

Pengaruh Model *TGT* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Penguasaan Materi Bangun Datar

The Effect Of TGT Model Assisted by Wordwall Media on Mastery of Shape Material

¹I Putu Suardipa, ²Ni Nyoman Lisna Handayani, ³I Komang Wahyu Wiguna, ⁴I Komang Sesara Ariyana.

¹²³⁴STAHN Mpu Kuturan Singaraja

¹putu.suardipa@yahoo.com, ²lisnahandayani201@gmail.com, ⁴sesaraariyana@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v8i1.206>

Diterima: 27 Februari 2025 | Direvisi: 30 April 2025 | Disetujui: 16 Juni 2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui perbedaan penguasaan materi siswa yang belajar dengan model *TGT* berbantuan media *Wordwall* dan siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional pada Kelas IV di SD Gugus II Buleleng. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan konsep *pretest-posttest control group*. Populasi penelitian terdiri dari 84 siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng. Sampel dipilih melalui metode *sample random sampling*, di mana SDN 2 Tukad Mungga dipilih sebagai kelompok eksperimen (29 siswa) dan SDN 1 Pamaron sebagai kelompok kontrol (22 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan *SPSS versi 25 for Windows*. Analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji beda tes, uji tingkat kesukaran butir soal, uji *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t *independent* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu nilai t_{hitung} sebesar 8,165 > t_{tabel} sebesar 1,676. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan materi bangun datar siswa antara pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournamen* berbantuan media *Wordwall* dan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Media *Wordwall*; Model Pembelajaran *TGT*; Penguasaan materi bangun datar

Abstract

The purpose of this study was to determine the difference between the TGT model with the help of Wordwall media and students who learn using the conventional model of Class IV students in SD Gugus II Buleleng. This study used a quasi experiment design with the concept of pre-test -post-test control group. The study population consisted of 84 fourth grade students of SDN Gugus II Buleleng. The sample was selected through sample random sampling method, where SDN 2 Tukadmungga was selected as the experimental group (29 students) and SDN 1 Pamaron as the control group (22 students). Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, then analyzed using SPSS version 25.0 for Windows. Data analysis included validity test, reliability test, test difference test, item difficulty test, N-Gain test, normality test, homogeneity test, and t-test. Based on the hypothesis that has been tested, data analysis using the independent t-test shows that $t_{count} > t_{table}$, namely the value of t_{count} of 8.165 > t_{table} 1.676. This shows that there is a significant difference in the mastery of students' flat building material between learning with the Team Games Tournament learning model assisted by Wordwall media and conventional learning.

Keywords: *Mastery of shape material; TGT Learning Model; Wordwall media*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia mulai dari usia anak-anak hingga lansia (Septianda, 2024; Ghozali, 2022). Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Maulansyah, dkk, 2023). Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Maulansyah, 2023; Melisari dkk., 2020). Kenyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia dewasa ini mengalami banyak tantangan dan masalah. Reformasi pendidikan sudah seharusnya dilakukan dan pemerintah harus bisa mendorong kesadaran masyarakat atas pentingnya pendidikan, bahkan masih banyak masyarakat yang acuh terhadap pendidikan dan perkembangan teknologi (Utomo, 2024; Zain, 2021). Teknologi informasi merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan untuk peningkatan pelayanan institusi pendidikan, begitu juga untuk anak-anak didik/murid-murid (Meilida, 2022; Saryoko, 2020).

