

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD

Cindy Wulandari¹, Siti Maryam Rohimah², Moh. Nurhadi³

^{1,2,3} PGSD Universitas Pasundan

e-mail: wulandarcindy0304@gmail.com¹, siti.maryam.rohimah@unpas.ac.id²,
mnurhadi@unpas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Cibodas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan model pembelajaran konvensional yang berjalan lancar sesuai sintaks. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan nilai 1,059 dalam uji *effect size* dengan kategori tinggi.

Kata kunci: *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Aplikasi Wordwall, Hasil Belajar.*

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Cibodas. The purpose of this study was to determine the average difference in learning outcomes of students using the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by *wordwall* with students using conventional learning models, and the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by *wordwall* on the learning outcomes of fourth grade students. The research method used is *quasi-experiment* with *nonequivalent control group design*. Based on the results of the study, a description of the learning process using the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by *wordwall* and conventional learning models that run smoothly according to the syntax is obtained. There is a difference in the average learning outcomes of students who use the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by *wordwall* with students who use conventional learning models. There is an influence on the use of the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by *wordwall* with a value of 1.059 in the *effect size* test with a high category.

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative, Wordwall Application, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang harus dilalui oleh setiap orang agar dapat meningkatkan pengertian dan pemahamannya, sehingga menjadi lebih dewasa dan mampu untuk berpikir secara lebih kritis (Rahman dkk., 2022, hlm. 4). Seperti yang tercantum dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan

bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Hal tersebut membuktikan bahwa pendidikan mampu untuk memberikan perubahan dan melakukan pengembangan bagi dirinya sendiri. Pendidikan yang sebenarnya kita dapatkan berasal dari pengalaman-pengalaman yang diajarkan oleh kehidupan kepada kita (Alpian dkk., 2019, hlm. 69).

Pendidikan juga dapat diperoleh melalui pembelajaran. pembelajaran itu merupakan sebuah kegiatan yang memang sengaja dilakukan dan sudah dirancang sebelumnya dalam rangka untuk memberikan bantuan dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran memerlukan rangsangan untuk dapat mendukung proses belajar agar dapat berlangsung dengan lebih efektif. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya melibatkan satu pihak saja. Tindakan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran ini dapat berupa berbagai macam metode pembelajaran dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Windarti dkk., 2021, hlm. 11). Pembelajaran ini dilakukan oleh peserta didik dimulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar adalah matematika. Rostika dan Junita (2017, hlm. 35) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik melalui usaha dan serangkaian kegiatan pembelajaran agar dapat mengembangkan pola pikir dan menemukan solusi atas permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Dahlia dkk., (2020, hlm. 34) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar hendaknya dapat membentuk dasar pemikiran peserta didik, mengklarifikasi masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan menumbuhkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi menggunakan angka dan simbol, serta keterampilan berpikir logis, kritis, disiplin, terbuka, dan optimis. Menurut Kemendikbud tahun 2013, tujuan pendidikan matematika adalah 1) untuk meningkatkan kemampuan intelektual, 2) kemampuan menyelesaikan masalah, 3) hasil belajar tinggi, 4) melatih berkomunikasi, dan 5) mengembangkan karakter peserta didik. Pembelajaran matematika dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dan menggunakan bahan ajar yang bervariasi. Namun, banyak peserta didik yang masih percaya bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit. Amran dkk., (2021, hlm. 5181) menyatakan bahwa realitas dan analisis menunjukkan bahwa matematika tetap menjadi mata pelajaran yang ditakuti peserta didik. Sebab, menurut para peserta didik proses penyelesaian soal sangatlah sulit, padahal faktanya matematika dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Sebagian peserta didik yang percaya bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit akan berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Penyebab dari rendahnya hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh peserta didik merasa sulit memahami matematika dan juga karena mempunyai kebiasaan belajar yang buruk sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar matematika (Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 661).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Cibodas, peneliti mendapatkan nilai ujian peserta didik pada mata pelajaran matematika. Dalam satu kelas terdapat 25 peserta didik, yang memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebanyak 11 peserta didik atau 44% dan yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 14 peserta didik atau 56%. Nilai KKM yang ditentukan pada kelas tersebut yaitu 70. Hasil belajar peserta didik di kelas ini rendah dikarenakan minat belajar peserta didik masih kurang. Selain itu, guru menyatakan bahwa banyak peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan dan tidak memahami pertanyaan yang diajukan guru.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang cukup rendah, maka penting bagi guru untuk merencanakan pembelajarannya dengan cermat. Seperti dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Guru perlu mengasah keterampilannya dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai mampu secara optimal dan efektif memengaruhi jalannya proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Harianja & Sapri, 2022, hlm. 1325). Upaya yang dilaksanakan oleh peneliti dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih

