



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV MATA PELAJARAN MATEMATIKA SD

Isnaini Puji Lestari^{1*}, Ema Butsi Prihastari², Sarafuddin³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

*Email: isnainipujilestari2393@gmail.com, butsinegara@gmail.com, sarafuddin@unisri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5706>

Abstrak

Melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menganalisis dampak penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika di SD Negeri Nayu Surakarta, khususnya pada tahun ajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen melalui desain *one-group pretest-posttest*. Sebanyak 28 peserta didik kelas IV A menjadi subjek penelitian, yang dipilih dari total populasi 56 peserta didik menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes, observasi, dokumentasi, serta wawancara tidak terstruktur. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum diterapkan. Untuk menguji hipotesis, analisis data dilakukan dengan menerapkan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data, serta uji *Paired Sample t-Test* untuk menguji hipotesis penelitian. Dari analisis data yang dilakukan, memperlihatkan bahwa diperoleh perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall*. Temuan ini merujuk pada perhitungan *Paired Sample t-Test* pada data *pre-test* dan *post-test*, dimana Sig.(2-tailed) $0,000 < (0,05)$, yang berarti kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami perbedaan signifikan setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelumnya. Peningkatan rata-rata nilai dari 60,29 menjadi 84,36 antara *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* berdampak positif. Dengan demikian, temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan pengaruh penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* pada kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Wordwall*, Kemampuan Berpikir Kritis, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembangunan nasional, sebab pendidikan bukan hanya berperan dalam menyampaikan pengetahuan, melainkan juga berperan dalam membentuk sikap serta meningkatkan taraf hidup masyarakat. Berdasarkan amanat Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional ditujukan untuk mengoptimalkan potensi diri, membina kepribadian, dan meningkatkan kecerdasan bangsa. Oleh sebab itu, pendidikan diarahkan untuk menghasilkan generasi yang unggul dalam bidang akademis sekaligus memiliki sikap yang baik dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan di masa depan.

Tuntutan pendidikan di era revolusi industri 4.0 mengarahkan pada pembekalan peserta didik dengan kompetensi abad ke-21 yang dikenal dengan sebutan 4C, yakni komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan kreativitas (Nurhayati et al., 2024). Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu aspek penting dari keempat aspek yang ada, terutama dalam konteks pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami serta menguasai



materi pelajaran (N. M. I. Sari et al., 2022). Kemampuan ini mendukung peserta didik memahami konsep, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan penalaran logis.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa situasi yang diharapkan belum sepenuhnya terwujud. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, tanggal 18 November 2025, bersama wali kelas IV A di SD Negeri Nayu Surakarta, terungkap bahwa peserta didik mengalami kendala dalam mengidentifikasi ciri-ciri, menggunakan rumus, serta menyelesaikan soal-soal cerita. Kondisi itu menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam belajar matematika masih rendah. Hal ini berdampak langsung pada hasil belajar, dengan hanya 45% peserta didik yang berhasil melampaui KKM. Di sisi lain, meskipun terjadi perkembangan pesat pada abad ke-21, kemahiran peserta didik dalam mengolah informasi serta memanfaatkan teknologi juga masih dinilai belum memadai untuk menghadapi persaingan global (Pramesti et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong rendah, meskipun fasilitas pendukung seperti LCD atau proyektor telah tersedia di setiap ruang kelas. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman, keterampilan, serta kemauan guru dalam mencari dan mempelajari referensi perangkat pembelajaran berbasis digital (Winda & Dafit, 2021). Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran konvensional menjadi salah satu hal yang menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik serta terbatasnya kemampuan berpikir kritis.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi solusi yang relevan, sebagaimana dijelaskan Slavin (1995), metode ini mengintegrasikan kerja sama tim dengan unsur kompetisi dan permainan edukatif. Model ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, terutama pada aspek analisis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan (Azzahra et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan antusiasme. Tanpa media yang sesuai, kegiatan TGT terasa membosankan dan tidak mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam turnamen pembelajaran.