Pasal 31 UUD 1945 pada ayat 1 menyatakan setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan pada ayat 2 menyatakan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar, dan pemerintah wajib membiayainya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang mengemban tugas mengelola dan memelihara alam semesta dengan penuh ketakwaan dan penuh tanggung jawab untuk kesejahteraan umat manusia, oleh penciptaNya dianugerahi Hak Asasi untuk menjamin keberadaan hakikat dan martabat kemuliaan dirinya serta keharmonisan lingkungannya. Berbagai macam kendala muncul di berbagai daerah Indonesia dikarenakan pendidikan yang belum merata (Kamaria, A. 2021; Yuliawati, 2021). Banyak permasalahan terjadi khususnya di daerah pedesaan yang terpencil dan jauh dari perkotaan dalam mengakses layanan pendidikan yang masih belum terdistribusi secara merata dan jangkauan internet yang masih sangat minim (Fajri, 2023; Wijayanti, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru yang dilakukan pada tanggal 29 Januari 2024 di Gugus II, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Guru belum mencoba model pembelajaran yang baru; 2) pembelajarn belum berjalan secara efektif karna guru masih disibukkan dengan administrasi kelas; 3) Motivasi belajar siswa rendah dan siswa kurang aktif dalam belajar; 4) Siswa sering mengantuk di dalam kelas; 5) siswa sering mengobrol di kelas ketika mata pelajaran Matematika. Hasil wawancara dengan salah satu guru SD Negeri 2 Tukad Mungga mendapatkan bahwa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang khususnya pada mata pelajaran matematika, kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Matematika membuat siswa suka mengantuk dan mengobrol dengan temannya di dalam kelas, karena mereka menganggap Matematika adalah mata pelajaran yang rumit dengan banyaknya rumus-rumus, kurangnya media yang menarik dan tidak sesuai dengan materi ajar (Utomo, 2024; Firdaus, 2023). Kurangnya antusias dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat menjadi faktor rendahnya kemampuan penguasaan materi siswa (Utami, 2024; Monigir, 2024).

Nilai mata pelajaran Matematika yang diperoleh siswa masih rendah, dimana terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Nilai KKTP pada mata pelajaran Matematika kelas IV di beberapa sekolah Gugus I adalah 65. Dari seluruh siswa kelas IV, hanya 42, 82 % siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP, dan 59,52% siswa memperoleh nilai dibawah KKTP yang telah ditentukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih

rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan konsep dasar siswa dalam menyelesaikan soal-soal UAS.

Model Pembelajaran TGT seperti yang pernah diujikan oleh Munawaroh dkk. (2023) dan Gofur & Alfiah (2023) dalam penelitiannya menyatakan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT pada mata pelajaran matematika kelas V SD menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran TGT. Model Pembelajaran TGT seperti yang pernah diujikan Baidha (2024) dan Diah & Siregar (2023) dalam penelitiannya menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui Model TGT pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD. Hal ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran koorpertif TGT memiliki pengaruh yang signifikan pada bidang kognitif siswa. Penggunaan permainan digital *wordwall* sering digunakan dan diujikan oleh Widyowati, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Matematika materi pola bilangan di kelas IV.

Novelty penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan permainan digital *wordwall* dimana model ini akan menjadi pembelajaran inovatif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman materi dasar siswa khususnya dalam pelajaran Matematika sehingga layak untuk diterapkan. Berdasarkan beberapa kajian pustaka tersebut, peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berorientasi Permainan Digital *Wordwall* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus II Buleleng”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, serta desain penelitian menggunakan *pretest posttest control group design* (Abraham, 2022). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Gugus 2. Jumlah siswa keseluruhan adalah 84 orang siswa kelas IV. Sampel dipilih melalui metode *sample random sampling*, dimana SDN 2 Tukad Mungga dipilih sebagai kelompok eksperimen (29 siswa) dan SDN 1 Pamaron sebagai kelompok kontrol (22 siswa). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu *variabel bebas* ialah variabel yang cenderung mempengaruhi, dalam hal ini variabel bebas (X) ialah model pembelajaran TGT berorientasi pada permainan *wordwall*; *variabel terikat* ialah variabel yang cenderung bisa dipengaruhi oleh variabel bebas, dalam hal ini variabel terikat (Y) adalah penguasaan materi bangun datar mata pelajaran matematika.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi (Jailani, 2023). Sebelum instrumen disebarkan pada responden di kelas eksperimen dan kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji coba. Terdapat empat uji yang dilakukan, yaitu: (1) uji validitas (2) uji validitas isi dan butir; (3) uji reliabilitas; (4) uji daya beda; dan (5) uji tingkat kesukaran tes.