bervariatif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan memungkinkan mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nurhayati dkk., 2022, hlm. 9120). Adapun tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Nurhayati dkk., (2022, hlm. 9123) adalah 1) guru memberikan uraian singkat tentang tujuan pembelajaran, materi pokok, dan lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok, 2) guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang diberikan, 3) guru membuat permainan dengan soal untuk menguji pengetahuan peserta didik, 4) turnamen dapat diadakan mingguan atau langsung setelah guru selesai memaparkan materi, 5) peserta didik mendapatkan *reward*. Pada proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran selain menerapkan berbagai model pembelajaran yang berbeda. Hasan dkk., (2021, hlm. 29) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu guru, dan penerima informasi yaitu peserta didik dengan tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran secara lebih maksimal dan berarti.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mendukung peningkatan proses belajar dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT adalah *wordwall*. Lestari (dalam Nisa & Susanto, 2022, hlm. 142) menjelaskan bahwa permainan pembelajaran berbasis *wordwall* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan digital yang menyediakan berbagai fitur kuis yang menggabungkan warna, gambar, dan suara yang berupa permainan yang dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Putra, dkk. (2024, hlm. 86) menjelaskan bahwa *wordwall* merupakan *platform online* yang dapat dimanfaatkan untuk mengadakan kuis interaktif, *wordwall* ini dirancang khusus sebagai alat evaluasi pendidikan dan tentu saja para peserta didik akan menikmatinya karena terdapat berbagai macam permainan kuis yang menarik. Para pengajar dapat dengan inovatif menyusun pertanyaan di *wordwall* berdasarkan topik yang diajarkan di kelas.

Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* tersebut diharapkan mampu untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik serta membantu guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* yaitu dua kelas akan menerima *pretest* dan *posttest* dan hanya kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan (Usman, dkk. 2023, hlm. 71). Desain ini dapat digambarkan melalui Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O

Keterangan:

O : *Pretest = Posttes*

X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Pada Tabel 1, sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan, dan dilakukan *posttest*.

Populasi penelitian mengacu pada seluruh individu, objek, atau peristiwa yang merupakan fokus utama dalam penelitian (Susanto, dkk. 2024, hlm. 3) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Cibodas yang terdiri dari kelas dengan jumlah keseluruhan sebanyak 50 peserta didik. selanjutnya dilakukan penilihan sampel. Sampel dapat didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih, sampel ini dapat dianalisis dengan tujuan menggeneralisasi hasil ke seluruh populasi (Subhaktiyasa, 2024, hlm. 2724). Sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilam sampel yang secara sengaja dipilih untuk kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh para peneliti, kemudian *purposive sampling* ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada kelompok atau individu yang paling relevan (Subhaktiyasa, 2024, hlm. 2727). Sampel yang digunakan pada penelitian ini hanya mengambil 2 kelas yang dijadikan sebagai perbandingan, yaitu di kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif saja. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa soal essay sebanyak 10 soal dengan bobot masing-masing soal berbeda. Sebelum digunakan, instrumen tes ini diuji cobakan terlebih dahulu kepada kelas V di SDN 2 Cibodas. Pengujian yang dilakukan terhadap instrumen tes tersebut berupa validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dengan hasil bahwa instrumen tes dapat digunakan.

Setelah diperoleh hasil data, kemudian data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, serta uji *effect size* untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, serta seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, proses pengolahan data bisa dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Data yang diolah menggunakan uji-uji tersebut ialah data hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengolahan Data *Pretest*

1) Uji normalitas data *pretest*

Pretest dilakukan sebelum proses pengajaran berlangsung dengan tujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman awal yang dimiliki oleh peserta didik mengenai materi bangun datar pada mata pelajaran matematika. Uji normalitas data hasil *pretest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *software IBM SPSS statistic 26* dengan Shapiro-Wilk yang disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Shapiro-Wilk			Ket	
	Statistic	df	Sig.		
Hasil <i>Pretest</i>	Eksperimen	0,978	25	0,841	Normal
	Kontrol	0,963	25	0,481	Normal

Berdasarkan Tabel 2 diatas, uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel sebanyak 50. Maka dari itu, dengan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dari hasil data *pretest* diatas yang telah diuji normalitasnya, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk sebesar 0,841. Hal ini berarti bahwa nilai signifikansi > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Sama seperti pada data *pretest* di kelas kontrol, nilai signifikansi menggunakan uji Shapiro-Wilk sebesar 0,481, hal ini berarti bahwa nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas data *pretest*

Setelah dilakukan uji normalitas dan hasilnya menunjukkan bahwa kedua data tersebut memiliki distribusi normal, langkah selanjutnya ialah melakukan uji homogenitas atau uji perbandingan rata-rata seperti yang tersaji pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,371	1	48	0,545
0,363	1	48	0,550
0,363	1	47,193	0,550
0,385	1	48	0,538

Untuk mengetahui apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak, bisa dilihat berdasarkan nilai signifikansi yang didapatkan. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data tersebut dinyatakan homogen, sementara jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tersebut dinyatakan tidak homogen. Pada Tabel 3 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi data *pretest* yaitu sebesar 0,545 yang artinya nilai signifikansinya > 0,05, maka data tersebut bersifat homogen.

