

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar

I Wayan Swadika Prasetya^{1*}, Gusti Ngurah Sastra Agustika² 

^{1,2} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: swadikaprasetyaa@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan bahwa kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan rancangan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian sebanyak 118 siswa, seluruh populasi disetarakan dengan uji anava, dan penentuan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes, dengan jenis tes pilihan ganda biasa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji-t *Polled Varians*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,242$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,014$, nilai ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Wordwall, Pengetahuan Matematika*

Abstract

Based on observations and interviews, it was found that the Mathematics knowledge competency of fifth grade elementary school students was still low. This research aims to analyze the influence of the *Team Games Tournament* type cooperative model assisted by *Wordwall* media on the Mathematics knowledge competency of fifth grade elementary school students. This research uses a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. The research population was 118 students, the entire population was equalized using the ANOVA test, and the sample was determined using the cluster random sampling technique. The data collection method in this research is a test method, with the usual multiple choice test type. Data analysis in this research uses descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis. Hypothesis testing in this research uses the *Polled Variance t-test*. The research results show that $t_{count} = 10.242$ is greater than $t_{table} = 2.014$, this value shows that there is a significant influence of the *Team Games Tournament* type Cooperative learning model assisted by *Wordwall* Media on the Mathematics knowledge competency of fifth grade elementary school students.

Keywords: *Teams Games Tournament, Wordwall, Mathematics Knowledge*

1. PENDAHULUAN

Rendahnya kedudukan Indonesia dalam PISA dikarenakan Kualitas pendidikan di Indonesia yang masih menghadapi tantangan dalam hal akses, kurikulum, kualitas pengajaran, dan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan (Pratiwi, 2019; Prihartini, Buska, Hasnah, & Ds, 2019). Ketidaksetaraan akses pendidikan di seluruh wilayah Indonesia, kualifikasi guru yang bervariasi, serta keterbatasan sumber daya dan fasilitas pendidikan dapat mempengaruhi pembelajaran dan pencapaian siswa (Laksmi, N. L. P. S., Agung, A. A. G., 2019; Robandi & Mudjiran, 2020). Terlalu banyak penekanan pada hafalan

History:

Received : July 19, 2023

Revised : August 01, 2023

Accepted : September 03, 2023

Published : September 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



dan penguasaan konsep-konsep dasar tanpa penerapan yang kontekstual dapat membatasi kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuannya dalam situasi nyata. Faktor sosial ekonomi juga dapat berperan dikarenakan akses terhadap sumber daya pendidikan, dan perbedaan kualitas sekolah di berbagai wilayah dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh pendidikan berkualitas. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dan tekanan sosial dapat berdampak negatif pada motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi.

Selain rendahnya kompetensi pengetahuan yang dinyatakan oleh PISA, hal tersebut juga didukung berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Gugus VII Ubud didapatkan bahwa hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan akhir Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud sebanyak 63,1% yang belum mencapai KKM dan hanya 36,9% siswa yang telah mencapai KKM dari total 118 siswa. Rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika dapat disebabkan oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal (Amaliyah, Suardana, & Selamet, 2021; Sandri, Isnaniah, & Tisnawati, 2022). Faktor internal meliputi kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, kesehatan dan minat bakat. Untuk faktor eksternal sendiri meliputi lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, serta lingkungan sosial. Dalam lingkungan pendidikan, salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Model pembelajaran yang masih banyak digunakan pada saat pembelajaran di sekolah dasar adalah model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan siswa bosan dan berpengaruh terhadap keaktifan juga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sehingga perlu adanya inovasi terbaru yang dilakukan oleh guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan metode dan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan mampu mengubah paradigma pembelajaran Matematika yang abstrak dan sulit menjadi dicintai oleh siswa (Dewi & Agustika, 2020). Salah satunya adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara kerja sama antar siswa dimana kegiatan berlangsung dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas-tugas kelompok yang diberikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fauzan & Nurahayu, 2020; Herawati, 2022). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu model yang mudah diterapkan dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran (Astuti, Zulirfan, & Ernidawati, 2022; Kurniawan, 2019). Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* menggunakan sistem kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (Hermawan & Rahayu, 2020).