Pengolahan hasil penelitian ini dilakukan melalui tahapan analisis deskriptif, uji asumsi, uji *Ngain* skor, uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *kolmogrof-smirnov* dengan berbantuan aplikasi *SPSS 25 for Windows*. Pengujian homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah objek yang diselidiki memiliki varians yang sebanding atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian homogenitas pada perangkat lunak *SPSS 25 for Windows*. Jika kedua kelompok data memiliki varians yang sebanding maka dilanjutkan dengan analisis hipotesis menggunakan uji-t dua sampel.

HASIL

Uraian mengenai hasil pembahasan metode ini akan mencakup beberapa elemen penting, yaitu (1) deskripsi data, (2) hasil pengujian inferensial (*N-Gain*), (3) pengujian asumsi, (4) pengujian hipotesis, dan (5) pembahasan hasil penelitian. Variabel hasil belajar siswa diukur melalui tes soal matematika yang terdiri dari 20 soal *pretest* dan 20 soal *posttest*. Rentang skor yang dianggap ideal adalah antara 0 hingga 100 diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel Statistik	AY1 Kelompok Eksperimen	AY2 Kelompok Eksperimen	AY3 Kelompok Kontrol	AY4 Kelompok Kontrol
Mean	49,3103	72,7586	35,4545	50,0000
Median	2,13065	1,34974	2,25316	2,41747
Modus	50,0000	70,0000	32,5000	47,5000
Std. Deviasi	11,4739	7,26860	10,56287	11,33, 893
Varians	131,650	52, 833	111,688	128,571
Rentangan	40,00	30,00	35,00	40,00
Skor Minimal	30,00	60,00	20,00	35,00
Skor Maksimal	70,00	90,00	55,00	75,00

Keterangan:

AY1: Skor hasil penguasaan materi sebelum dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*.

AY2: Skor hasil penguasaan materi setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*.

AY3: Skor hasil penguasaan materi sebelum dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

AY4: Skor hasil penguasaan materi setelah dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian uji *N-Gain*, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (Model Pembelajaran TGT berbantuan permainan digital *wordwall*) adalah 45,84 atau 46% dengan kategori kurang efektif. Nilai *N-Gain* minimal 27% dan tertinggi 70%. Sedangkan *N-Gain* kelas kontrol (Pembelajaran Konvensional) sebesar 23,29 atau 23% dengan kategori tidak efektif. Nilai *N-Gain* minimal 13% dan nilai tertinggi 44%. Hasil uji *N-Gain* skor selengkapnya akan di paparkan pada lampiran.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Dalam uji ini menggunakan bantuan program *SPSS version 25 for windows* dan didapatkan bahwa data tidak homogen. Kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikansi pengujian data *N-Gain* $> 0,05$ maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi pengujian data *N-Gain* skor $< 0,05$ maka H_0 ditolak pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil uji homogenitas *N-Gain* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Skor *N-Gain* antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N-Gain Score Penguasaan Materi Matematika	<i>Based on Mean</i>	1,428	1	49	0,238
	<i>Based on Median</i>	1,364	1	49	0,249
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,364	1	44,460	0,249
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,394	1	49	0,243

Signifikansi yang didasarkan pada rata-rata (*based on mean*) skor *N-Gain* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 0,238. Hal ini berarti angka *N-Gain* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari pada 0,05 ($Sig > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa varians data skor *N-Gain* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil belajar matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok homogen. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat/asumsi analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian (H1) dan hipotesis nol (H0). Hipotesis yang akan diujikan menggunakan Uji T *Independent N-Gain Score*. Kriteria pengujian pada hipotesis pertama dengan menggunakan Uji T *Independent N-Gain Score* pada kelas eksperimen yaitu H0 ditolak jika nilai signifikan $< 0,05$ pada taraf nyata 5% ($\alpha=0,05$). Berikut hasil perhitungan Uji T *Independent N-Gain Score* dengan menggunakan program SPSS version 25 for windows.