Media pembelajaran pada dasarnya memiliki peran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Prasetyo et al., 2025), dan salah satu contohnya adalah aplikasi *Wordwall* yang dinilai efektif untuk diterapkan dalam kegiatan turnamen TGT. Media ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 yang didorong oleh kemajuan teknologi dan internet. *Wordwall* merupakan platform game edukasi dilengkapi dengan berbagai fitur dan template interaktif, sehingga memudahkan pendidik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Saputri et al., 2025). Sebagai platform belajar secara digital, *wordwall* menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti kuis, roda putar acak, permainan pasangan, dan teka-teki silang (Aminah et al., 2025). Selain itu, Sari & Yarza (2021), *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun sarana evaluasi secara daring. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti berencana untuk melaksanakan studi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika SD Negeri Nayu Surakarta”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Nayu Surakarta pada rentang waktu April sampai Mei 2026. Seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Nayu Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026, dengan jumlah keseluruhan 56 peserta didik, menjadi populasi dalam penelitian ini. Sampel penelitian berjumlah 28 peserta didik kelas IV A SD Negeri Nayu Surakarta. Riset yang dilaksanakan oleh peneliti mengadopsi metode kuantitatif melalui pendekatan eksperimen. Studi ini dirancang dengan menggunakan metode *pre-eksperimen*, yaitu model *One-Group Pretest-Posttest*, yang hanya menganalisis satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Peneliti menggunakan desain tersebut melalui pemberian *pre-test* kepada satu kelompok dan kemudian menerapkan model *Teams Games*



Tournament (TGT) dikombinasikan dengan *wordwall* untuk perlakuan, yang merupakan variabel bebas (X) dan diakhiri dengan pengukuran kembali melalui *post-test* guna mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika sebagai variabel terikat (Y).

Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive sampling*, yang merupakan bagian dari teknik *non-probability sampling*, di mana penentuan subjek didasarkan pada kriteria khusus yang selaras dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2023). Data dikumpulkan dengan menggunakan tes, observasi terstruktur, dokumentasi, dan wawancara tidak terstruktur, yang sebelumnya diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen. Proses pengujian data mencakup pengujian awal dan pemeriksaan hipotesis. Tahap pengujian awal terdiri atas uji normalitas yang dihitung menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis *paired-samples t-test* dilaksanakan setelah data yang diperoleh dinyatakan memenuhi persyaratan yang berlaku. Hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan kriteria signifikansi yang sudah ditentukan, yaitu jika taraf signifikansi $< 0,05$, berarti diperoleh dampak yang signifikan, namun apabila tingkat signifikansi $> 0,05$ sehingga tidak diperoleh dampak yang signifikan (Ghozali, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri Nayu Surakarta pada Tahun Ajaran 2025/2026 sebagai subjek penelitian. Penelitian diawali dengan melakukan observasi dan wawancara pada bulan November 2025. Pada awal penelitian, instrumen diuji coba di kelas IV B SD Negeri Nayu Surakarta dengan menggunakan sepuluh soal uraian. Berdasarkan hasil uji validitas yang menyatakan delapan pertanyaan valid dan dua pertanyaan tidak valid, peneliti memilih lima pertanyaan terbuka dari butir yang valid tersebut untuk digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test* di kelas IV A.

1. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sebelum Diberikan Perlakuan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall*

Sebagai langkah awal penelitian, dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan dasar peserta didik sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada hari Kamis, 30 April 2026, yang diikuti oleh 28 peserta didik. Data yang diperoleh dari tes awal menggambarkan secara objektif kondisi kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall*. Berikut adalah data hasil analisis *pre-test* tersebut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall*

