

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpayung

Rahma Fadilla¹ N Leni Sri Mulyani² Milah Nurkamilah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Univeristas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}
Email: fadillarahma213@gmail.com¹ leni@umtas.ac.id² milah.nurkamilah@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN Gunungpayung. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental dengan desain nonequivalent control group. Teknik sampel pada penelitian ini ialah sampling jenuh, seluruh populasi dijadikan sampel. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gunungpayung berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 11 siswa sebagai kelas kontrol dan 11 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Kemudian data di analisis dengan menggunakan independent sample t test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu 87,3 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 79,9. Hasil analisis data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen dengan signifikansi $>0,05$. Sedangkan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t test diperoleh nilai signifikansi 0,020 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 pada taraf 5% ($0,020 < 0,05$). Berdasarkan uji tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN Gunungpayung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Media Wordwall, Pecahan Senilai, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by wordwall media on the learning outcomes of mathematics of fraction material equivalent to grade IV students of SDN Gunungpayung. This research method is an experimental method. The type of research used is Quasi Experimental with a nonequivalent control group design. The sampling technique in this study is saturated sampling, the entire population is used as a sample. The population in this study is all grade IV students of SDN Gunungpayung totaling 22 students consisting of 11 students as the control class and 11 students as the experimental class. The data collection techniques in this study are observation, interviews, documentation and tests. Then the data was analyzed using an independent sample t test. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 87.3 higher than the control class which was 79.9. The results of the data analysis obtained were normal and homogeneous distribution with a significance of >0.05 . Meanwhile, based on the results of the hypothesis test using an independent sample t test, a significance value of 0.020 was obtained that was smaller than the significance value of 0.05 at the level of 5% ($0.020 < 0.05$). Based on the test, it was shown that there was an influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by wordwall media on the learning outcomes of mathematics of fractional material equivalent to grade IV students of SDN Gunungpayung.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model, Wordwall Media, Fractions of Value, Learning Outcomes



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar setiap individu. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan tahap pendidikan yang penting bagi siswa, karena di sekolah dasar inilah diajarkan konsep-konsep dasar materi yang akan digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, guru Sekolah Dasar memiliki peran yang penting dalam menanamkan dan memahami materi tersebut pada siswa. Proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Di sekolah terdapat serangkaian bidang studi yang harus dikuasai oleh siswa salah satunya adalah matematika. Dengan matematika, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis. Selain itu, matematika melatih cara berpikir dan kemampuan penalaran siswa. Sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika di sekolah pada umumnya lebih bersifat klasikal yaitu guru berdiri di depan kelas sedangkan siswa duduk rapi di tempat masing-masing. Berdasarkan observasi dilapangan ditemukan bahwa pelajaran matematika itu Pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Keluhan umum yang muncul adalah banyaknya rumus dan aturan yang harus dihafal, yang berujung pada keengganan siswa untuk belajar dan berlatih. Akibatnya, hasil belajar matematika pun kurang memuaskan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru, seperti memodifikasi penyajian materi dan memilih metode pembelajaran yang lebih tepat, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika.

Atas dasar analisa diatas peneliti tertarik menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk pembelajaran Matematika. Majid (2017:174) Model Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar kerjasama dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dalam pembelajaran siswa memiliki dua tanggungjawab, yaitu belajar untuk dirinya dan membantu sesama temannya untuk belajar. Salah satu teknik pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Arsyad (2017:70) ialah tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini adalah Model pembelajaran berpusat pada siswa yang dibentuk secara kelompok dengan menggunakan unsur permainan dan turnamen. Dalam model pembelajaran ini siswa dikelompokkan dalam kelompok kecil 3-6 orang. Dengan adanya pengelompokan tersebut siswa dengan memiliki kemampuan yang berbeda-beda akan berusaha bekerjasama mengerjakan permainan dan turnamen tersebut agar memperoleh nilai lebih untuk kelompoknya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa dengan harapan siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih mudah tetapi juga merasa senang dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Atikah (2020:44) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika. Namun, penelitian ini berbeda karena menambahkan penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan interaktivitas dan fokus pada materi pecahan senilai di SDN Gunungpayung.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu), karena untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai siswa kelas IV SDN Gunungpayung. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2019:118) menyatakan

