan dilanjutkan dengan Independent Sample T-Test menggunakan bantuan SPSS 23. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran TGT berbantu Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sebagaimana dikemukakan oleh Nurrita (2021).

Penerapan metode TGT berbantu Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain

meningkatkan kerja sama dalam kelompok, metode ini juga melatih siswa untuk berkompetisi secara sehat melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik. Pemanfaatan media Wordwall membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Agustin dkk. (2023) yang menyatakan guru perlu memahami karakteristik peserta didik dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih efektif.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Rahmi dan Siregar (2023) menyatakan bahwa metode TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, Setiawan dkk. (2024) menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan TGT, sedangkan Mardiana dkk. (2025) membuktikan bahwa TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Nurhikmawati dan Utami (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis TGT mampu meningkatkan keaktifan dan ketuntasan belajar peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VI di MI Daarul Aitam Palembang. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 40,92 pada pre-test menjadi 84,56 pada post-test, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 31,42 menjadi 68,75. Hasil uji Independent T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, sekolah diharapkan mendukung penggunaan metode TGT berbantu Wordwall, guru dapat menerapkannya sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian pada materi, jenjang, dan desain penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fatimah, F., & Alfath, K. (2019). *Analisis Butir Soal*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kharisma, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Tahun 2023/2024*. Metro: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Millstein, R. L. (2009). Populations as individuals. *Biological Theory*, 4(3), 267–273.
- Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbasis TGT untuk meningkatkan

- keaktifan dan hasil belajar peserta didik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 222–232. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.471>
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratiwi, P. A., dkk. (2024). Mengungkap metode observasi yang efektif menurut pra-pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), 135–145.
- Putri, R. A. (2024). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 2 Terbanggi Subing*. Lampung.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press.
- Rahmi, D., & Siregar, N. (2023). Pengaruh metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) modifikasi metode gasing terhadap hasil belajar matematika siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Slameto. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran berbasis riset. *Jurnal Ilmiah Pendidikan TRISALA*, 1(16), 131–144.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taski Adelia Agustin, dkk. (2023). Strategi guru dalam menghadapi karakteristik peserta didik yang berbeda-beda melalui pemanfaatan gaya belajar di Sekolah Dasar Cilegon II. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1144–1150. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1978>
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuddin, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dengan Aplikasi IBM SPSS*. Padang: Get Press Indonesia.
- Zohuri, B., dkk. (2017). What Is Data Analysis from Data Warehousing Perspective? In *Business Resilience System (BRS): Driven Through Boolean, Fuzzy Logics and Cloud Computation* (pp. 269–289).
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185–2196.