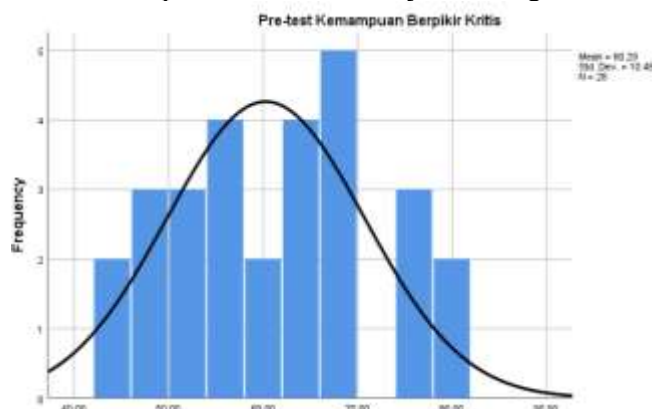
Interval		Frekuensi	Persentasi (%)
44	49	5	18%
50	55	4	14%
56	61	5	18%
62	67	8	29%
68	73	1	4%
74	79	4	14%
80	85	1	4%

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi nilai tes awal, kemampuan berpikir kritis peserta didik terbagi ke dalam beberapa interval. Sebanyak 5 peserta didik (18%) berada pada interval 44-49, 4 peserta didik (14%) pada interval 50-55, dan 5 peserta didik (18%) pada interval 56-61. Kelompok dengan frekuensi terbanyak berada pada interval 62-67, yakni sebanyak 8 peserta didik (29%). Sementara itu, pada interval 68-73 terdapat 1 peserta didik (4%), interval 74-79 sebanyak 4 peserta didik (14%), serta interval 80-85 sebanyak 1 peserta didik (4%). Mengacu pada tabel distribusi frekuensi di atas, nilai tertinggi, terendah, rata-rata, median, mode, serta standar deviasi kemudian ditentukan dan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Distribusi Statistik Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall***

	N	Maksimum	Minimum	Mean	Median	Mode	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i>	28	80	44	60,29	60,66	66	10,48

Distribusi data *pre-test* mengenai kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum pelaksanaan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* dapat dilihat pada tabel 2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai peserta didik sebesar 80, sementara skor terendahnya sebesar 44. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 60,29, median 60,66, *mode* 66, serta standar deviasi 10,48. Adapun histogram data hasil *pre-test* tersebut disajikan sebagai berikut.

**Gambar 1. Histogram Nilai *Pre-Test***

Gambar 1 menyajikan distribusi nilai peserta didik berdasarkan interval dan frekuensi sebelum adanya perlakuan. Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tahap *pre-test* masih rendah, sehingga penggunaan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media *Wordwall* dipandang perlu dilakukan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

2. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sesudah Diberikan Perlakuan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall*

Sebagai tahap akhir pengumpulan data, dilaksanakan *post-test* pada tanggal 20 Mei 2026 di kelas IV A SD Negeri Nanyu Surakarta, dengan tujuan mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu media *Wordwall*. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *non-probabilitas*, sehingga diperoleh 28 peserta didik sebagai sampel penelitian. Berikut adalah data hasil analisis *post-test* tersebut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall*

Interval		Frekuensi	Persentase (%)
72	76	2	7%
77	81	8	29%
82	86	10	36%
87	91	1	4%
92	96	6	21%
97	101	1	4%

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi nilai tes akhir membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik, ditunjukkan melalui bergesernya sebaran nilai ke arah interval yang lebih tinggi dari sebelumnya. Sebanyak 2 peserta didik (7%) berada pada interval 72–76, 8 peserta didik (29%) pada interval 77–81, dan 10 peserta didik (36%) pada interval 82–86. Kelompok dengan frekuensi terbanyak berada pada interval 82–86, yaitu sebanyak 10 peserta didik (36%). Selanjutnya,



