



## **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SDN 106805 MANUNGGAL**

**Suci Melati<sup>1</sup>, Siti Rahmadhani Siregar<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2\*</sup> STKIP Pangeran Antasari

\*Email: [sucim089@gmail.com](mailto:sucim089@gmail.com), [srdhani21@gmail.com](mailto:srdhani21@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4773>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak paradigma pembelajaran TGT, menggunakan media wordwall, terhadap hasil pendidikan siswa kelas enam PPKN di SDN 106805 Manunggal. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimental, yaitu metodologi Eksperimental Sejati, untuk membandingkan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall pada kelompok kontrol pre-test dan post-test. Penelitian ini “mengevaluasi hasil belajar melalui ujian esai yang terdiri dari 10 pertanyaan post-test dan 13 pertanyaan pre-test, yang telah divalidasi, menghasilkan nilai reliabilitas post-test sebesar 0,901 dan koefisien reliabilitas pre-test sebesar 0,884. Nilai t yang dihitung adalah 2,079, dan nilai t kritis adalah 2,000, yang diperoleh dari analisis data post-test menggunakan uji t pada tingkat  $\alpha$  0,05 dengan 58 derajat kebebasan. Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima jika nilai t yang dihitung melebihi nilai t kritis ( $2,079 > 2,000$ )”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada mata kuliah PPKN di SDN 106805 Manunggal, siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall mencapai hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran klasik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, PPKN

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan, kita menghasilkan manusia dengan nilai-nilai terpuji selain mereka yang berprestasi baik secara akademis maupun ekstrakurikuler” (Tsalitsah, 2024). Pendidikan memiliki kemampuan untuk memperbaiki keadaan. Suatu negara tidak dapat maju tanpa pendidikan. Akibatnya, pemerintah perlu memberikan perhatian lebih pada sistem pendidikan negara, terutama mengingat pendidikan perlu dihubungkan dengan perkembangan teknologi.

Berbagai permainan edukatif berbasis web tersedia melalui penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui program Wordwall interaktif, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Diharapkan program ini akan meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan mereka untuk memahami materi PPKN. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menciptakan aplikasi Wordwall sebagai solusi dengan menggunakan kemajuan teknologi pendidikan yang mendorong strategi pengajaran kreatif (Simbolon et.al., 2025). Dengan menggunakan program Wordwall, aplikasi ini mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa di SDN 106805 Manunggal Baru. Wordwall adalah program berbasis browser yang menarik. Secara khusus, aplikasi ini bertujuan untuk berfungsi sebagai media yang menyenangkan, sumber belajar, dan alat evaluasi bagi siswa. Siswa sering merasa bosan selama proses pembelajaran PPKN (Pendidikan Kewarganegaran Nasional) karena guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, menurut temuan survei awal yang dilakukan pada 17 November 2025. Akibatnya, siswa kelas enam di SDN 106805 Manunggal mengalami penurunan hasil belajar karena kurangnya keinginan dan antusiasme. Oleh karena itu, para pengajar sebaiknya lebih kreatif dalam merancang sumber belajar, seperti media pembelajaran dan model pembelajaran, sebelum memulai sesi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu masalahnya adalah sebagian besar guru hanya



menggunakan buku teks; mereka tidak menggunakan materi pembelajaran.

Dalam konteks ini, inovasi dalam pendidikan sangat dibutuhkan, terutama dalam hal penggunaan media, materi pendidikan, dan model pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang dimaksud. Konsep ini diwujudkan dalam paradigma pembelajaran TGT. Paradigma pembelajaran TGT diciptakan oleh para pendidik untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, menurut Margaret dkk. (2023). “Pendekatan ini mencakup permainan yang dapat diikuti oleh semua siswa. Hal ini mencegah kelas menjadi monoton dan membosankan dengan memungkinkan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka dan meningkatkan kemampuan mereka. Evaluasi atau pengukuran pengetahuan, kemampuan, sikap, dan pemahaman seseorang setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah keterampilan baru yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk topik tertentu”, menurut Danis dkk. (2022). “Keterampilan baru ini merupakan hasil dari latihan belajar dan mengajar yang dirancang untuk mencapai tujuan dalam jangka waktu tertentu”. Hal ini konsisten dengan pernyataan yang dibuat oleh Siregar dkk. (2021) “bahwa hasil belajar mencakup perubahan perilaku daripada hanya satu aspek potensi manusia.” Pergeseran ini ditandai sebagai peningkatan di atas kerangka waktu sebelumnya.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian eksperimental adalah jenis dan metodologi yang digunakan, sedangkan Desain Eksperimental Sejati adalah desain penelitiannya. Salah satu jenis studi eksperimental adalah desain eksperimental sejati, yang memungkinkan peneliti untuk mengontrol setiap faktor eksternal yang memengaruhi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di “SDN 106805 Manunggal yang berlokasi di Jl. Veteran Lorong Subur, Helvetia, Kecamatan Sunggal. Kelas VI A dan kelas VI B merupakan sampel penelitian; kelas VI A diklasifikasikan sebagai kelompok kontrol dan kelas VI B sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk suatu penelitian”. Ujian digunakan sebagai alat penelitian. Ujian tersebut diverifikasi dan reliabilitas setiap item dinilai sebelum didistribusikan. Uji t adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Awalnya, kedua kelompok sampel menjalani uji homogenitas varians dan uji normalitas. Program statistik SPSS 26.00 digunakan dalam penelitian ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji coba instrumen

Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara statistik menggunakan SPSS 26.00. Berdasarkan hasil pengujian validitas, setiap pertanyaan memenuhi persyaratan validitas. Evaluasi dosen sebagai validator ahli mengkonfirmasi hasil ini, menunjukkan bahwa instrumen tersebut sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Dari hasil uji coba soal *pretest* dan *posttest* yang meliputi uji validitas dan reliabilitas maka diperoleh karakteristik setiap soal pretes sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Analisis Butir Soal Pretes**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,901	13

Sumber : Data Olahan Peneliti 2026

**Tabel 2. Hasil Analisis Butir Soal Posttest**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,884	10

Sumber : Data Olahan Peneliti 2026



Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 Sepuluh pertanyaan menghasilkan skor Alpha Cronbach sebesar 0,884, sedangkan tiga belas pertanyaan memperoleh skor 0,901. Angka ini menunjukkan bahwa “instrumen posttest memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi karena skor Alpha Cronbach lebih dari 0,632. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa instrumen posttest yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi persyaratan reliabilitas dan sesuai untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data”.

### Uji Normalitas Data

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar awal K. Eksperimen & Kontrol**

#### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Eksperim	,154	27	,069	,932	30	,056
Kontrol	,132	23	,191	,941	30	,095

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Oalahan Peneliti 2026

Dari hasil uji *one sample kolmogorov-smirnov* di atas, diketahui bahwa kelas Hasil pembelajaran awal di kedua kelas tersebut tipikal, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi eksperimen sebesar  $0,154 > 0,05$  untuk kelas kontrol dan  $0,132 > 0,05$ .

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

#### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Eksperim	,139	27	,144	,909	27	,014
Kontrol	,149	23	,088	,897	23	,007

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Oalahan Peneliti 2026

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel menunjukkan bahwa “kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,139, melebihi 0,05, sedangkan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,149, juga melebihi 0,05. Akibatnya, hasil pembelajaran pasca-uji pada kedua kelas seragam.” Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok sampel memiliki distribusi normal.

### Uji Homogenitas Data

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar awal K. Eksperimen & Kontrol**

#### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	,104	1	58	,748
Based on Median	,022	1	58	,882
Based on Median and with adjusted df	,022	1	56,123	,882
Based on trimmed mean	,103	1	58	,749

Sumber : Data Oalahan Peneliti 2026

Terlihat jelas dari tabel di atas bahwa “nilai signifikansi pretest adalah  $0,822 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa hasil belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol serupa”.



**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Posttest K. Eksperimen & Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	1,154	1	58	,287
Based on Median	,730	1	58	,397
Based on Median and with adjusted df	,730	1	54,553	,397
Based on trimmed mean	1,077	1	58	,304

Sumber : Data Oalahan Peneliti 2026

Dari tabel diatas dapat di lihat nilai signifikansi posttest adalah  $0,397 > 0,05$ , seperti yang dapat ditunjukkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians posttest bersifat homogen.

### Uji T

**Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Statistik-t**

Group Statistics Independent Samples Test					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eks	27	75	11,159	2,037
	Ktrl	23	68,33	13,562	2,476
				Kemampuan Komunikasi Matematis	
				Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances				1,154	
Sig.				,287	
t				2,079	2,079
Df				58	55,926
Sig. (2-tailed)				,022	,022
t-test for Equality of Means				6,667	6,667
Std. Error Difference				3,306	3,306
95% Confidence Interval of the Difference				,249	13,086
				,244	13,091

Sumber : Data Oalahan Peneliti 2026

Dari tabel diatas pada ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$ , terlihat jelas bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,079 > 2,000$ ), oleh karena itu  $H_0$  dan  $H_a$  diterima. Selain itu, karena uji hipotesis satu arah menggunakan  $H_a: \mu_1 > \mu_2$ , nilai signifikansi untuk 2-tailed = 0,022 harus dikurangi dua untuk menghasilkan " $0,05$ " / " $2$ " = 0,025. Hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi kurang dari " $\alpha$ ," atau 0,022 kurang dari 0,025. Ini menunjukkan bahwa "siswa dalam kelompok eksperimen berprestasi lebih baik daripada siswa dalam kelompok kontrol dalam hal hasil belajar".