bahwa desain penelitian *Nonequivalent Control Group* merupakan desain pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. pada desain ini kelompok eksperimen. maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa SDN Gunungpayung kelas IV dengan jumlah 22 siswa. Sejalan dengan hal tersebut melihat jumlah populasi yang dijadikan sampel relatif kecil sehingga teknik sampling yang digunakan yaitu teknik Sampling Jenuh, *Nonprobability Sampling*. Siswa dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol berjumlah 11 siswa dan kelas eksperimen berjumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan tes (*pretest-posttest*). Untuk Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas dengan uji *Shapiro-wilk*, uji homogenitas dengan uji *Levene* dan uji hipotesis dengan *Indenpendet sample t test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilaksanakan di SDN Gunungpayung yang beralamat di Kampung Gunungpayung Desa Sukanagara Kecamatan Tanjungjaya Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Gunungpayung yang berjumlah 22 siswa. Menentukan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan dengan berdiskusi bersama wali kelas, membagi siswa menjadi dua kelompok (kontrol dan eksperimen) dengan sama rata berdasarkan prestasi, usia. Setelah melakukan penentuan kelompok kemudian diperoleh 11 siswa dikelas kontrol dan 11 siswa dikelas eksperimen. Siswa kelas eksperimen merupakan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *wordwall*, sedangkan siswa kelas kontrol merupakan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan berdasarkan waktu yang telah ditentukan dan disepakati oleh Kepala Sekolah dan Wali Kelas IV SDN Gunungpayung. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran atau perlakuan siswa terlebih dahulu melakukan *pretest*. *Pretest* merupakan serangkaian tes yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dilakukan perlakuan. *Pretest* tersebut dilakukan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

No	Kelas Kontrol		No	Kelas Eksperrimen	
	Nama	Nilai		Nama	Nilai
1	Adi	67	1	Agustini	33
2	Arip	40	2	Ammara	60
3	Azka	53	3	Ferdi	46
4	Gilang	40	4	Hasan	46
5	Humaira	40	5	Jalaludin	73
6	Kamil	46	6	Lulu	53
7	Nabila	33	7	Naufal A	40
8	Raka	46	8	Naufal I	40
9	Riko	40	9	Nazara	33
10	Sry	53	10	Silvia	40
11	Tasya	60	11	Tegar	40
Keterangan		Kontrol	Eksperimen		
Niai Maksimum		67	73		
Nilai Minimum		33	33		
Mean		47,1	45,8		
Median		46	40		
Standar Deviasi		10,2	12,1		
Varians		103,5	145,6		
Jumlah siswa		11	11		

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui jumlah siswa masing-masing kelas yaitu 11 siswa. Adapun tabel deskripsi data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan

SPSS 27. Dari tabel diatas, didapat dari perhitungan data sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) bahwa kelas kontrol memiliki nilai hasil belajar pada materi pecahan senilai maksimum 67, nilai minimum 33, mean 47,1, median 46, standar deviasi 10,2 dan varians 103,5 dengan jumlah 11 siswa. Sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 73, nilai minimum 33, mean 45,8, median, 40, standar deviasi 12,1 dan varians 145,6 dengan jumlah 11 siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat deskripsi frekuensi data *pretest* hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut deskripsi frekuensi kelas kontrol:

Nilai	Frekuensi	Frekuensi %
33	1	9,1%
40	4	36,4%
46	2	18,2%
53	2	18,2%
60	1	9,1%
67	1	9,1%
Total	11	100%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai *pretest* hasil belajar sebesar 100% siswa masih dibawah KKM yaitu 75. Berikut deskripsi frekuensi kelas eksperimen:

