
PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN DESIMAL SISWA KELAS VI SD

Dimas Hengki Asjudirja¹, Nuhya Ulia².

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

Email: hengki334@std.unissula.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI pada materi bilangan desimal. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan metode one group pre-test and post-test. Sampel penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1, berjumlah 17 siswa. Data dikumpulkan melalui tes untuk mengukur hasil belajar kognitif dan angket untuk mengukur hasil belajar afektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dengan peningkatan rata-rata nilai post-test dibandingkan pre-test. Selain itu, hasil angket menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi, dan minat belajar siswa, yang mencerminkan dampak positif pada ranah afektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bilangan desimal siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Wordwall, hasil belajar, bilangan desimal.

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Wordwall application on the mathematics learning outcomes of grade VI students on decimal number material. This study used a pre-experimental design with the one group pre-test and post-test method. The sample of the study was grade VI students of Megonten 1 Elementary School, totaling 17 students. Data were collected through tests to measure cognitive learning outcomes and questionnaires to measure affective learning outcomes. The results showed that the application of the TGT model assisted by the Wordwall application significantly improved students' cognitive learning outcomes, with an increase in the average post-test score compared to the pre-test. In addition, the results of the questionnaire showed an increase in students' motivation, participation, and interest in learning, which reflected a positive impact on the affective domain. Thus, it can be concluded that the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application has an effect on the mathematics learning outcomes of grade VI students of Megonten 1 Elementary School.

Keywords: Team Games Tournament, Wordwall, learning outcomes, decimal numbers.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran inti yang penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analisis siswa (Anjani et al., 2020). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, termasuk materi bilangan desimal (Pulungan, 2023). Kesulitan ini sering disebabkan oleh penggunaan

model pembelajaran konvensional, seperti ceramah, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar secara signifikan (Wulandari, 2020).

Bilangan desimal merupakan materi penting yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pengukuran dan perhitungan keuangan. Pemahaman yang kurang terhadap bilangan desimal dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mempelajari konsep matematika yang lainnya, seperti geometri, dan statistika. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami bilangan desimal dengan baik. Model pembelajaran adalah teknik yang digunakan oleh seorang guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajar (Anjani et al., 2020). Pembelajaran yang interaktif dapat membuat siswa dapat merangsang siswa untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Megonten 1, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan desimal, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian siswa yang tidak memenuhi standar. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran konvensional juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Model Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa untuk kerja sama dan komunikasi antar siswa, karena berdampak positif untuk meningkatkan belajar (Sholicha et al., 2021). TGT memadukan elemen permainan dan kompetisi, yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari diskusi dan kerja sama dengan teman sekelompok (Nisa & Susanto, 2022).

Selain penggunaan model pembelajaran, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal juga diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif seperti Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti Wordwall, dapat mendukung penerapan TGT dengan menyediakan aktivitas belajar yang interaktif. Wordwall merupakan platform edukasi yang memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang menarik. Media ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Wulandari, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh kombinasi model pembelajaran TGT dan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan desimal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan

siswa di era digital. Aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu mendukung implementasi TGT dengan menyediakan aktivitas edukatif yang menarik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif desain pre-experimental dengan bentuk one group pre-test and post-test. Desain ini melibatkan pengukuran kemampuan awal siswa (pre-test), pemberian perlakuan menggunakan model TGT berbantuan aplikasi Wordwall, dan pengukuran hasil akhir siswa (post-test). Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dianalisis sejauh mana model pembelajaran yang diterapkan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Populasi penelitian adalah 17 siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1. Pengambilan sampel diambil dengan teknik sampling jenuh karena jumlah siswa yang relatif kecil. Instrumen yang digunakan meliputi tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dan angket untuk mengukur hasil belajar afektif. Tes kognitif dirancang berdasarkan indikator pencapaian materi bilangan desimal, sedangkan angket afektif disusun untuk mengevaluasi respons motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata nilai pre-test dan post-test. Sedangkan uji-t untuk menguji signifikansi perbedaan antara kedua hasil tersebut. Analisis ini bertujuan untuk menentukan efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, di mana kelas tersebut berfungsi sebagai kelas kontrol sekaligus kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pre-test kepada siswa untuk memperoleh data awal terkait hasil belajar mereka pada materi bilangan desimal. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament yang berbantuan aplikasi Wordwall.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model team games tournament berbantuan aplikasi wordwall yaitu: 1) Pembentukan kelompok, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen. 2) Penyampaian materi, penyampaian materi dilakukan menggunakan media Power Point dan video pembelajaran. 3) Game and Tournament, dimana masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada dalam media wordwall, bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin. 4) Pemberian reward, kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah. 5) Evaluasi Pembelajaran, diakhir pembelajaran siswa diberikan post-test (Tabel 1) lalu dilakukan refleksi

pembelajaran oleh guru bersama siswa menyimpulkan terkait materi yang sudah dipelajari.