3) Uji Hipotesis data *pretest*

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Data *pretest* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal dan juga homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis yang diterapkan ialah dengan menggunakan uji-t. Hasil uji hipotesis nilai *pretest* pada kedua kelas menggunakan uji-t dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,371	0,545	0,588	48	0,559	1,920	3,267

Berdasarkan Tabel 4 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-Tailed) data *pretest* sebesar 0,559. Keputusan uji hipotesis ialah jika nilai signifikansi (2-Tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-Tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-Tailed) data *pretest* ialah 0,559 lebih besar dari 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa dari data diatas tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pengolahan Data *Posttest*

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil *posttest* peserta didik dikelas eksperimen dan dikelas kontrol sama seperti *pretest*, perlu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berikut merupakan data hasil *posttest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

1) Uji normalitas data *posttest*

Posttest ini dirancang untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi yang telah diajarkan atau tidak, *posttest* ini dilaksanakan setelah semua proses pembelajaran selesai. Pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan IBM SPSS *statistic* 26. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk			Ket	
	Statistic	df	Sig.		
Hasil	Eksperimen	0,933	25	0,103	Normal
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,897	25	0,016	Tidak Normal

Pada Tabel 5 diatas, hasil uji normalitas pada data *posttest* diatas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menerapkan uji Shapiro-Wilk, mengingat jumlah total sampel yang digunakan adalah 50. Keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil data *posttest* uji normalitas diatas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen nilai signifikansinya ialah sebesar 0,103. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang dapat dinyatakan bahwa data *posttest* kelas eksperimen ini berdistribusi normal. Sedangkan data hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada kelas kontrol nilai signifikansinya ialah sebesar 0,016 dinyatakan bahwa data *posttest* dikelas kelas kontrol ini berdistribusi tidak normal karena lebih kecil dari 0,05.

2) Uji homogenitas data *posttest*

Setelah diperoleh hasil uji normalitas data *posttest* diperoleh hasil bahwa data dikelas eksperimen berdistribusi normal, sedangkan data dikelas kontrol berdistribusi tidak normal. Tahapan selanjutnya ialah melakukan uji homogenitas yang hasilnya ada pada Tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,688	1	48	0,411
0,356	1	48	0,554
0,356	1	45,119	0,554
0,600	1	48	0,442

Tabel 6 diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *posttest* tersebut adalah 0,411. Keputusan uji homogenitas ialah jika nilai signifikansi > 0,05, maka data tersebut bersifat homogen, namun sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut bersifat tidak homogen. Maka dari itu, nilai signifikansi data *posttest* diatas yaitu 0,411 lebih dari 0,05 atau dinyatakan bahwa data tersebut bersifat homogen

3) Uji hipotesis data *posttest*

Data *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, kelas kontrol berdistribusi tidak normal, namun bersifat homogen. Oleh

karena itu, uji hipotesis yang diterapkan pada data *posttest* ini adalah dengan menggunakan uji Mann Whitney. Hasil uji Mann Whitney disajikan pada Tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

<i>Posttest</i>	
Mann-Whitney U	120,000
Wilcoxon W	445,000
Z	-3.754
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 7 diatas, dapat dilihat bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) data *posttest* ialah sebesar 0,000. Keputusan uji hipotesis ialah jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan sebaliknya jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) data *posttest* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Agar dapat memahami seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar dapat dilakukan uji dengan menggunakan uji *effect size*. Hasil uji *effect size* dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8 Data Hasil Uji Effect Size

<i>Point Estimate</i>	
Cohen's d	1,059

Berdasarkan Tabel 8 diatas, diperoleh hasil pengolahan data dengan menggunakan uji *effect size* didapatkan nilai Cohen's d senilai 1,059 yang dikategorikan sebagai efek yang besar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik dikelas IV Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yang terbukti dari hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,48 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 65,24, serta pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD termasuk pada kriteria berpengaruh besar terhadap pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil uji *effect size* sebesar 1,059.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Amran, A., Suhendra, S., Wulandari, R., & Farrahatni, F. (2021). Hambatan siswa dalam Pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika pada masa pandemik Covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5179–5187.
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh interactive learning terhadap minat

- belajar siswa pada penjumlahan operasi hitung bilangan bulat. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 32–41.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- 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.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rostika, D., & Junita, H. (2017). Sd Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (Dmr). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 35–46.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.
- Usman, Harpina, Syamsuardi, Amri, N. A., & Sadaruddin. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Talking Stick Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(2), 68–77. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/isolek/article/view/113/version/113>
- Yuyun Windarti, Y., NURFAHRUDIANTO, A. A. N., & SAMIJO, M. P. (2021). *Pengembangan Medpen Bareta Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.