Tabel 3. Uji T *Independent N-Gain Score*

		<i>Levene's Test For</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the	
									Lower	Upper
NGain _Scor e	<i>Equal variances</i>	1.428	.000	8,165	49	>.001	0,22550	0,02762	0,17000	0,28100
	<i>Equal variances</i>			8,533	48,907	>.001	0,22550	0,02643	0,17239	0,27861

Berdasarkan hasil uji-t *independent* menggunakan bantuan SPSS Version 25 for windows seperti pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai thitung yaitu 8,165 lebih dari nilai ttabel yaitu 1,676 dan nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai Sig. (*2-tailed*) $< \alpha$ ($\alpha=0,05$). Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan Uji-t maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan materi bangun datar mapel matematika dengan model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* terhadap penguasaan materi bangun datar mata pelajaran matematika kelas IV SDN Gugus II Buleleng.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *t-independen*, diketahui bahwa nilai *t* hitung adalah 8,165 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar $n1+n2-2=22+29-2=49$. Pada taraf signifikansi 5%, nilai *t* tabel yang diperoleh adalah 1,676. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa

t hitung lebih besar dari t tabel, yaitu $8,165 > 1,676$. Selain itu, nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) adalah 0,001, lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan penguasaan materi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 2 Tukad Mungga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional di kelas V SD Negeri 1 Pamaron.

Hal tersebut dapat dilihat dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh data bahwa rata-rata *pretest* penguasaan materi bangun datar mapel matematika kelompok eksperimen adalah 25,60 dengan nilai tertinggi 45 dan nilai terendah 10. Data tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi bangun datar mapel matematika siswa masih rendah dimana semua siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* sebanyak 5 kali *treatment*.

Pertemuan pertama pada tanggal 23 Juli 2024, dimulai dengan sapaan dari ketua kelas, diikuti oleh perkenalan diri dan penjelasan tentang rencana pembelajaran oleh peneliti. Guru kelas dan seorang peneliti membahas materi I tentang "Jenis-jenis segi banyak". Guru memperkenalkan *wordwall* kepada siswa sebagai media pembelajaran. Namun, pelaksanaan pembelajaran pada hari pertama belum optimal karena ini merupakan pengalaman pertama bagi kedua belah pihak dalam menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran. Siswa pada awalnya kurang aktif dalam pembelajaran, karena mereka merasa bingung dengan materi bangun datar. Penggunaan *wordwall* memberikan variasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa (Zulfah, 2023), meskipun beberapa masih kurang fokus, dan antusiasme terhadap kuis pertama tergolong rendah. Hasil kuis menunjukkan perolehan poin yang rendah hanya mencapai 34%.

Penyampaian materi oleh guru dengan bantuan slide presentasi juga belum optimal menarik perhatian siswa. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang tidak fokus dan terlihat mengantuk. Diskusi dalam kelompok juga tidak berjalan dengan baik karena banyak siswa yang tidak serius dan hanya satu orang yang aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. Sebagai contoh, dalam kelompok 5 yang terdiri dari 4 siswa, hanya satu orang yang terlibat dalam diskusi sementara yang lainnya bercanda atau kurang bersemangat. Pengajar menyadari hal ini dan berusaha mendekati kelompok untuk memberikan teguran. Penggunaan aplikasi *wordwall* kembali dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman materi, yang menghasilkan peningkatan skor kuis. Peningkatan skor mencapai skor 68%. Kendala yang dihadapi selama pertemuan adalah masalah dengan koneksi internet.

