



Research Article

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Quhas Primary School

Nur Analisa Ramadani¹, Shalahudin², Ahmad Sayuti Nainggolan³

1. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia
E-mail: lisameranginz@gmail.com 
2. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia
E-mail: sholahuddin@uinjambi.ac.id
3. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia
E-mail: ahmadsayuti@uinjambi.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : April 22, 2026
Accepted : June 23, 2026

Revised : May 24, 2026
Available online : July 20, 2026

How to Cite: Nur Analisa Ramadani, Shalahudin and Ahmad Sayuti Nainggolan. (2026) "The Influence of the *Teams Games Tournament* Learning Model on the Learning Outcomes of Students at Quhas Primary School", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(3), pp. 840–851. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i3.3440.

The Influence of the *Teams Games Tournament* Learning Model on the Learning Outcomes of Students at Quhas Primary School

Abstract. This study aims to examine the extent to which the implementation of the *Team Game Tournament* (TGT) learning Model, supported by Wordwall, influences students' cognitive learning

outcomes in the IPAS subject. This study employs a quantitative approach using a quasiexperimental method with a non-equivalent control group design. The population in this study consists of all fourth-grade students at MI QUHAS Primary School, with a sample size of 40 students divided into an experimental class and a control class. Data collection was conducted through tests, including a pre-test and a post-test. The results of the study indicate that the average posttest score in the experimental class was 75.25, higher than that of the control class, which achieved an average of 62.00. This average difference of 13.25 points indicates a greater improvement in learning outcomes in the class that used the TGT Model assisted by Wordwall. Furthermore, based on the results of the Independent Sample t-Test, a significant value of 0.030 (< 0.05) was obtained, indicating a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the implementation of the TGT learning Model supported by the Wordwall platform significantly improves the cognitive learning outcomes in science for fourth-grade students.

Keywords: Teams Games Tournament, Wordwall, Cognitive Learning Outcomes, IPAS

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media Wordwall memengaruhi Hasil Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain nonequivalent control group. Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV MI QUHAS Primary School, dengan jumlah sampel 40 siswa yang terbagi ke dalam Kelas eksperimen dan Kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang meliputi pretest dan posttest. Hasil Penelitian bahwa rata-rata nilai post-test pada Kelas eksperimen sebesar 75,25, Lebih tinggi dibandingkan Kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 62,00. Selisih rata-rata sebesar 13,25 poin ini menunjukkan adanya peningkatan hasil Belajar yang Lebih baik pada kelas yang menggunakan model TGT berbantuan Wordwall. Selain itu, berdasarkan Hasil uji Independent Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,030 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua Kelas. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall secara signifikan meningkatkan Hasil Belajar kognitif IPAS siswa Kelas IV.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Belajar Kognitif, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan formal pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan tahap penting dalam membentuk karakter serta menanamkan pemahaman konsep dasar kepada peserta didik. Sebagai institusi pendidikan yang setara dengan Sekolah Dasar, MI memegang peran penting dalam membentuk generasi yang berpengetahuan luas sekaligus tetap berlandaskan pada nilai-nilai keislaman. Di era transformasi digital saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin berkembang dan menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran agar mampu menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik yang semakin beragam.¹

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kurikulum terbaru adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kurikulum IPAS disusun agar proses pembelajaran berlangsung interaktif, menarik, dan menantang, serta memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas, kemandirian, dan kematangan

¹ Aulya Putri et al., "Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Sebagai Upaya Mewujudkan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Menyenangkan Di MI Raudhatul Firdaus Batam" 10 (2025): 243-54

mental siswa sesuai dengan anak usia sekolah dasar.² Namun, dalam praktiknya masih sering ditemukan perbedaan antara tujuan kurikulum dengan capaian hasil belajar siswa di lapangan.

Peneliti menemukan adanya kendala yang berkaitan dengan rendahnya pencapaian Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah QUHAS Primary School. Berdasarkan hasil observasi awal serta data Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS), diketahui bahwa hanya sekitar 10% siswa kelas IV yang mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 40,85. Nilai ini berada jauh di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.

Sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi.³ Model ini menitikberatkan pada keaktifan siswa melalui kerja sama dalam kelompok. TGT mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi dalam bentuk turnamen, yang tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi antarsiswa dalam kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Cici Nurwinda yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Pembelajaran Geografi di SMAN 1 Tebas yang mengungkap bahwa siswa yang mengikuti Pembelajaran dengan model TGT mengalami peningkatan nilai *post-test* sebesar 22% dibandingkan dengan siswa yang Belajar menggunakan metode ceramah konvensional.⁴

Dan Penelitian yang dilakukan oleh Elida Yanti Putri yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil serupa juga diperoleh dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tahun 2025 di Solok Selatan menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan tingkat ketuntasan Hasil Belajar siswa dari 50% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua.⁵

Di samping itu, pemanfaatan media Pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menunjang keberhasilan penerapan Model TGT. Wordwall adalah platform berbasis teknologi yang menyediakan beragam kuis serta permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat dan

² Amalia Syahrani Putri dan Ahmad Sayuti Nainggolan, *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Pembelajaran Ilmu Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 82/IX Pijoan*, 6, no. 3 (2025): 31–39.

³ Lidiya Putri Handayani and Nurlizawati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 3 (2022): 363–68, <https://doi.org/10.24036/nara.vii3.57>

⁴ Nurwinda, Cici, Nuraini Asriati, and Nur Meily Adlika. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Pembelajaran Geografi Di SMAN 1 Tebas." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.4 (2024): 12955-12962.

⁵ Elida Yanti Putri dkk., *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*, t.t.

semangat Belajar siswa karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.⁶ Dengan demikian, Penelitian ini dilakukan sebagai upaya mendorong pergeseran metode Pembelajaran dari yang cenderung pasif dan konvensional menuju pendekatan yang Lebih aktif dan inovatif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar kognitif siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental*. Pemilihan metode tersebut didasarkan pada kondisi nyata di lapangan, khususnya di MI QUHAS Primary School, yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol seluruh variabel luar secara penuh maupun melakukan pengacakan (*random assignment*). Menurut Sugiyono (2023), eksperimen semu banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena sulit memperoleh kelompok kontrol yang benar-benar murni tanpa mengubah atau mengganggu struktur kelas yang telah terbentuk di sekolah.⁷

Desain Penelitian yang diterapkan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun keduanya sama-sama diberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Kelompok pertama berfungsi sebagai Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media interaktif Wordwall. Sementara itu, kelompok kedua berperan sebagai Kelas kontrol yang mengikuti proses Pembelajaran dengan metode konvensional. Secara konsep, desain ini membandingkan skor O₁ (pre-test eksperimen) dengan O₂ (pos-test eksperimen) setelah perlakuan X diberikan, serta membandingkan skor O₃ (pre-test kontrol) dengan O₄ (post-test kontrol) sebagai pembanding.

Populasi dalam Penelitian ini mencakup seluruh siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah QUHAS Primary School. Adapun teknik penentuan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu cara memilih sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Pertimbangan yang digunakan oleh peneliti didasarkan pada rekomendasi guru Kelas terkait kesetaraan rata-rata kemampuan akademik antara kedua Kelas sehingga dapat mendukung validitas internal Penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh Kelas IV A yang berjumlah 20 siswa sebagai Kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai Kelas kontrol.

Model ini merupakan strategi Pembelajaran kooperatif yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu presentasi materi oleh guru, kegiatan kerja tim dalam kelompok heterogen, permainan edukatif, turnamen antar kelompok, serta pemberian penghargaan kepada tim. Dalam implementasinya, Wordwall dimanfaatkan sebagai platform digital untuk menampilkan soal-soal turnamen secara interaktif guna

⁶ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan o6 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2023).

meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah hasil Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi “Iklim dan Perubahannya”.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 20 soal, masing-masing dengan empat opsi jawaban. Sebelum digunakan, instrumen tersebut terlebih dahulu melalui proses pengujian kualitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mampu mengukur aspek yang diteliti, mengingat validitas merupakan syarat utama agar alat ukur dapat berfungsi secara tepat.⁸ Selain itu, uji reliabilitas juga dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach guna mengetahui tingkat konsistensi Hasil pengukuran. Peneliti turut menganalisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal untuk memastikan bahwa setiap butir memiliki tingkat kesulitan yang seimbang serta mampu membedakan siswa dengan kemampuan kognitif tinggi dan rendah.