Tabel 1 Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil belajar	Pre-test	Post-test
Kognitif	59,2%	81,9%
Afektif	60,1%	74,6%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai pre-test sebelum diberi perlakuan masih tergolong rendah. Rata-rata skor hasil belajar kognitif adalah 59,2%, sedangkan hasil belajar afektif mencapai 60,1%. Setelah diberikan perlakuan, nilai post-test menunjukkan peningkatan, dengan hasil belajar kognitif mencapai rata-rata 81,9% dan hasil belajar afektif 74,6%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) yang menggunakan aplikasi Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa pada materi bilangan desimal di kelas VI sekolah dasar.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dua tahap, yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Pertama, analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Analisis ini berdasarkan hasil pre-test pada materi bilangan desimal. Teknik yang digunakan adalah uji normalitas dengan bantuan software SPSS versi 25, menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pre-test hasil belajar kognitif memiliki taraf signifikansi sebesar $0,217 > \alpha = 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Begitu pula, nilai pre-test hasil belajar afektif memiliki taraf signifikansi sebesar $0,106 > \alpha = 0,05$, yang berarti data tersebut juga berdistribusi normal.

Setelah menyelesaikan analisis data awal, langkah berikutnya adalah analisis data akhir. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test menggunakan uji statistik, yakni uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji gain ternormalisasi. Langkah pertama adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil post-test berdistribusi normal atau tidak. Analisis ini menggunakan software SPSS versi 25 dengan teknik Shapiro-Wilk, yang sesuai untuk sampel kecil di bawah 50 responden. Berdasarkan hasil uji, nilai post-test hasil belajar kognitif memiliki taraf signifikansi sebesar $0,145 > \alpha = 0,05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Hasil serupa juga diperoleh untuk hasil belajar afektif, dengan taraf signifikansi sebesar $0,506 > \alpha = 0,05$, sehingga data ini juga memenuhi asumsi distribusi normal.

Setelah memastikan data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengevaluasi sejauh mana perlakuan yang diberikan berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan melalui paired sample t-test dan uji N-gain. Uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall. Uji ini

bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang mencerminkan efektivitas model pembelajaran tersebut.

Selain itu, untuk menilai seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan, digunakan uji gain ternormalisasi (normalized gain). Uji ini memberikan gambaran kuantitatif tentang peningkatan hasil belajar dengan membandingkan selisih skor pre-test dan post-test terhadap skor maksimum yang dapat dicapai. Dengan demikian, hasil dari kedua analisis uji paired sample t-test dan uji N-gain dapat memberikan kesimpulan yang lebih menyeluruh mengenai pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan desimal.

Tabel 2. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttes kognitif	-22.647	8.403	2.038	-26.968	-18.326	-11.112	16	.000
Pair 2	Pretest - Posttest afektif	-5.412	3.242	.786	-7.078	-3.745	-6.884	16	.000

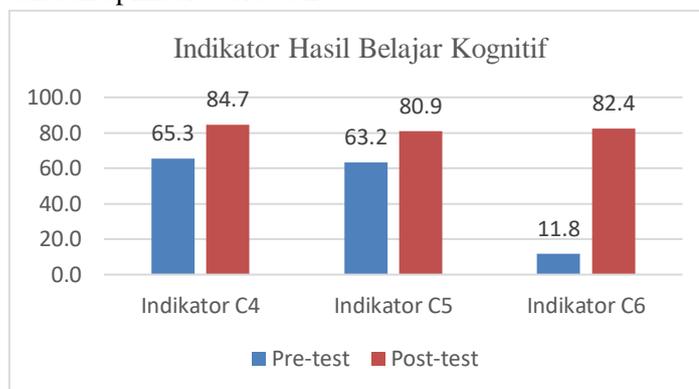
Berdasarkan Tabel 2, hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kognitif memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,00 < \alpha = 0,05$, begitu pula nilai hasil belajar afektif yang juga menunjukkan tingkat signifikansi sebesar $0,00 < \alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1 pada materi bilangan desimal.

Langkah berikutnya dalam analisis data adalah uji N-gain, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Uji N-gain dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test, untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai hasil uji N-gain dalam penelitian ini adalah 0,5541, yang berdasarkan kriteria klasifikasi N-gain termasuk dalam kategori sedang. Artinya, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Wordwall.

Pembahasan

Hasil Belajar Kognitif

Indikator hasil belajar kognitif dalam penelitian ini mencakup tiga tingkat kemampuan berpikir tinggi, yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Indikator ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi bilangan desimal secara mendalam. Grafik berikut menampilkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada ketiga indikator tersebut setelah menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall.