Pada tanggal 26 Juli 2024, dalam pertemuan kedua, guru dan peneliti kembali menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media *wordwall*, dengan topik materi tentang pengelompokan segitiga berdasarkan sisi, sudut, serta jenis dan sifat bangun datar segi empat. Setelah pertemuan pertama, siswa mulai memahami tahap dan proses pembelajaran karena media tersebut lebih mudah dipahami. Hasil kuis juga meningkat, dengan presentase kuis awal sebesar 40% dan presentase kuis akhir mencapai 78%. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias dan berusaha lebih cermat dalam menjawab soal kuis. Hal ini dapat dicermati dari beberapa siswa yang bersorak "Yes!" ketika menjawab kuis dengan benar. Guru menyampaikan materi dengan lebih interaktif dengan mengajukan pertanyaan setelah penyampaian materi dan siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif (Mandasari, 2022).

Kendala pada pertemuan pertama yaitu kurang efektifnya diskusi kelompok. Guru kemudian membagi tugas kepada setiap anggota kelompok, sehingga partisipasi siswa dalam diskusi meningkat (Putri, 2024). Namun, pada pertemuan kedua ini, beberapa siswa terlalu bersemangat dalam menjawab kuis sehingga membuat kelas menjadi ramai, dan banyak siswa yang berdiri dari tempat duduknya saat peneliti melakukan tanya jawab. Hal ini menyulitkan peneliti untuk mengontrol siswa lainnya dan memerlukan waktu yang cukup lama agar semua soal terjawab dengan tepat.

Pada pertemuan ketiga, yang berlangsung pada tanggal 30 Juli 2024, suasana di kelas terasa lebih kondusif dari sebelumnya, siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan baik dan memberikan tanggapan yang positif terhadap materi yang diajarkan. Terdapat interaksi yang aktif antara guru dan siswa, terlihat saat guru mengajukan pertanyaan, siswa dengan antusias mengangkat tangan agar bisa menjawab pertanyaan. Mereka mampu berbagi dan menerima informasi dengan baik dari anggota kelompok lain, serta mampu mengkomunikasikan kembali informasi tersebut kepada teman-teman mereka. Ketika kuis dimainkan, siswa terlihat sangat senang dan bahkan berteriak 'yeyyy'. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat berhasil dalam menstimulasi semangat belajar siswa.

Pada pertemuan keempat, yang juga merupakan pertemuan terakhir pada tanggal 2 Agustus 2024, siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran materi IV dengan topik "Menyusun (komposisi) dan menguraikan (dekomposisi) bangun datar". Banyak siswa yang mengekspresikan kegembiraan seperti berteriak "Horee!" setelah mengikuti kuis dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Mereka sudah terbiasa dengan model pembelajaran TGT dengan bantuan media *wordwall* dan menikmati proses pembelajaran tersebut. Partisipasi aktif hampir seluruh siswa menjadi ciri khas dari pertemuan ini, menandakan bahwa mereka telah terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Setelah *treatment* selesai, dilanjutkan dengan pemberian *posttest*, dimana diperoleh rata-rata hasil *posttest* penguasaan materi bangun datar sebesar 77,81, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah mencapai 60. Hasil ini mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan materi bangun datar siswa, di mana sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada kelompok kontrol, siswa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 44,80, dengan nilai tertinggi mencapai 60 dan nilai terendah mencapai 30. Data ini menunjukkan bahwa penguasaan materi bangun datar siswa masih rendah, dimana seluruh siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sama seperti kelas eksperimen, kelas kontrol juga menerima *treatment* sebanyak 4 kali dengan materi yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam materi yang diujikan masih sangat rendah, karena umumnya siswa belum mempelajari materi tersebut sebelumnya.

