

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 017 BONRA KECAMATAN LUYO KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Salman Usman*, Ismail Tolla, Muhammad Irfan

Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

***Email: Usalman159@gmail.com**

ABSTRACT

This study employs a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The objectives of this research are to: (1) describe the implementation of the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application for fourth-grade students at SDN 017 Bonra, Polewali Mandar Regency; (2) analyze students' mathematics learning outcomes after using the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application in the fourth grade of SDN 017 Bonra; and (3) determine the impact of the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students. The study population consisted of 35 students, with 17 students in class IV A and 18 students in class IV B. The sample used in this study was 18 students from class IV B, selected using the purposive sampling technique. Data collection methods included tests, observations, and documentation. The research data were analyzed using descriptive and inferential statistical methods. The descriptive analysis results indicate that the use of the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application has a moderate impact on students' learning outcomes. Meanwhile, inferential statistical analysis using the independent sample t-test shows that the probability value is less than 0.05. As a result, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, leading to the conclusion that the Team Games Tournament model assisted by the Wordwall application has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Team Games Tournament Model, Wordwall Application and Learning Outcomes, Mathematics*

PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama dalam membangun peradaban manusia adalah pendidikan. Pendidikan membantu orang belajar bagaimana menjadi orang yang bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan tidak hanya memberikan informasi tetapi juga mengajarkan kreativitas, cara berpikir kritis, dan prinsip moral. Sebagaimana dinyatakan oleh Nurrita, (2018) tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di era global yang terus berubah. Peran guru yang tidak hanya mampu membimbing tetapi juga mengembangkan potensi peserta didik diperlukan agar generasi muda siap menghadapi perubahan zaman. Guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang kurikulum dan mampu menerapkannya secara efektif dan bermanfaat karena mereka bertanggung jawab untuk menjalankan proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus diubah untuk memberikan pendidikan yang lebih baik. Ini sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), yang ditetapkan dalam Permendikbud nomor 20 tahun 2016, yaitu: “Pendidikan Dasar dan Menengah yang digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Berdasarkan hal tersebut maka guru juga perlu meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.”

Permendikbud di atas menyatakan bahwa peran dan tanggung jawab guru sangat besar dalam pendidikan karena mereka harus mampu mendidik siswa sebagai bekal untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin cepat. Untuk menghadapi perkembangan zaman maka pendidikan sebaiknya dimulai dari pendidikan sekolah dasar. Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun. Menurut Kurniawan, (2019) sekolah dasar merupakan masa emas untuk anak usia dini sehingga penting Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan dasar yang berlangsung selama enam tahun. Sekolah Dasar juga disebut sebagai masa emas bagi anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada titik ini, Anak-anak akan diajarkan berbagai mata pelajaran yang sesuai dengan usia mereka selama periode ini, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di tingkat dasar menjadi fondasi bagi pemahaman konsep yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran matematika dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan sistematis. Sebagai salah satu mata pelajaran utama, matematika memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan (Aras & Muslan, 2022). Matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. “Masalah yang sering terjadi di bidang ini menunjukkan bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan serta membutuhkan pemikiran

tambahan untuk mengasimilasi materi” (Ismatullah, 2017). Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM). Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Rendahnya nilai matematika juga berkaitan dengan peran guru, yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas IV didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih kurang. Dimana pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton yakni metode ceramah dan pemberian tugas. Selain metode ceramah dan pemberian tugas, guru juga menggunakan buku untuk menyampaikan materi pelajaran. Akibat dari pembelajaran yang monoton tersebut siswa mulai tidak memperhatikan penjelasan guru. Sehingga siswa semakin tidak memahami materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu guru juga perlu menggunakan media atau aplikasi pembelajaran yang bervariasi, hal ini bertujuan agar menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran. Menurut Wahyu (2020) mengatakan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, keterbatasan media juga dapat menghambat keaktifan siswa di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Sebagai pendidik, guru perlu terus berinovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka atau rancangan yang menggambarkan bagaimana proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan terstruktur. menurut Amalia et al., (2023) model pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai sekumpulan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *Team Games Tournament* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards dan pertama kali diperkenalkan di Johns Hopkins University. Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu mengintegrasikan teknologi, data, dan komunikasi secara lintas disiplin ilmu. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di sekolah. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mempelajari konsep-konsep matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* adalah platform

berbasis web yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan kelas. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam memahami materi pelajaran (Sinaga & Soesanto, 2022). Lebih lanjut menurut Wafiqni & Putri, (2021) mengatakan bahwa Aplikasi *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang berfungsi sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti berharap bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yakni seperti penelitian dari Nissa & Renoningtyas, (2021) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar. Lebih lanjut Wahyuni et al., (2023) dengan judul peningkatan hasil belajar tematik dengan model *Team Games Tournament* melalui *Wordwall* pada siswa kelas IV SD egeri 1 Girirejo. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan games *Wordwall* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan lebih efektif. Sedangkan untuk hasil penelitian dari Maghfiroh et al., (2018), Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa. Dengan fitur interaktif yang dimilikinya, *Wordwall* mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam memahami konsep-konsep matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2017) Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme dan diterapkan pada populasi serta sampel tertentu. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimentel design. Penelitian dengan desain quasi