Gambar 1 Presentase Kenaikan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan Gambar 1, peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi bilangan desimal dapat dilihat dari tiga indikator utama, yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada masing-masing indikator. Pada indikator pertama, yaitu menganalisis (C4), siswa dituntut untuk mampu mengonversi pecahan ke bilangan desimal, membandingkan dua bilangan desimal, mengurutkan bilangan desimal dari yang terkecil hingga terbesar, serta menyelesaikan operasi hitung bilangan desimal dalam kehidupan sehari-hari. Rata-rata nilai pre-test pada indikator ini adalah 65,3%, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 84,7%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 19,4% antara nilai pre-test dan post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT membantu siswa memahami konsep-konsep dasar bilangan desimal dengan lebih baik. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Ainurrohmah et al., (2024), yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada aspek kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan menganalisis (C4). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif yang diterapkan melalui permainan dan kolaborasi mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih memahami materi.

Indikator kedua adalah mengevaluasi (C5), di mana siswa diminta untuk memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan bilangan desimal dan mengevaluasi perhitungan desimal dalam konteks kehidupan nyata. Pada indikator ini, rata-rata nilai pre-test adalah 63,2%, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 80,9%. Dengan peningkatan sebesar 17,6%, indikator ini mengalami kenaikan yang tergolong signifikan meskipun merupakan peningkatan terendah dibandingkan indikator lainnya. Hasil ini mendukung temuan Alamsah et al., (2023), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif secara

keseluruhan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, terutama pada materi matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti TGT memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata, sehingga mampu mengevaluasi dan memecahkan permasalahan dengan lebih baik.

Indikator terakhir adalah mencipta (C6), di mana siswa dituntut untuk dapat merancang rencana pengeluaran uang menggunakan bilangan desimal. Pada indikator ini, rata-rata nilai pre-test hanya sebesar 11,8%, yang menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, siswa mengalami kesulitan dalam merancang solusi berbasis bilangan desimal. Namun, setelah menerapkan model TGT, rata-rata nilai post-test meningkat tajam menjadi 82,4%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 70,6%. Peningkatan ini merupakan yang tertinggi di antara ketiga indikator kognitif yang diukur. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya mendorong siswa memahami konsep, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui permainan dan kolaborasi, model ini mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep dalam konteks nyata.

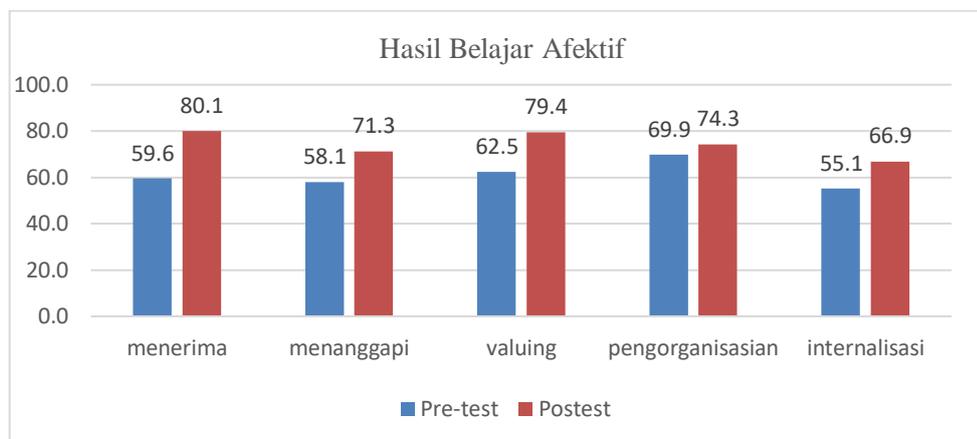
Dari data diatas menunjukkan bahwa indikator mencipta (C6) lebih efektif ditingkatkan melalui penerapan model Teams Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall dibandingkan indikator lainnya. Hal ini sesuai dengan temuan Purwanti & Radianty, (2017) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada indikator berpikir tingkat tinggi seperti mencipta (C6). Penggunaan Wordwall menciptakan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu menerapkan konsep pada konteks kehidupan nyata.

Hasil Belajar Afektif

Pada hasil belajar afektif, terdapat lima indikator yang digunakan, yaitu: 1) siswa bersedia mengikuti pembelajaran bilangan desimal, 2) siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran bilangan desimal, 3) siswa menghargai pentingnya belajar bilangan desimal dan menerapkannya dalam kehidupan, 4) siswa mampu mengorganisasikan waktu dan sumber daya untuk mempelajari bilangan desimal dengan baik, 5) siswa menunjukkan perilaku yang konsisten dalam belajar bilangan desimal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah grafik peningkatan hasil belajar afektif siswa (Gambar 2).