Pada pertemuan pertama, yang diselenggarakan pada tanggal 23 Juli 2024, pembelajaran di kelompok kontrol dilakukan melalui ceramah oleh guru, sesi tanya jawab, dan penugasan. Suasana di dalam kelas terasa tegang, dan siswa merasa agak malu untuk mengekspresikan diri, disebabkan karena kehadiran seorang peneliti yang baru bergabung untuk mengamati proses pembelajaran. Meskipun demikian, siswa tetap mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, meskipun dominasi dalam proses pembelajaran masih berada di tangan guru.

Pada pertemuan kedua, yang berlangsung pada tanggal 26 Juli 2024, siswa mulai menunjukkan sikap asli mereka. Meskipun masih terlihat senang berbincang-bincang dengan teman sekelasnya, dua siswa yang duduk di barisan tengah dan di bangku nomor 3 tampak aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan bertanya tentang apa yang kurang mereka pahami. Namun, beberapa siswa lebih memilih untuk berbincang dengan teman-teman mereka daripada mendengarkan penjelasan dari guru.

Pada pertemuan ketiga, yang berlangsung pada tanggal 30 Juli 2024, kondisi kelas masih sama seperti sebelumnya. Minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru tergolong rendah. Hanya sejumlah kecil siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sementara siswa lain cenderung pasif, dan beberapa siswa tampak bergantian izin ke toilet. Beberapa siswa bahkan lebih tertarik untuk bermain dan mengalihkan perhatian mereka dari proses pembelajaran. Ada beberapa siswa yang bahkan menghabiskan

waktu dengan membuat kapal-kapalan, layang-layang menunjukkan kurangnya konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pertemuan terakhir dalam serangkaian pembelajaran pada tanggal 2 Agustus 2024, suasana pembelajaran telah mengalami perbaikan yang lebih baik. Namun, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan masih terbatas, terlihat dari respons mereka saat guru menanyakan apakah mereka sudah memahami materi tersebut. Beberapa siswa masih diam, sementara beberapa lainnya mengungkapkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami, sehingga guru harus menjelaskan kembali materi tersebut untuk memastikan pemahaman yang merata di antara siswa.

Pembelajaran di kelas kontrol yang diamati oleh peneliti belum sesuai dengan modul yang telah dirancang oleh guru. Dalam modul tersebut, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan LCD dan melibatkan diskusi kelompok untuk melakukan percobaan. Namun, setelah wawancara langsung dengan guru, di kelas kontrol tidak menggunakan LCD. Guru juga mengungkapkan pengalamannya dalam menerapkan pembelajaran berkelompok yang kurang kondusif dan efisien. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika, guru hingga saat ini hanya menerapkan model konvensional agar dapat lebih leluasa memantau siswa dan menjelaskan materi sesuai dengan harapan. Meskipun demikian, kondisi kelas dalam pembelajaran matematika memang tidak terlalu kondusif, mungkin karena materi yang sulit dan kurang diminati oleh siswa.

Setelah menjalani perlakuan dengan model pembelajaran konvensional yang umum digunakan oleh guru, dilakukan *posttest* untuk mengukur penguasaan materi bangun datar. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 61.34, dengan nilai tertinggi mencapai 75 dan nilai terendah 45. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan siswa dalam menghadapi tes penguasaan materi bangun datar. Meskipun demikian, sebagian siswa berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal meski belum optimal.

Pada tanggal 23 Juli 2024, suasana di kelas terasa tegang, dan beberapa siswa masih malu untuk mengekspresikan diri. Beberapa mungkin merasa bingung dengan materi dan partisipasi awal siswa kurang optimal. Antusiasme terhadap kuis pertama masih rendah karena penyampaian materi kurang menarik. Diskusi berkelompok juga kurang kondusif.

Pada tanggal 26 Juli 2024, siswa mulai menunjukkan sikap asli, namun beberapa masih lebih memilih berbincang dengan teman daripada mendengarkan guru. Ada perbaikan yang terlihat, siswa mulai memahami proses pembelajaran dengan antusiasme meningkat dan diskusi berkelompok menjadi lebih efektif.