eksperimental digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan antara kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Dalam penelitian ini, desain eksperimen yang diterapkan adalah nonequivalent control group design. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2024, pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025, dengan lokasi di SD Negeri 017 Bonra, Kabupaten Polewali Mandar. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B yang dimana keseluruhan jumlah populasi sebanyak 35 siswa. adapun yang akan menjadi sampel adalah kelas IV B. Dalam penelitian ini, teknik penentuan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2017), Purposive Sampling adalah "Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu" (h.85). Teknik analisis data pada penelitian ini ada dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan tingkat hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* yang didukung oleh aplikasi *Wordwall*. Analisis data inferensial diterapkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan metode uji t. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan gambaran mengenai hasil analisis data yang telah dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian. Seluruh data yang diperoleh dari lapangan disajikan untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah. Jawaban atas pertanyaan tersebut diperoleh melalui analisis data secara deskriptif dan inferensial.

1. Gambaran Penggunaan Model *Team Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Wordwall*

Penelitian ini dilakukan dalam empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, diberikan tes *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall*. Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* hanya dilakukan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran tanpa menggunakan model tersebut. Pada pertemuan keempat, kedua kelompok diberikan tes *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil observasi keterlaksanaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* dapat dilihat pada tabel 1 berikut.:

Tabel 1. Hasil observasi keterlaksanaan model *team games tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada kelompok eksperimen

Kategori	Skor	Perlakuan	Perolehan Skor	
			Guru	Siswa
Sangat baik	91% - 100%	<i>Treatment 1</i>	80,76	76,92
Baik	80% - 90%			
Cukup	70% - 79%			
Kurang	60% - 69%	<i>Treatment 2</i>	96,15	90,38
Sangat kurang	0% - 59%			

Berdasarkan tabel 1, keterlaksanaan penggunaan model *team games tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran kelompok eksperimen diperoleh persentase pada observasi guru untuk *treatment* pertama sebesar 80,76% yang berada kategori baik. sedangkan pada lembar observasi siswa perolehan yang didapatkan pada penggunaan model *team games tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* adalah 76,92% yang berada pada kategori cukup pada *treatment* pertama. Pada pemberian perlakuan kedua, hasil yang diperoleh dari lembar observasi guru menunjukkan angka sebesar 96,15%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sementara itu, lembar observasi siswa mencatat skor sebesar 90,38%, yang masuk dalam kategori baik.

2. Gambaran Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 017 Bonra

Analisis statistik deskriptif menyajikan informasi penting mengenai data yang telah dikumpulkan di lapangan, kemudian diringkas dalam bentuk yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan penjelasan dan interpretasi lebih lanjut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

a. Data *pretest* hasil belajar matematika kelas IV kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan. Deskripsi hasil *pretest* siswa pada kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Deskripsi data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	18	17
Nilai Terendah	20	33
Nilai Tertinggi	73	80
Rata-rata (Mean)	44,78	55,65
Rentang (Range)	53	47
Standar Deviasi	16,487	15,346

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa jumlah sampel antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak sama, dengan kelompok eksperimen terdiri dari 18 siswa, sementara kelompok kontrol berjumlah 17 siswa. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen adalah 44,78, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 55,65. Untuk rentang nilai (*range*), kelompok eksperimen memiliki rentang sebesar 53, sedangkan kelompok kontrol sebesar 47. Perbedaan ini disebabkan oleh variasi nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh masing-masing kelompok. Sementara itu, standar deviasi menunjukkan tingkat persebaran data, dengan kelompok eksperimen memiliki standar deviasi sebesar 16,487 dan kelompok kontrol sebesar 15,346. Berdasarkan data tersebut, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil data deskripsi *pretest* ini disusun dalam kategori hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kategori *pretest* hasil belajar matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Skor Kategori		Jumlah		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
90-100	Sangat baik	-	-	-	-
80-89	Baik	-	1	-	6%
65-79	Cukup	3	5	17%	29%
55- 64	Rendah	2	4	10%	23%
< 54	Sangat rendah	13	7	72%	41%
Jumlah		18	17	100%	100%

Berdasarkan tabel 3. Hasil awal pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 017 Bonra pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa (72%) mendapatkan nilai dalam kategori sangat rendah, sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 7 siswa dengan kategori yang sama. Untuk kategori rendah, kelompok eksperimen memiliki 2 siswa (10%), sementara kelompok kontrol memiliki 4 siswa (23%). Pada kategori cukup, terdapat 3 siswa (17%) dalam kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol memiliki 5 siswa (29%). Sementara itu, hanya kelompok kontrol yang memiliki 1 siswa dalam kategori baik, sedangkan tidak ada siswa dari kedua kelompok yang mencapai kategori sangat baik. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kategori sangat rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa, di mana kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 44,78, sedangkan kelompok kontrol mencapai rata-rata 55,65.

b. Data *posttest* hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk memperoleh gambaran akhir mengenai hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil deskriptif dari *posttest* pada kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Deskripsi data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	18	17
Nilai Terendah	53	47
Nilai Tertinggi	93	87
Rata-rata (<i>Mean</i>)	77	67.06
Rentang (<i>Range</i>)	40	40
Standar Deviasi	11,692	12,799

Berdasarkan tabel 4 Hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen yang mencapai 77, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 67,06. Selain itu, rentang nilai (*range*) yang diperoleh kedua kelompok sama, yaitu 40, yang dihitung berdasarkan nilai terendah dan tertinggi pada masing-masing kelompok. Untuk standar deviasi, kelompok eksperimen memiliki nilai sebesar 11,692, sedangkan kelompok kontrol sebesar 12,799.