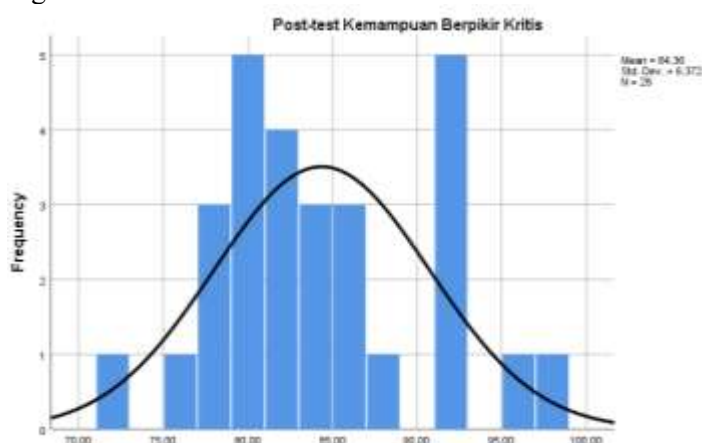
terdapat 1 peserta didik (4%) pada interval 87–91, 6 peserta didik (21%) pada interval 92–96, serta 1 peserta didik (4%) pada interval 97–101.

Berdasarkan distribusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada rentang nilai menengah hingga tinggi. Kondisi ini mengindikasikan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Mengacu pada tabel distribusi frekuensi di atas, nilai tertinggi, terendah, rata-rata, media, mode, serta standar deviasi kemudian ditentukan dan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Statistik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall*

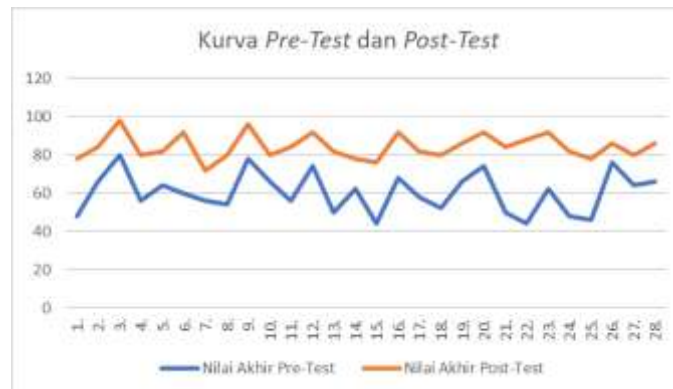
	N	Maksimum	Minimum	Mean	Median	Mode	Std. Deviation
<i>Post-Test</i>	28	98	72	84,36	83,14	80	6,37

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4, kemampuan berpikir kritis peserta didik diukur melalui *post-test* setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, diketahui bahwa nilai maksimum yang diperoleh adalah 98 dan nilai minimum 72, dengan nilai *mean* sebesar 84,36, *median* 83,14, *mode* 80, serta standar deviasi 6,37. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik secara umum berada pada kategori tinggi dan distribusi nilainya lebih merata dibandingkan hasil tes awal. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT yang dibantu media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil *post-test* tersebut selanjutnya digambarkan dalam bentuk histogram pada gambar berikut.



Gambar 2. Histogram Nilai *Post-Test*

Gambar 2 menunjukkan distribusi nilai peserta didik berdasarkan interval dan frekuensi mengalami perubahan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Grafik tersebut menunjukkan adanya pergeseran frekuensi peserta didik ke interval nilai yang lebih tinggi saat *post-test* daripada *pre-test*. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini dapat diamati secara lebih jelas melalui kurva berikut.



Gambar 3. Gambar Kurva Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Berpikir Kritis

Perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai *post-test* berada lebih baik dibandingkan nilai *pre-test* pada setiap peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah diberikan perlakuan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* terbukti membantu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kegiatan permainan dan turnamen dilaksanakan secara bersamaan secara kompetitif melalui kuis interaktif *Wordwall*, sehingga mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan memberikan jawaban terbaik. Selain itu, suasana kompetisi yang positif juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Pengujian Hipotesis

1) Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*

	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Berpikir Kritis	0,961	28	0,361
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	0,952	28	0,228

Berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Pada penelitian ini digunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 sehingga lebih tepat digunakan pada sampel kecil (Ghozali, 2018). Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai sig *pre-test* sebesar 0,361 dan *post-test* sebesar 0,228. Dengan demikian data dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis	60.2857	28	10.48052	1.98063
<i>Post-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis	84.3571	28	6.37248	1.20428

Berdasarkan analisis *Paired Samples Statistics*, ditemukan adanya kenaikan rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik dari 60,29 pada saat *pre-test* menjadi 84,36 pada saat *post-test*. Selain peningkatan nilai, terjadi pula penyusutan standar deviasi dari 10,49 ke 6,37, yang mengindikasikan semakin meratanya pemahaman peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika.

**Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
<i>Pre-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis & <i>Post-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis	28	.655	.000

Hasil uji korelasi menunjukkan hubungan positif yang kuat antara *pre-test* dan *post-test*, dengan koefisien korelasi 0,655 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Walaupun data ini menunjukkan hubungan antar variabel, tujuan utama pengujian dalam penelitian ini adalah melakukan analisis *Paired Samples T-Test*. Oleh karena itu, fokus utama terletak pada perbedaan rata-rata skor peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran, bukan pada kekuatan hubungan di antara keduanya

Tabel 8. Hasil Uji Paired Samples Test

	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis - <i>Post-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis	-24,07	-20,99	-27,15	-16,053	27	.000

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan nilai selisih rata-rata sebesar -24,07, yang mengindikasikan adanya kenaikan skor yang berarti antara *pre-test* dan *post-test*. Melalui uji statistik, diperoleh nilai *t-hitung* sebesar -16,053 dengan derajat kebebasan (*df*) = 27. Selang kepercayaan menunjukkan batas bawah pada angka -27,15 dan batas atas pada -20,99. Dengan perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *wordwall*. Pada tahap *pre-test* rata-rata nilai yang dicapai peserta didik sebesar 60,29, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 44, yang mengindikasikan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tahap ini. Hasil observasi awal, terlihat bahwa peserta didik belum mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis konsep, serta menarik kesimpulan secara tepat, yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik memang belum berkembang secara maksimal sebelum diberikan perlakuan. Kondisi tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan lebih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Selama empat pertemuan pembelajaran, partisipasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Melalui tahap penyajian kelas, peserta didik mulai memahami konsep melalui pemaparan materi berbasis masalah kontekstual. Pada tahap kerja kelompok (*teams*), peserta didik aktif berdiskusi untuk menganalisis karakteristik bangun datar. Proses diskusi ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui kegiatan bertanya, memberikan argumen, serta mengevaluasi pendapat teman. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan melibatkan interaksi aktif peserta didik.

Pada tahap permainan dan turnamen (*games and tournament*), penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Aktivitas tersebut melatih kemampuan analisis serta pengambilan keputusan peserta didik secara langsung melalui tuntutan berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Selain itu, adanya unsur kompetisi dan penghargaan (*reward*) dalam model TGT membuat peserta didik lebih termotivasi belajar, sehingga mereka lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran.

Setelah mengikuti rangkaian pembelajaran, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup pesat, dengan kenaikan rata-rata sebesar 24,07 poin. Berdasarkan hasil *post-test*, nilai rata-rata mencapai 84,36, dengan capaian individu terendah 72 dan tertinggi 98. Kemajuan ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menganalisis soal,



mengevaluasi informasi, erta menyelesaikan persoalan dengan alur yang lebih sistematis. Fakta ini membuktikan bahwa integrasi model TGT dan media *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan kualitas berpikir kritis peserta didik.