Model *Team Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Dan model pembelajaran ini tidak memandang perbedaan status dan peran siswa disini sebagai tutor sebaya (Sahabuddin, Yunus, & Nur, 2021; Yuliawati, 2021b). Model pembelajaran ini memiliki unsur bermain. Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk sebuah tim secara heterogen dan terdiri dari empat sampai enam orang, yang dibentuk untuk saling memahami dan menguasai sebuah materi dengan baik (Hermawan & Rahayu, 2020; Sulistyio & Mediatati, 2019). Permainan ini dilalui dengan turnamen atau kompetisi tim yang dimainkan untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim, dan tim dengan skor terbaik akan mendapat hadiah di fase akhir (Arifin, Fadilah, & Widiyanto, 2020; Rahayuni, Abadi, &

Wiarta, 2020). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas V (Hermawan & Rahayu, 2020; Rahayuni et al., 2020). Penerapan TGT akan lebih maksimal apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media *Wordwall*.

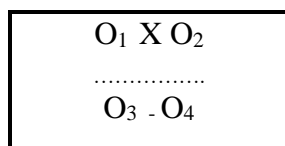
Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan meningkatkan pemahaman, keterampilan serta sikap yang dimilikinya. Di dunia modern saat ini guru dituntut untuk memiliki keahlian dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif, efisien serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yaitu, Media *Wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Nenohai, Garak, Ekowati, & Udil, 2021; Nisa & Susanto, 2022). Media *Wordwall* dapat digunakan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau sebagai instrumen penilaian dengan berbagai template games yang menarik. Media ini dapat membuat siswa berinteraksi secara langsung dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Jauhar, Nur, & Sudirman, 2022; Zahwa & Syafi'i, 2022). Pemanfaatan Media *Wordwall* akan membuat pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terasa lebih menarik dan terasa menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Maka dari itu pemanfaatan Media *Wordwall* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam ranah kognitif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Astuti et al., 2022; Sholichah, Akhwani, Munshif, & Muzahidin, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Fauzan & Nurahayu, 2020; Herawati, 2022). Pembelajaran dengan bantuan media *wordwall* mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Jauhar et al., 2022; Nisa & Susanto, 2022). Penelitian sebelumnya hanya membahas tentang hasil belajar siswa dengan kegiatan belajar sambil bermain. Sedangkan pada penelitian ini membahas upaya meningkatkan konsentrasi pengetahuan matematika siswa melalui kegiatan permainan dan penggunaan media yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD yang akan dibelajarkan pada dua kelompok kelas yakni kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Adapun bentuk desain rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, dengan desain ini peneliti menggunakan dua kelompok subjek dan melakukan pengukuran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Kelas eksperimen adalah kelas yang dibelajarkan menggunakan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan

model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*. Adapun desain penelitian yang digunakan secara visual disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Non-equivalent Control Group Design*

Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 118 siswa. Seluruh populasi dilakukan uji kesetaraan dilakukan dengan menggunakan Analisis Varians Satu Jalur (Anava A). Uji kesetaraan dilakukan untuk menunjukkan bahwa populasi yang digunakan adalah sama. Teknik pengambilan sampel untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* sehingga setiap kelas mendapatkan peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian (Agung, 2018). Hingga akhirnya diperoleh sampel kelas eksperimen sebanyak 21 orang siswa dan sampel kelas kontrol sebanyak 26 orang siswa.

Data yang dikumpulkan adalah data tentang Kompetensi Pengetahuan Matematika siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan sebagai metode untuk mengumpulkan data. Metode tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil kompetensi pengetahuan matematika. Jenis tes kompetensi pengetahuan matematika yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu tes pilihan ganda satu jawaban yang benar. Tes pilihan ganda biasa merupakan salah satu jenis dari tes objektif (*multiple choice*). Instrumen dalam penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan Matematika kelas V SD. Setiap butir soal tersebut dilengkapi dengan 4 pilihan jawaban (a, b, c dan d). Instrumen ini akan dilakukan pengujian kelayakannya terlebih dahulu sebelum digunakan. Pada setiap soal akan diberikan nilai satu apabila peserta didik menjawab benar dan skor nol bila peserta didik menjawab salah. nilai dari jawaban siswa akan dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor dari kompetensi pengetahuan Matematika. Sebelumnya instrument tersebut akan dilakukan uji coba untuk menentukan validitas soal, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukarannya.