Nilai	Frekuensi	Frekuensi %
33	2	18%
40	4	36%
46	2	18%
53	1	9%
60	1	9%
73	1	9%
Total	11	100%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai *pretest* hasil belajar sebesar 91% siswa masih dibawah KKM yaitu 75. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas yaitu tanggal 22 sampai 24 Mei 2025. Kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran konvensional, dengan pokok materi pembelajaran yang sama yaitu pecahan senilai. Pembahasan dikelas kontrol maupun eksperimen sama. Pada pertemuan pertama diberikan materi mengenai konsep pecahan senilai menggunakan gambar dan model konkret, pertemuan kedua diberikan materi mengenai membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama ataupun berbeda dan pertemuan ketiga diberikan materi mengenai penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai dalam kehidupan sehari-hari. *Posttest* dilakukan setelah semua perlakuan telah diberikan, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar selama diberikan perlakuan yang berbeda. Soal yang digunakan sama dengan soal pada *pretest*, namun ada pengacakan pada nomor soal.

No	Kelas Kontrol		No	Kelas Eksperrimen	
	Nama	Nilai		Nama	Nilai
1	Adi	87	1	Agustini	87
2	Arip	73	2	Ammara	93
3	Azka	93	3	Ferdi	80
4	Gilang	80	4	Hasan	93
5	Humaira	80	5	Jalaludin	100
6	Kamil	80	6	Lulu	93
7	Nabila	73	7	Naufal A	87

8	Raka	73	8	Naufal I	87
9	Riko	73	9	Nazara	80
10	Sry	87	10	Silvia	80
11	Tasya	80	11	Tegar	80

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui jumlah siswa masing-masing kelas yaitu 11 siswa. Adapun tabel deskripsi data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan SPSS 27.

Keterangan	Kontrol	Eksperimen
Niai Maksimum	93	100
Nilai Minimum	73	80
Mean	79,90	87,27
Median	80	87
Standar Deviasi	6,80	6,87
Varians	46,29	47,22
Jumlah siswa	11	11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari perhitungan data setelah diberi perlakuan (*Posttest*) bahwa kelas kontrol memiliki nilai hasil belajar materi pecahan senilai maksimum 93, nilai minimum 73, mean 79,90, median 80, standar deviasi 6,80 dan varians 46,29 dengan jumlah 11 siswa. Sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 100, nilai minimum 80, mean 87,27, median 87, standar deviasi 6,87 dan varians 47,22 dengan jumlah 11 siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat deskripsi frekuensi data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, Berikut deskripsi frekuensi kelas kontrol:

Nilai	Frekuensi	Frekuensi %
73	4	36%
80	4	36%
87	2	18%
93	1	9%
Total	11	100%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kelas yang telah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai *posttest* hasil belajar sebesar 64% siswa memperoleh nilai lebih besar dari 75, diatas nilai KKM. Berikut deskripsi frekuensi kelas eksperimen:

Nilai	Frekuensi	Frekuensi %
80	4	36%
87	3	27%
93	3	27%
100	1	9%
Total	11	100%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kelas yang telah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai *posttest* hasil belajar sebesar 100% siswa memperoleh nilai lebih besar dari 75, diatas nilai KKM. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* bahwa jika sig. atau signifikansinya > 0,05 maka berdistribusi normal dan jika sig.< 0,05 maka tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 27 adalah sebagai berikut:

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.212	11	.182	.922	11	.336
	Posttest A (Kontrol)	.222	11	.136	.865	11	.067
	Pretest B (Eksperimen)	.231	11	.105	.869	11	.075
	Posttest B (Eksperimen)	.219	11	.148	.874	11	.086

a. Lilliefors Significance Correction

Dari gambar diatas, dilihat pada uji *Shapiro wilk* yang digunakan diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelas kontrol sebesar $0,336 > 0,05$, data *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,067 > 0,05$ dan nilai signifikansi data *posttest* kelas kontrol sebesar $0,075 > 0,05$, *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,086 > 0,05$. Dapat diartikan bahwa semua data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji *Levene* yang bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varian dalam populasi mempunyai kesamaan atau tidak. Berikut hasil uji *levene* menggunakan *SPSS 27*.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.325	3	40	.280
	Based on Median	.716	3	40	.549
	Based on Median and with adjusted df	.716	3	23.942	.552
	Based on trimmed mean	1.211	3	40	.318

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa hasil uji *levene* yang digunakan diperoleh nilai sig. 0,280. Sehingga nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data memiliki varians yang homogen. Uji hipotesis ini menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan *SPSS 27*. apabila nilai signifikansi atau sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi atau sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

		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	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.057	.814	-2.526	20	.020	-7.36364	2.91562	-13.44551	-1.28176
	Equal variances not assumed			-2.526	19.998	.020	-7.36364	2.91562	-13.44555	-1.28173

Dari gambar diatas dapat diperoleh nilai sig. sebesar 0,020. Sehingga nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,020 < 0,05$ yang dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil				
Posttest A (Kontrol)	11	79.9091	6.80374	2.05141
Posttest B (Eksperimen)	11	87.2727	6.87155	2.07185

Berdasarkan gambar diatas dapat diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 79.9 dan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 87,3, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai siswa kelas IV SDN Gunungpayung.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN Gunungpayung. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa kelas kontrol dengan belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa kelas eksperimen dengan belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu 82,27 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 79,90. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IV. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,020 < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN Gunungpayung. Sebelum diberikan perlakuan, hasil *pretest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif sama, dengan nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda yaitu kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 47,1 dan kelas eksperimen memiliki nilai 45,8. Namun setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan berupa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan senilai.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pita Retno Susanti, Dewi Susilowati dan Annisa Prima Exacta pada tahun 2024, yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi *Matriks*. Selain itu, penelitian oleh Yasinta Asya S, Sudikin dan Tiara pada tahun 2024 juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam belajar melalui permainan dan kerja sama dalam kelompok. Suasana pembelajaran yang menyenangkan memicu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media *Wordwall* memudahkan siswa memahami konsep pecahan senilai secara visual dan interaktif. Kombinasi dari model pembelajaran dan media *wordwall* tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai siswa kelas IV SDN Gunungpayung, dinyatakan berdasarkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu kelas kontrol memperoleh 79,90 dan kelas eksperimen 82,27. Berdasarkan uji *Independent sample t test* diperoleh nilai signifikasnsi atau sig. sebesar 0,020, yang berarti sig. $0,020 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan senilai siswa kelas IV SDN Gunungpayung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, d. K., & heryadi, y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar . *Holistika: Jurnal ilmiah PGSD*, 104-111.
- Adisel, et al. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *JOEAI: Jurnal of education & instruksion*, 298-304.
- Akilla, et al. (2024). Alur tujuan pembelajaran dan asesmen. *At-tarbiyah : Jurnal pendidikan Islam*, 231-238.
- Andayani, t., & Madani, F. (2023). Peran penilaian pembelajaran dalam meningkatkan Prestasi siswa di Pendidiksn dsdsr. *Jurnal Education*, Vol.9, No.2.
- Arsyad, a. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo persada.
- Asad. (2024). Belajar dan mengajar perspektif Islam. *Al-Irsyad :Jurnal pendidikan islam*, 102-112.
- Asba. (2022). Penerapan Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di SDN 3 Dadakitan Kabupaten Tolotoli. *Jurnal Pendidikan,sosial dan Budaya*, 11-23.
- Ashri, A., et al. (2014). Pentingnya menentukan langkah-langkah pengembangan perencanaan pembelajaran. *Jurnal Karimah tauhid*, Vol.3, No.5 hal.5387-5396.
- Asy'ari, & Rahimah, n. (2023). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPA AMA Negeri 3 Banjarmasin. *Lentera, jurnal ilmiah kependidikan*, 54-62.
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Matematika. *Jurnal PGSD*, 34-45.
- Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Purwokerto: Yayasan Sanitarian Banyumas (Yasamas).
- Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 99-108.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, Vol.8, No.1 hal.466-476.
- Fauhah, H., & Rosy, b. (2021). Analisis model pembelajaran Make a match terhadap hasil belajar siswa . *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 321-334.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 11-20.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitrah, M. (2020). Penggunaan Media KArtu domino pecahan senilai dalam pembelajaran Matematika berbasis pendekatan STEM. *AKSIOMA*, 51-56.
- Ganau, M. B., et al. (2016). *Problematika pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: PT Kasinus.
- Hayaturraiyah, & Haraphap, a. (2022). Strategi pembelajaran di pendidikan dasar kewarganegaraan melalui metode active learning tipe Quiz Team. *Dirasatul ibtidaiyah*, Vol.2, No.1 hal.108-122.
- Ibrahim, & Muslimah. (2021). Teknik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai dan Standar. *Jurnal Al-Qiyam*, 1-9.
- Inanna, et al. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: TAHTA Media Group.
- Isrokatun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model pembelajaran Matematika*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Kamaliah. (2021). Hakikat Peserta didik. *Educational Jurnal*, Vol.1, No.1 Hal.49-55.
- Khaeruddin, S. A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: UNM Makassar.