Pada tanggal 30 Juli 2024, minat siswa untuk berpartisipasi aktif rendah dan beberapa siswa lebih tertarik pada hal lain selain pembelajaran. Namun, suasana menjadi lebih kondusif, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan respon positif terhadap materi. Interaksi antara guru dan siswa juga menjadi lebih aktif.

Pada tanggal 2 Agustus 2024, suasana menjadi lebih kondusif dengan semangat tinggi dalam pembelajaran. Meskipun pemahaman terhadap materi masih terbatas dan beberapa siswa membutuhkan penjelasan tambahan, namun siswa sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Perbandingan nilai siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam peningkatan penguasaan materi. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa di kelas eksperimen memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada *pretest*, tetapi setelah perlakuan, hanya satu siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKTP pada *posttest*. Di kelas kontrol, sebelum perlakuan, semua siswa memiliki nilai *pretest* di bawah KKTP, dan setelah perlakuan, sepuluh siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKTP pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen secara signifikan meningkatkan penguasaan materi siswa.

Rata-rata nilai penguasaan materi bangun datar siswa kelompok eksperimen (77.81) lebih tinggi daripada siswa kelompok kontrol (61.34). Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kelompok eksperimen menerima pembelajaran dengan menggunakan model TGT untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa dan meningkatkan penguasaan materi mereka. Penggunaan media *wordwall* diarahkan untuk meningkatkan semangat dan antusiasme siswa, yang tercermin dari tingginya antusiasme mereka dalam menjawab kuis. Partisipasi aktif siswa menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, sementara kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dengan guru dan sesama siswa meningkat. Kemampuan siswa dalam menjawab latihan soal juga meningkat.

Penelitian pada kelompok eksperimen menghadirkan pengalaman baru yang menarik, meskipun dihadapkan pada beberapa kendala seperti masalah teknis yang harus menggunakan 1 meja untuk menaruh LCD sehingga menyebabkan siswa yang duduk di bangku tersebut harus bergabung temannya, dan cahaya luar yang membuat monitor terlihat redup. Selain itu, kurangnya kerjasama siswa dalam kerja kelompok dengan alasan tidak menyukai anggota kelompoknya, dan kurangnya interaktifitas dalam presentasi guru pada pertemuan pertama juga menjadi tantangan. Solusi yang diadopsi diantaranya membacakan soal yang kurang jelas, memberikan tugas kepada setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam diskusi, dan mendesain presentasi yang lebih interaktif dengan menyelipkan pertanyaan setelah materi. Seiring dengan empat kali pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen, teramati perubahan yang signifikan dalam kelas tersebut.

Kelompok kontrol yang menerima perlakuan model pembelajaran konvensional menunjukkan beberapa pola yang berbeda. Partisipasi siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang aktif, dan penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada tingkat yang sederhana. Siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi monoton, dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran terhambat karena dominansi peran guru dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori kognitivisme yang diperkenalkan oleh Jean Piaget, yang menekankan pentingnya penyesuaian proses pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Model pembelajaran TGT, dengan dukungan media *wordwall* menekankan pada proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah dan pengembangan pemikiran kompleks siswa sesuai dengan tahap operasional konkrit yang umumnya dialami siswa kelas IV.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bahreizy (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model TGT pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN Dinoyo”. Penelitian yang dilakukan oleh Diah (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” menyatakan bahwa dengan memanfaatkan model pembelajaran TGT, siswa dapat meningkatkan semangat belajar sehingga proses pembelajaran lebih aktif. Peneliti yang dikutip dari Widyowati dkk. (2023) dengan judul “Penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan media *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PBL dan media pembelajaran *wordwall* ini sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 8,165 dan t_{tabel} dengan jumlah responden 49 adalah 1,676. Dengan demikian nilai t_{hitung} sebesar $8,165 > t_{tabel}$ 1,676, maka berdasarkan pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan materi bangun datar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* berbantuan media *wordwall* dan siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional pada pembelajaran bangun datar bagi siswa Kelas IV di SD Gugus II Buleleng. Penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *wordwall* dapat melatih kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan serta sangat baik membantu siswa dalam dalam mengingat atau mengulang materi yang sudah dipelajari.