Analisis data menggunakan SPSS memperkuat temuan ini. Uji Shapiro-Wilk memastikan data berdistribusi normal, dibuktikan dengan nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,361 dan *post-test* sebesar 0,228 ($> 0,05$). Sementara itu, pengujian *paired sample t-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000. Dengan nilai yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menjadi bukti empiris bahwa model pembelajaran TGT yang diintegrasikan dengan *Wordwall* memberikan pengaruh yang berarti bagi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Secara teoritis, hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Sa'diyah et al. (2022) yang menyebutkan bahwa model TGT adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya. Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga diperkuat oleh temuan Gandasari & Pramudiani, (2021) yang menyatakan bahwa variasi permainan dalam platform digital bisameningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian Ainurrohman et al. (2024), penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* dalam studi ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Bukti empiris melalui uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang nyata setelah pemberian perlakuan.. Keberhasilan ini terjadi karena lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dibandingkan sebelumnya yang kurang variatif, sehingga membantu menumbuhkan minat dan keterlibatan peserta didik.

Hasil studi Nurhayati et al. (2022) memperkuat argumen bahwa model TGT mampu mendorong partisipasi aktif dan memperbaiki hasil belajar peserta didik. Permasalahan awal berupa pembelajaran konvensional yang menyebabkan peserta didik pasif dapat diatasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan berkolaborasi.

Efektivitas implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika sangat bergantung pada ketepatan pemilihan media pembelajaran. Media tidak hanya mempermudah peserta didik dalam mencerna materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan variatif. Tanpa bantuan media yang sesuai, pelaksanaan model TGT cenderung kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas.

Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu perangkat digital yang efektif digunakan dalam kegiatan turnamen TGT. Media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 yang menggunakan teknologi. *Wordwall* merupakan platform permainan edukatif yang menyediakan berbagai fitur dan template interaktif, sehingga memudahkan guru dalam membuat aktivitas belajar yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Saputri et al., 2025). Selain itu, menurut Sari & Yarza (2021), *Wordwall* bisa digunakan sebagai sarana belajar, bahan ajar, serta alat evaluasi berbasis daring.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, penggunaan *Wordwall* mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan data penelitian, implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wordwall* terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Nayu Surakarta pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2025/2026. Analisis deskriptif menunjukkan kenaikan rata-rata skor dari 60,29 pada saat *pre-test*, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 44 menjadi 84,36 setelah diberikan *treatment* melalui empat kali pertemuan dengan kuis interaktif *Wordwall* dengan nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 98 dan nilai terendah sebesar 72. Peningkatan rata-rata mencapai 24,07 poin.



Uji prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk* mengonfirmasi bahwa data *pre-test* (Sig. 0,361) dan *post-test* (Sig. 0,228) terdistribusi normal karena nilai signifikansinya melampaui 0,05. Lebih lanjut, hasil pengujian hipotesis melalui *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan model TGT berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di jenjang kelas IV SD Negeri Nayu Surakarta.

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. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Aminah, S., Prihastari, E. B., & Irmade, O. (2025). Efektivitas Media Wordwall terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas 2 SD Negeri Gandekan Surakarta. *FONDATIA*, 9(3), 620–637. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5863>
- Azzahra, K. I., Handini, O., & Mustofa, M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pembelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55606/jurrimipa.v4i2.6772>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3610>
- Nurhayati, I., Pramono, K., & Farida, A. (2024). *Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21*. 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Pramesti, T. H. B., Suryanti, H. H. S., & Mustofa, M. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Madyotaman No . 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17477–17483. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9132>
- Prasetyo, B. A., Trisiana, A., & Sarafuddin. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Digital Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Papahan, Tasikmadu Tahun Pelajaran 2023/2024. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 575–580. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5485>
- Sa'diyah, H., Safira Ramadani, A., Ningsih, Y., & Sanimah. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* (Vol. 8, Number 1). <https://doi.org/10.37755/Sjip.V8i1.594>
- Saputri, E. S., Handayani, S., & Rizkasari, E. (2025). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta*. 5(2), 483–490. <https://doi.org/10.36636/Primed.V5i2.5384>
- Sari, N. M. I., Sugiaryo, & Prihastari, E. B. (2022). Analisis Penanaman Karakter pada Pembelajaran Etnomatematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.80>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4–2(April), 195–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>



- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Alfabeta*.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>