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat bahwa persentase hasil belajar afektif siswa pada post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pre-test. Pada indikator pertama, yaitu siswa bersedia mengikuti pembelajaran bilangan desimal, rata-rata nilai pre-test adalah 59,6%, sementara nilai post-test meningkat menjadi 80,1%, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 20,6%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya model Team

Games Tournament berbantuan aplikasi Wordwall.



Gambar 2 Presentase Kenaikan Hasil Belajar Afektif

Pada indikator kedua, yaitu siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran bilangan desimal, rata-rata nilai pre-test adalah 58,1%, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 71,3%, dengan peningkatan sebesar 13,2%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dalam diskusi dan bertanya lebih banyak selama pembelajaran, yang mencerminkan adanya peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan interaksi mereka.

Selanjutnya, pada indikator ketiga, yaitu siswa menghargai pentingnya belajar bilangan desimal dan menerapkannya dalam kehidupan, rata-rata nilai pre-test adalah 62,5%, sementara nilai post-test mencapai 79,4%, dengan peningkatan sebesar 16,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa semakin menyadari manfaat pembelajaran bilangan desimal dalam kehidupan sehari-hari, dan mereka semakin mampu melihat relevansi materi yang diajarkan.

Pada indikator keempat, yaitu siswa mampu mengorganisasikan waktu dan sumber daya untuk mempelajari bilangan desimal dengan baik, rata-rata nilai pre-test adalah 69,9%, dan nilai post-test meningkat menjadi 74,3%, dengan peningkatan sebesar 4,4%. Meskipun peningkatannya relatif lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, ini menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan keterampilan manajemen waktu yang lebih baik dalam mempersiapkan pembelajaran.

Indikator terakhir, yaitu siswa menunjukkan perilaku yang konsisten dalam belajar bilangan desimal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan rata-rata nilai pre-test sebesar 55,1%, dan nilai post-test meningkat menjadi 66,9%, dengan peningkatan sebesar 11,8%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa semakin disiplin dan konsisten dalam belajar serta menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, peningkatan terbesar terjadi pada indikator menerima (20,6%), yang menunjukkan kesiapan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sementara peningkatan terendah terjadi pada indikator pengorganisasian (4,4%), yang menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, keterampilan mengatur waktu dan sumber daya siswa

masih membutuhkan perhatian lebih lanjut. Namun, secara keseluruhan, model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa, baik dalam hal motivasi, partisipasi, maupun penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pemaparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa, khususnya dalam aspek keaktifan, penghargaan terhadap pembelajaran, dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah (2018), yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih aktif dalam berdiskusi. Penelitian lain yang sejalan juga dilakukan oleh Ina Kristiana & Atip Nurwahyunani (2017), yang menyebutkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam berdiskusi dan presentasi. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Peningkatan sikap positif siswa, seperti keaktifan dan penghargaan terhadap pembelajaran, sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar yang optimal. Sebagaimana dijelaskan oleh Budiarti & Sadikin (2015), jika sikap positif siswa terbentuk dan berkembang, maka hasil belajar yang optimal dapat tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan aplikasi Wordwall tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga dapat memperkuat aspek afektif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang disajikan dalam Bab VI, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan aplikasi Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bilangan desimal siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1. Hal ini terlihat jelas dari perbedaan yang cukup besar antara nilai rata-rata pre-test dan post-test. Pada pre-test, rata-rata hasil belajar kognitif siswa adalah 59,2%, namun setelah penerapan model tersebut, rata-rata post-test meningkat menjadi 81,9%. Begitu juga dengan hasil belajar afektif, yang menunjukkan peningkatan dari 60,1% pada pre-test menjadi 74,6% pada post-test. Uji paired sample t-test semakin memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi sig 2-tailed = 0,000 < α = 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan Wordwall memang efektif meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif maupun afektif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan model ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya materi bilangan desimal, di kelas VI SD Negeri Megonten 1

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan temuan yang diperoleh di lapangan, peneliti menyarankan agar guru dapat memanfaatkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Selain itu, penerapan model TGT berbantuan aplikasi Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam suasana yang lebih dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442>
- Budiarti, R. S., & Sadikin, A. (2015). *1 pengaruh kartu kwartet animalia dengan model tgt terhadap pemahaman materi taksonomi hewan siswa sman 8 kota jambi*. 1(September), 1–9.
- Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, E. R. S. D. (2017). *Influence of teams games tournament learning model using puzzle media on students ' activity and cognitive*. 6, 78–92.
- 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/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhidayah, S. (2018). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team gamestournament (TGT) untuk meningkatkan Siti Nurhidayah*. 2, 226–239.
- Pulungan, R. O. T. (2023). Learning Obstacle Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bilangan Desimal. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i1.25>
- Purwanti, S., & Radianty, S. N. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. <https://Jurnalfaktarbiyah.lainkediri.Ac.Id/Index.Php/Sittah>, 2–3.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>