### Pembahasan

**Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PPKN di SDN 106805 Manunggal**

Analisis data dan pengujian hipotesis menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas enam di SDN 106805 Manunggal mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka secara lebih efektif menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *wordwall* dibandingkan dengan teknik klasik. Dengan menggunakan media *wordwall*, rata-rata hasil pra- dan pasca-tes model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada teknik klasik. Berbeda dengan kelompok kontrol metode klasik, yang memiliki skor pra-tes 18,6 dan skor pasca-tes 45,2, kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *wordwall* memiliki skor pra-tes 16,3 dan skor pasca-tes 78,5. Dengan menggunakan uji normalitas, kami dapat menentukan bahwa skor pra- dan pasca-tes kelas eksperimen dan kontrol mengikuti distribusi normal. Nilai Z-count kelas eksperimen



adalah 0,154 sebelum pengujian dan 0,139 setelah pengujian, sedangkan nilai Z-count kelas kontrol adalah 0,132 sebelum dan 0,149 setelah pengujian. Saat pengujian normalitas, hasil Z-table keluar sebesar 0,961. Data tersebut jelas menunjukkan bahwa Z-count lebih kecil daripada Z-table.

Temuan kedua data dapat dianggap homogen berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh uji homogenitas. Dengan ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan F-table 1,68, nilai uji homogenitas untuk pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 0,822 dan 0,397. Karena F-count < F-table, maka pre-test eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

**Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* di SDN 106805 Manunggal.**

Efektivitas model “pembelajaran TGT yang dibantu media *wordwall* diperoleh t hitung = 2,079 dengan tingkat signifikansi  $\Psi = 0,05$ , dk = 82 diperoleh t tabel = 2,000, menurut perhitungan uji t di mana nilai t hitung > t tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Oleh karena itu, jika t hitung > t tabel,  $H_0$  disetujui dan  $H_0$  ditolak, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan dukungan media *wordwall* lebih unggul daripada metode klasik”.

#### 4. SIMPULAN

Analisis data penelitian menunjukkan bahwa “model pembelajaran TGT, yang dilengkapi dengan media *Wordwall*, meningkatkan prestasi siswa secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional pada materi PPKN kelas VI di SDN 106805 Manunggal selama tahun ajaran 2025/2026”. Siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran TGT, yang dilengkapi dengan media *Wordwall*, mencapai nilai rata-rata belajar sebesar 75, meningkat dari rata-rata sebelumnya sebesar 37,22. Sementara itu, siswa yang diajar dengan metode klasik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,05, meningkat dari nilai sebelumnya sebesar 45.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267.
- Anggito, Setiawan. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Arrasyid, H. , W. A. , & P. D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1).
- Danis, A, Siregar, S,R (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pendidikan Karakter Dan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN 064981 MEDAN. Volume 9 No. 2 September 2022. p-ISSN: 2355-3774. e-ISSN: 2579-4647
- Margareta, E, Manalu, S, R, Y (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*. Volume 1, Number 3, Tahun 2023, Pp. 24-33. E-Issn: 3025-6240.
- Julia, N, T, Asriati, w, w, Maranatha, Y, Hutajulu, D, S, H, Maulida, Z, Hasibuan, S, M. 2025. sosialisasi penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran di STKIP Pangeran Antasari. Volume 02 Issue 01, 01 2025, E-ISSN: 3064-2981 | P-ISSN: 9999-9999.
- Lisenia Monika, S., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Lisenia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 5877–5889.
- Siregar, S,R, Rahmadhani, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Kelas IV SDN 067775 Medan. *Volume 8 No. 2 September 2021*, p-ISSN: 2355-3774. e-ISSN: 2579-4647
- Simbolon, K., Siregar, H., Ramadhani, S. (2025). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Bernuansa Budaya Lokal Di SMAS*



*YAPIM TARUNA MABAR. JPISE (jurnal pengabdian, Inovasi, Sosial dan ekonomi. E-ISSN: 9999-9999*

- Tsalitsah, N., & Baalwi, M. A. (2024). Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1168–1173.
- Marpaung, W, A, Simamora, S, M. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Hak, Kewajiban Dan Tanggung Jawab Di Kelas V SD Negeri 101786 Helvetia. Volume. 4 Nomor. 3 September 2025. e-ISSN : 2809-0268; p-ISSN : 2809-0403, Hal. 419-430