Hasil data deskripsi *Posttest* ini disusun dalam kategori hasil belajar dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Kategori *Posttest* hasil belajar matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Skor Kategori		Jumlah		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
90-100	Sangat baik	3	-	16%	-
80-89	Baik	6	4	33%	24%
65-79	Cukup	7	6	39%	35%
55- 64	Rendah	1	3	6%	18%
< 54	Sangat Rendah	1	4	6%	23%
Jumlah		18	17	100%	100%

Berdasarkan tabel 5 distribusi frekuensi dan persentase skor *posttest* hasil belajar matematika siswa menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SDN 017 Bonra setelah diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall*. Pada kelompok eksperimen, mayoritas siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori cukup dengan persentase 39%, sementara pada kelompok kontrol, kategori cukup juga mendominasi dengan persentase 35%. Meskipun kedua kelompok didominasi oleh kategori cukup, jumlah siswa yang mencapai kategori ini lebih banyak pada kelompok eksperimen. Selain itu, pada kategori baik, kelompok eksperimen memiliki persentase lebih tinggi, yaitu 33%, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 24%. Pada kategori sangat baik, kelompok eksperimen mencatat persentase sebesar 16%, sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada siswa yang mencapai kategori tersebut.

Berdasarkan analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelompok eksperimen berada dalam kategori cukup, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 75,89. Sedangkan kelompok kontrol juga berada dalam kategori cukup, namun dengan rata-rata yang lebih rendah, yaitu 67,06.

3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *team games tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil belajar siswa

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui uji t dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Berikut adalah hasil uji hipotesis yang diperoleh dengan menggunakan program SPSS 25.

Tabel 6. *Independent sample t-test posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	2,401	33	0,022	$0,022 < 0,05$ = Ada perbedaan

Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Jika nilai thitung sebesar 2,401 dibandingkan dengan ttabel sebesar 2,034 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dan derajat kebebasan (df) = 33, maka thitung lebih besar dari ttabel ($2,401 > 2,034$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada data *posttest* yang diperoleh. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV diterima.

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* yang didukung oleh aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 017 Bonra Kabupaten Polewali Mandar, khususnya pada kelas IV A dan IV B. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 14 Oktober 2024. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV B sebagai kelompok eksperimen, yang terdiri dari 18 siswa. Peneliti memilih menggunakan dua kelompok sebagai sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen akan mendapatkan *treatment* menggunakan model *team games tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall*. Sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan model lain. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut berdasarkan data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara statistik deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan pada data *pretest* hasil belajar matematika siswa diketahui bahwa

kelompok eksperimen berada pada kategori sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh kelompok eksperimen. Analisis statistik inferensial dilakukan dengan menggunakan statistik *parametrik* jenis *independent sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum itu, dilakukan uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan nilai signifikansi dan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} .

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji independent sample t-test, nilai signifikansi hasil belajar matematika siswa pada *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh sebesar 0,022, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, berdasarkan perbandingan nilai t_{table} dan t_{hitung} , diperoleh t_{table} sebesar 2,034 dan t_{hitung} sebesar 2,319. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{table} ($2,319 > 2,034$), dapat disimpulkan bahwa data *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 017 Bonra, Kecamatan Luyo, Kabupaten Polewali Mandar. Selain itu, temuan ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni et al., (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* melalui permainan *Wordwall* dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil serupa juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh et al., (2018), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dengan statistik deskriptif dan inferensial, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* yang didukung oleh aplikasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 017 Bonra, Kecamatan Luyo, Kabupaten Polewali Mandar. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan nilai yang diperoleh serta perbedaan signifikan dalam probabilitas antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Dwi aprilia astuti, Istiqomah, N., & Hapsari, B. (2023). Model Pembelajaran kooperatif (B. Wijayama (ed.); pertama). cahya ghani recovery.
- Ismatullah, K. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi dalam Pembelajaran Matematika Dasar. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 24-28.
- Kurniawan, D. (2019). Problematika guru dalam melaksanakan program literasi di kelas iv sekolah dasar pendahuluan Pelaksanaan pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat dibutuhkan bagi masyarakat Indonesia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidik. *III* (2), 31–37.
- Latri Aras, & Muslan, N. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Kelas Iii Materi Bilangan Ribuan. 338–342.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70
- Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, 3, 171–187.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta Cv.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Wahyu, Y. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.
- Wahyuni, Y. T., Lestari, S., & Sugiarto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Dengan Model Team Game Tournament Melalui *Wordwall* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Girirejo. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(4), 3–7.