Proses analisis data pada Penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai rata-rata (*mean*), nilai terendah, nilai tertinggi, dan pada standar deviasi dari hasil *pre-test* dan *pos-test* pada kedua kelompok Penelitian. Tahap kedua adalah uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden, dengan tujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal⁹. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* untuk memastikan bahwa varian data pada kedua kelompok bersifat homogen. Apabila kedua prasyarat tersebut terpenuhi, maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Kriteria pengambilan keputusan menyatakan bahwa apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Hasil Belajar kognitif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan Penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah QUHAS Primary School sejak 13 Januari 2026, diperoleh sejumlah data mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan pada media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar siswa. Data tersebut dikumpulkan melalui instrumen tes yang telah dikembangkan serta melalui tahap uji validitas sebelumnya.

⁸ Andi Maulana, “Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa,” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2022): 133–39.

⁹ Usmadi, *gujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*, 7, no. 1 (2020): 50–62.

Selanjutnya, data bisa dianalisis secara sistematis dan objektif untuk mengetahui sejauh mana penerapan Model TGT berbantuan Wordwall dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Instrumen tes diberikan kepada siswa Kelas IV A dan IV B di MI QUHAS Primary School dengan tujuan mengukur tingkat pencapaian Belajar pada masing-masing Kelas. Hasil tes dari setiap siswa kemudian diolah untuk menghasilkan skor belajar pada tiap kelompok.

Sebelum diberikan perlakuan eksperimen, dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa di masing-masing Kelas. Berikut disajikan Hasil pre-test pada Kelas kontrol dan Kelas eksperimen, beserta analisis deskriptif statistik menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 for Windows, yang bertujuan untuk menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum penerapan perlakuan Pembelajaran pada kedua Kelas tersebut.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	20	20
Jumlah Nilai	1055	1095
Rata-rata	52,75	54,75
Nilai Terendah	10	35
Nilai Tertinggi	85	90
Standar Deviasi	18,025	14,093

Hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* pada Kelas kontrol adalah 52,75, sedangkan pada rata-rata nilai *pre-test* pada Kelas eksperimen sebesar 54,75.

Hasil *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

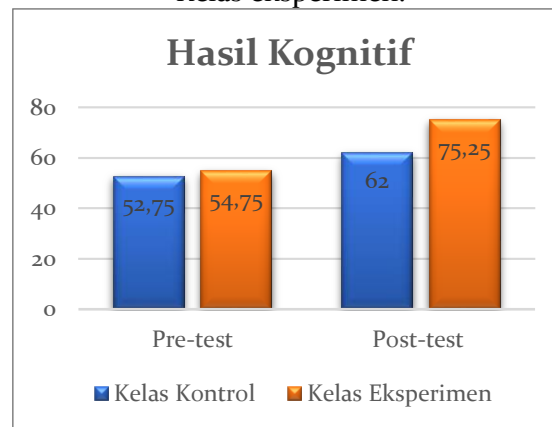
Setelah masing-masing Kelas diberikan perlakuan, yaitu Kelas eksperimen dengan Model Pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall dan Kelas kontrol dengan Model Pembelajaran konvensional, diperoleh Hasil *post-test* sebagai berikut.

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	20	20
Jumlah Nilai	1240	1505
Rata-rata	62	75,25
Nilai Terendah	25	35
Nilai Tertinggi	85	100
Standar Deviasi	15,844	20,867

Berdasarkan hasil yang tercantum, terlihat bahwa rata-rata nilai pada Kelas eksperimen telah melampaui standar KKTP, sedangkan Kelas kontrol masih berada di bawah standar tersebut. Perbedaan peningkatan ini juga dapat dilihat secara visual melalui grafik berikut.