SARAN/REKOMENDASI

Adapun saran dan rekomendasi yang bisa diberikan dalam tulisan ini adalah pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media interaktif seperti *wordwall* perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan materi lain, agar manfaatnya dapat dirasakan lebih mendalam. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses perangkat teknologi dan internet untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media interaktif lain selain *wordwall*, seperti *kahoot* atau *quizizz* dll, untuk membandingkan efektivitas berbagai media dalam pembelajaran, Penelitian selanjutnya dapat membandingkan efektivitas TGT dengan model pembelajaran aktif lainnya untuk menentukan metode yang paling sesuai bagi siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Bahreizy, M. F., & Setyawan, A. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn Dinoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(4), 246-258.
- Baidha, F. K., Agustini, F., Saputra, H. J., & Wigati, T. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament Berbantu Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 247-257.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model 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>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model 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>
- Fajri, L. R. H. A. (2023). *Peranan Mobile Adhoc Dalam Komunikasi Data*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-209.
- Firdaus, F., Pathoni, H., & Alrizal, A. (2023). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 790-796.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>
- Maulansyah, Gofur, M. A., & Alfiyah, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

- (TGT) pada Siswa Kelas IV A di MI Al Huda Rawasapi Kabupaten Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 27-36. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v6i1.152>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Kamaria, A. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82-96.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Hamzah, I. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Active Learning Bagi Siswa-Siswi Ma Ma'arif 9 Kotagajah Lampung Tengah. *Journal of Empowerment Community*, 4(2), 46-55.
- Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran guru dalam peningkatan mutu pendidikan: Penting dan genting!. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31-35.
- Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. 2023. Peran Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting Dan Genting! *Journal Of Information Systems And Management (Jisma)*, 2(5), 31-35. <https://Jisma.Org/Index.Php/Jisma/Article/View/483>.
- Meilida, A. (2022). Analisis kesulitan mengerjakan perkalian dan pembagian pada siswa kelas vi. *Jurnal Pahlawan*, vol 18 no 2. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.494>
- Melisari, M., Septihani, A., Chronika, A., Permaganti, B., Jumiati, Y., & Fitriani, N. 2020. Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pemahaman konsep matematika sekolah dasar pada materi bangun datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 172-182. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.182>
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7879-7887.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314-341.
- Putri, C. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPAS di SDN 06/IV Kota Jambi (*Doctoral dissertation*, Universitas Jambi).
- Saryoko, A., Sari, R., Rianto, V., & Rosyida, S. (2020). Pemanfaatan IPTEK Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Masyarakat Pela Mampang Di Masa Pandemi. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 304-310. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v3i2.920>
- Septianda, M. F., Kurniawan, D., & Afnira, E. (2024). Smart People dan Smart Living: Membangun Sumber Daya Manusia Unggul dalam Optimalisasi Smart City di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 19(2), 189-204.
- Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 Ayat 1. Republik Indonesia, Jakarta.
- Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 Ayat 2. Republik Indonesia, Jakarta.
- Utami, N., & Ramadan, Z. H. (2024). Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 919-926. <https://doi.org/10.58230/27454312.540>
- Utomo, H. N., Muhtarom, M., & Dwijayanti, I. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Googles Site Dengan Alur Merdeka Berbasis Design Thinking. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 42-58. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1262>

- Utomo, H. N., Muhtarom, M., & Dwijayanti, I. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Googles Site Dengan Alur Merdeka Berbasis Design Thinking. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 42-58. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1262>
- Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032-4044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>
- Wijayanti, R., & Hasanudin, C. (2023, November). Pemanfaatan Aplikasi Photomath dalam Pembelajaran Matematika. *In Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1396-1401).
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*.
- Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1840-1846 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1051>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>