- Lestari, et al. (2022). Meta-analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bioilmi*, 17-30.
- Lubis, M. S. (2021). Belajar dan Mengajar sebagai suatu proses pendidikan yang berkemajuan. *jurnal literasiologi*, 95-105.
- Mahardi, et al. (2019). Model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter Gotong Royong dan hasil belajar IPA. *Jurnal pendidikan multikultural*, 98-107.
- Majid, A. (2017). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh modl pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Kalikutuk. *Jurnal Elektronik PGSD*, 218-227.
- Nisa, s. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di sekolah dasar. *jurnal ilmu pendidikan (Edukatif)*, Vo.3, No.5 hal.2854-2860.
- Prastawati, T. t., & Waluyo, R. (2023). Peran manajemen Pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 378-392.
- Pristiwanti, et al. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Purwaningsih. (2022). peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran pemnemuan pada pesrta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Junal Inovasi tenaga pendidik dan kependidikan* , 422-427.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-wilk. *J-Hest: ournal of healt, education,economics, science and technology*, 7-11.
- Sari, N. R., Nazmi, R., & Zulfa. (2021). Pengaruh Game Wordwall terhadap hasil belajar sejarah kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri hijau: Jurnal pendidikan sejarah*, 76-83.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika. *Jurnal SAP Sugiyono*. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, H., et al. (2019). *Senang belajar matematika*. Balitbatang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Syabani, Y. A., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar. *Educational Journal*, 63-74.
- Tosho, T. G. (2021). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV Volume 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Ubabudin. (2019). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. IAIS Sambas, 18-27.
- Ulum, M. (2016). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas*. Malang: www.stikeswch-malang.ac.id.
- Usmadi. (2020). *Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas)*. *Inovasi Pendidikan : FKIP UMSB*, 50-62.
- Warini, S., et al. (2023). *Teori Belajar Sosial dalam Pembelajaran*. ANTHOR : *Education & Learnng Journal*, 566-567.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). *Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dikelas IV sekolah dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten*. *Holistika: Jurnal ilmiah PGSD*, 111-126.
- Yadnyawati, I. A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar, Bali: UNHI PRESS.
- Yanuardianto, E. (2019). *Teori Kognitif Sosial Albert Bandura*. *Jurnal Alauduna*, Vol.1, No.2.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.