Gambar 1. Grafik perbandingan rata-rata pre-test dan post-test pada Kelas kontrol dan Kelas eksperimen.



Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang menonjol pada Hasil kognitif siswa berdasarkan nilai *post-test* dengan Kelas eksperimen Lebih unggul daripada Kelas kontrol.

Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan, maka terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan telah memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data Hasil Belajar berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel pada masing-masing Kelas berjumlah 20 siswa ($N < 50$), maka pengujian menggunakan Shapiro-Wilk.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality						
Hasil Belajar Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	0,140	20	.200 *	0,944	20	0,279
Posttest Kontrol	0,179	20	0,091	0,927	20	0,135
Pretest Eksperimen	0,182	20	0,081	0,921	20	0,102
Posttest Eksperimen	0,132	20	.200 *	0,923	20	0,114

Berdasarkan Hasil yang tercantum nilai signifikan (Sig.) pada Kelas kontrol menunjukkan bahwa pre-test sebesar $0,279 > 0,05$ dan pos-test sebesar $0,135 > 0,05$. Sementara itu, pada Kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. pre-test sejumlah $0,102 > 0,05$ dan pos-test sejumlah $0,114 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar siswa baik pada Kelas kontrol maupun Kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan menggunakan Levene Test untuk mengetahui apakah varian data pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol memiliki kesamaan atau tidak.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,423	3	76	0,243
	Based on Median	1,443	3	76	0,237
	Based on Median and with adjusted df	1,443	3	74,001	0,237
	Based on trimmed mean	1,434	3	76	0,240

Berdasarkan Hasil yang tercantum diperoleh nilai signifikan sebesar 0,243. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada kedua kelompok, yaitu Kelas eksperimen dan Kelas kontrol, bersifat homogen atau setara.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah terkait pada pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) yang didukung media Wordwall. Pengujian ini dilaksanakan dengan membandingkan Hasil post-test antara kedua kelompok.

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Error Difference	95%	
									Lower	Upper
Posttest Kelas Kontrol Eksperimen	Equal variances assumed	2,486	0,12	-2,262	38	0,030	-13,3	5,86	-25	-1,39
	Equal variances not assumed			-2,262	35,443	0,030	-13,3	5,86	-25	-1,36

Berdasarkan data berikut, diperoleh nilai Signifikan. (2-tailed) sebesar 0,030 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar kognitif IPAS siswa kelas IV MI QUHAS Primary School. Selain itu, nilai Mean

Difference sebesar 13,3 mengindikasikan adanya selisih rata-rata yang menguntungkan Kelas eksperimen dibandingkan Kelas kontrol.

B. Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap peningkatan Hasil Belajar kognitif siswa

Model Pembelajaran TGT memiliki karakteristik utama berupa kerja sama dalam kelompok, tanggung jawab bersama, serta adanya kompetisi sehat melalui turnamen. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan didorong untuk aktif berdiskusi dalam memahami materi “Iklim dan Perubahannya”. Interaksi antarsiswa dalam kelompok memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pemahaman yang lebih mendalam. Keaktifan siswa selama Pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Siswa tidak lagi bersifat pasif seperti pada Pembelajaran konvensional, melainkan terlibat langsung dalam proses Belajar. Suasana Pembelajaran menjadi lebih hidup, dinamis, dan tidak monoton. Kondisi ini membantu mengurangi kejenuhan Belajar serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran hingga akhir.

Media *Wordwall* berperan penting sebagai pendukung dalam tahap permainan dan turnamen pada Model TGT. Melalui tampilan yang menarik, interaktif, dan berbasis digital, *Wordwall* mampu meningkatkan minat Belajar siswa. Fitur umpan balik langsung yang diberikan setelah siswa menjawab soal membantu mereka mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman secara cepat. