

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA KELAS V
SDN 02 LEMBAH MELINTANG PASAMAN BARAT**

Makpiroh Izanni¹, Dini Maielfi²
Khairul Ikhwan³, Ilham Adi Putra⁴, Andika Bayu Putra⁵
PGSD Universitas Adzkia
Alamat e-mail : makpirohizanni28@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of innovation in the selection of learning models in science subjects, which are still dominated by lecture methods, resulting in low learning outcomes of fifth-grade students at SDN 02 Lembah Melintang, Pasaman Barat. The purpose of this study was to determine the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Wordwall media on science learning outcomes in the human respiratory system topic. This study employed a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The population consisted of all fifth-grade students, with class VA as the control group using conventional learning and class VB as the experimental group using the TGT model assisted by Wordwall. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 items, while data were analyzed using an Independent Sample t-Test with SPSS 27. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test analysis obtained a significance value of 0.000 (< 0.05), which means that there was a significant difference between the science learning outcomes of the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that the implementation of the TGT model assisted by Wordwall has a positive effect on improving the science learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: *Teams Games Tournament, Wordwall, learning outcomes, science.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam pemilihan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang masih didominasi metode ceramah, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 02 Lembah Melintang, Pasaman Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem organ pernapasan manusia. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain posttest-only control group design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V, dengan kelas VA sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas VB sebagai kelompok

eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan Wordwall. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal, sedangkan analisis data menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari peran berbagai elemen penting, seperti pendidik, peserta didik, kurikulum, lingkungan sekolah, serta model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pendidikan dipahami sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Tujuan Pendidikan adalah untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi, minat, dan bakat peserta didik demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul. Dalam mencapai tujuan tersebut, pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik, pendidik dituntut memiliki

kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami (Rani, 2022).

Dalam hal ini, proses pembelajaran menjadi komponen utama yang mencerminkan hubungan edukatif antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran dimaknai sebagai suatu sistem terpadu, dimana setiap komponen saling keterkaitan dan interaksi antar komponen untuk mencapai hasil belajar optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Ubabuddin, 2019: 18–27).

Belajar menjadi bermakna bagi peserta didik ketika terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Jika peserta didik berpartisipasi aktif saat mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar, dibutuhkan sosok yang mampu menyajikan pembelajaran yang aktif, bermanfaat,

bermakna, dan menyenangkan. Sosok ini diharapkan mampu membangkitkan semangat peserta didik dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan peserta didik secara optimal, asalkan didukung oleh tenaga pendidikan yang memiliki kompetensi yang memadai (Djamarah, 2018:23).

Proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menitikberatkan pada keaktifan peserta didik untuk menggali pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Hasil belajar dapat dilihat dari seberapa besar semangat belajar yang dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif menitikberatkan pada pencapaian pengetahuan akademik yang baik oleh peserta didik (Murniati et al., 2020 dalam Rifaldin et al., 2024). Berdasarkan tahapan kognitif dalam taksonomi Bloom revisi domain kognitif oleh Anderson dan Krathwohl (2001), terdapat lima tahap, yakni: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, dan (5) mengevaluasi. Dengan

memanfaatkan model dan media yang efektif, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar (Rifaldin, et al., 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akbar dan Hadi, (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar peserta didik". Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan ialah metode *literature review*. Temuan penelitian tersebut didasarkan pada hasil analisis data minat belajar dan hasil belajar yang dicapai pada hasil penelitian. Hal ini dapat disimpulkan media pembelajaran *Wordwall* terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar sering kali masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif dan hasil belajar rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* diharapkan dapat

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Model ini melibatkan kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan permainan edukatif berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 02 Lembah Melintang Pasaman Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas V SDN 02 Lembah Melintang, diperoleh informasi bahwa : (1) pembelajaran IPA masih banyak menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional; (2) pendidik menyampaikan bahwa persiapan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi, masih

kurang optimal sehingga variasi dalam penyajian pembelajaran menjadi terbatas; (3) Akibatnya, peserta didik cenderung cepat merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran; (4) Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPA juga masih rendah; dan (5) Hal ini berdampak pada semangat belajar peserta didik yang juga relatif rendah. Hasil observasi diperkuat oleh data ulangan harian peserta didik kelas V, yang menunjukkan banyak peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, maka perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan merupakan model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran dan bisa menarik peserta didik untuk lebih aktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi* eksperimen dengan desain *posttest-only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 02 Lembah Melintang yang terdiri dari dua kelas. Sampel penelitian adalah kelas VA sebagai kelompok kontrol dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t dengan bantuan SPSS versi 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall* sebesar 83,39, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,60. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan *Wordwall*

berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Temuan ini sejalan dengan teori Slavin (2005) yang menyatakan bahwa TGT meningkatkan motivasi dan kerja sama belajar peserta didik. Selain itu, media *Wordwall* sebagai alat bantu digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif, umpan balik langsung, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas subjek penelitian, maka diperoleh data mengenai kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SDN 02 Lembah Melintang Pasaman Barat pada pembelajaran sistem organ tubuh manusia (pernapasan) pembelajaran 1 dan 2. Data diperoleh melalui soal tes yang dilakukan diakhir penelitian. Soal tes sebanyak 20 butir soal pilihan ganda, jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yang mengikuti sebanyak 28 orang dan jumlah peserta didik kelas kontrol sebanyak 25 orang.

Data hasil pembelajaran peserta didik pada pembelajaran sistem organ tubuh manusia (pernapasan) dapat dilihat dari soal tes setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Dari tes akhir diperoleh nilai rata-rata ($\bar{X}$), standar deviasi (S_d), skor tertinggi X_{maks} dan skor terendah X_{min} terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Descriptive Statistik

Descriptive Statistics				
N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
28	70	95	83.39	7.078
25	55	85	67.60	7.234
25				

Keterangan:

N : jumlah peserta didik
 $\bar{X}$: nilai peserta didik
 S_d : standar deviasi

Pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen ($\bar{X}=83,39$) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas kontrol ($\bar{X}=67,60$). Kemudian diperoleh skor tertinggi dan terendah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda. Skor tertinggi peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{maks}=95$) lebih tinggi

dari pada kelas kontrol ($X_{maks}=85$). Demikian pula juga terlihat dari skor terendah yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{min}=70$) dan skor terendah pada kelas kontrol ($X_{min}=55$).

Tujuan analisis data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* di kelas V SDN 02 Lembah Melintang Pasaman Barat. Untuk menguji hipotesis sebelum menarik kesimpulan, terlebih dahulu data yang dikumpulkan di analisis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t syarat penggunaan uji-t bahwa data harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan aplikasi SPSS

27 sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh normal atau tidak. Uji

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.004	1	51	.952
	Based on Median	.002	1	51	.961
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	50.491	.962
	Based on trimmed mean	.002	1	51	.967

normalitas yang dilakukan peneliti dibantu dengan menggunakan *Software SPSS 27*. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	0,943	28	0,131
	Statistic	df	Sig.
Posttest Kontrol	0,95	25	0,246

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikan dapat dilihat pada kolom Shapiro-Wilk sig. 0,131 untuk kelas eksperimen dan 0,246 untuk kelas kontrol $> 0,05$ (taraf tingkat kesalahan/penolakan), maka dapat dinyatakan data soal tes berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas dari kedua sampel dengan menggunakan uji levene sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel signifikan di atas uji levene $0,952 > 0,05$ (taraf tingkat kesalahan/penolakan) maka dapat dikatakan data kemampuan pemecahan masalah berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,952, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *varians* dari kedua kelompok adalah homogen

atau sama, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan baris *Equal variances assumed*. Pada hasil uji t (*t-test for Equality of Means*), diperoleh nilai $t = 8,025$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 51 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 02 Lembah Melintang Pasaman Barat dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data nilai t_{hitung} dengan taraf kesukaran dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak dimana jumlah peserta didik tes kelas eksperimen sebanyak 28 peserta didik dengan rata-rata 83,39. Sedangkan dikelas kontrol dengan jumlah 25 peserta didik dengan rata-rata 67,60.

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis

menggunakan uji-t dapat dilakukan. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,952, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *varians* dari kedua kelompok adalah homogen atau sama, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan baris *Equal variances assumed*. Pada hasil uji t (*t-test for Equality of Means*), diperoleh nilai $t = 8,025$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 51 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 02 Lembah Melintang, Pasaman Barat. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model ini sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif

dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., et al. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, M. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Peningkatan Hasil Belajar. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning: Theory, Research and Practice. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.