Pada saat instrument sudah terkumpul, kemudian instrument tersebut akan di uji coba dan akan mendapatkan sebuah hasil yang selanjutnya akan dilakukan uji validitas isi dan reabilitas butir. Jika instrumen tersebut memenuhi persyaratan maka layak untuk digunakan karena instrumen tersebut mampu untuk mengukur dan menilai apa yang ingin diukur. Oleh karena itu, instrumen yang layak digunakan perlu adanya uji validitas dalam mengumpulkan data sebelum instrument tersebut di uji coba. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi dan validitas butir. Cara untuk menguji validitas isi instrument melalui uji pakar (*judges*) atau panel para pakar dalam bidangnya (Koyan, 2007). Sedangkan validitas butir merupakan tingkatan yang menunjukkan seberapa jauh butir soal dapat mengukur secara konsisten apa yang seharusnya diukur. Rumus korelasi yang digunakan untuk menguji validitas butir tes objektif menggunakan teknik *Korelasi Point Biserial* (Arikunto, 2018). Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas dilakukan terhadap butir soal yang valid saja menggunakan rumus *Kuder Richardson (KR 20)*. Pengujian dilanjutkan

dengan uji taraf kesukaran dan daya pembeda butir soal. Hingga akhirnya diperoleh 30 butir soal pilihan ganda yang valid, reliabel, dan digunakan dalam penelitian ini.

Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui kualitas dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Statistika deskriptif digunakan dalam menghitung Mean, Standar Deviasi (SD), Varians, dan skala penilaian.

Metode analisis statistika inferensial dilakukan dengan mengumpulkan data untuk dianalisis. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian adalah statistik inferensial. Uji-t untuk uji hipotesis. Sebelum melakukan uji-t, terdapat beberapa syarat yang harus dilakukan terlebih dahulu untuk menguji hipotesis yaitu uji prasyarat analisis data berupa normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov*, dan uji homogenitas dengan Uji Fisher (uji-F). Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t uji-t sampel independen tidak berkorelasi rumus *polled varians*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disajikan hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Data	Kelompok Sampel	Nilai Maksimum Ft-Fs	Nilai Tabel K-S	Simpulan
Kompetensi Pengetahuan Matematika	Eksperimen	0,181	0,287	Normal
	Kontrol	0,171	0,259	Normal

Rekapitulasi hasil uji momogenitas varian *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-Test*

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	1,73	2,07	Homogen

Berdasarkan [Tabel 2](#), diketahui F_{hitung} hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,73 sedangkan F_{tabel} pada $db_{\text{pembilang}} = n_{\text{kontrol}} - 1 = 26 - 1 = 25$, $db_{\text{penyebut}} = n_{\text{eksperimen}} - 1 = 21 - 1 = 20$, dan taraf signifikansi 5% adalah 2,07. Hal ini berarti, varians data kompetensi pengetahuan Matematika kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Adapun bunyi hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model

Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada siswa kelas V SD”. Adapun rekapitulasi hasil perhitungan uji-t disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji-t

Kelompok	Banyak Subjek (n)	Rata-rata Skor (\bar{X})	Varians (s^2)	Derajat kebebasan (dk)	t_{hitung}	T_{tabel} (t.s. 5%)
Eksperimen	21	89,76	21,56	45	10,242	2,014
Kontrol	26	73,27	37,32			

Berdasarkan rekapitulasi tersebut, hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 10,242$ dan untuk taraf signifikansi 5% dengan $dk = (21 + 26 - 2) = 45$ diperoleh $t_{tabel} = 2,014$. Dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 10,242 > t_{tabel} = 2,014$, maka dapat dinyatakan terjadi penerimaan hipotesis “terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada siswa kelas V SD”.

Pembahasan

Perolehan hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Model *Team Games Tournament* adalah salah satu model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran ([Hermawan & Rahayu, 2020](#); [Kurniawan, 2019](#)). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar ([Herawati, 2022](#); [Rahayuni et al., 2020](#); [Sulistyo & Mediatati, 2019](#)). Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin serta suku yang berbeda.

Adapun solusi dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yakni, memberikan pelatihan yang memadai kepada guru mengenai konsep, langkah-langkah, dan strategi implementasi model Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, menyediakan sumber daya dan materi pendukung yang lengkap dan relevan, termasuk permainan matematika yang menarik, pertanyaan terkait, dan alat bantu visual, mendorong kolaborasi antar guru yang menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan mengakui perbedaan kemampuan dan kebutuhan siswa dengan melakukan diferensiasi ([Astuti et al., 2022](#); [Yuliawati, 2021a](#)).

Sedangkan antisipasi dalam penerapan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yakni, memperhatikan manajemen waktu yang baik agar seluruh aktivitas dalam model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat terlaksana sesuai jadwal yang telah ditentukan, memastikan ketersediaan sumber daya dan peralatan yang dibutuhkan untuk melaksanakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, mengatur kelompok dengan

cermat untuk memastikan bahwa setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang seimbang (Hermawan & Rahayu, 2020; Yuliawati, 2021a), memastikan adanya pengawasan yang efektif selama kegiatan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berlangsung untuk menjaga kelancaran dan ketertiban kelas dan melakukan evaluasi secara berkala terhadap penerapan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* serta mendapatkan umpan balik dari siswa dan rekan-rekan guru.

Dalam penerapannya model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dipadukan dengan Media *Wordwall*. Media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik (Maghfiroh, 2018; Nisa & Susanto, 2022). Media *Wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Adapun beberapa kelebihan dari Media *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui beberapa platform seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, maupun platform lainnya (Astuti et al., 2022; Jauhar et al., 2022). Selama proses pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen siswa tampak lebih antusias mendengarkan instruksi guru dan cenderung menunjukkan *gesture* tubuh yang lebih aktif daripada siswa di kelas eksperimen yang hanya fokus pada materi ajar. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas sehingga pembelajaran cenderung lebih berorientasi kepada siswa (*student centered learning*).

Media *Wordwall* berisikan berbagai jenis permainan seperti, *crossword*, *quis*, *random cards*, dan masih banyak lagi. Media *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang berupa permainan, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan dengan menggunakan monitor kelas, dan siswa dalam bentuk kelompok secara silih berganti menjawabnya sehingga pembelajaran yang terjadi terasa lebih hidup (Arimbawa, 2021; Jauhar et al., 2022). Dengan demikian, model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* yang digunakan dalam proses pembelajaran muatan Matematika pada sub materi penyajian data tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri siswa saja tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, keterlibatan dalam belajar serta membentuk sikap keilmiah dalam diri siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Astuti et al., 2022; Sholichah et al., 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Fauzan & Nurahayu, 2020; Herawati, 2022). Pembelajaran dengan bantuan media *wordwall* mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Jauhar et al., 2022; Nisa & Susanto, 2022). Dengan menerapkan pembelajaran ini, maka ranah belajar kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat berkembang dengan baik dan selaras. Hal ini ditandai dengan adanya kerjasama antar kelompok siswa untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*, siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran di kelas cenderung monoton dikarenakan hanya sebatas mendengarkan guru dan mengerjakan soal latihan yang diberikan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD. Implikasi dari penelitian ini secara teoritis dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* dapat memberikan pengaruh yang lebih baik pada proses dan kompetensi pengetahuan Matematika siswa khususnya pada sub materi Penyajian Data, sedangkan secara praktis menjadi motivasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga terciptanya suasana yang lebih menarik, efektif dan tidak membosankan bagi siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amaliyah, M., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ipa Siswa Smp Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 90–101. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33868>.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Jakarta: Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.
- Astuti, A. T., Zulirfan, Z., & Ernidawati, E. (2022). Wordwall-Assisted TGT Learning Models in The Solar System Materials: Its Impact on Improving Students' Concept Understanding. *Journal of Natural Science and Integration*, 5(2). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v5i2.20158>.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204–214. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V4I2.26781>.
- Fauzan, A., & Nurahayu, F. J. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Negeri Sukamandi VII. *SINAU: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 6(1), 1–23. <https://doi.org/10.37842/sinau.v6i1.23>.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>.

- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*, 1(3), 371–378. Retrieved from <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665>.
- Koyan, I. W. (2007). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>.
- Laksmi, N. L. P. S., Agung, A. A. G., & S. (2019). Hubungan Kepemimpinan Pelayan, Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah, Budaya Organisasi, dan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru di Gugus PAUD Tunjung Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 148–156. <https://doi.org/10.23887/japi.v10i2.2802>.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>.
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jpmgi0005>
- Pratiwi, I. (2019). Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>.
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1170>.
- Sandri, D., Isnaniah, & Tisnawati, T. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577>.

- Sholichah, N. F., Akhwani, Munshif, F. A., & Muzahidin. (2021). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Prosiding National Conference for Ummah (NCU)* (Vol. 2, pp. 524–529). Retrieved from <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1139>.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>.
- Yulawati, A. A. N. (2021a). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatka. *IJED: Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.
- Yulawati, A. A. N. (2021b). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356 – 364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.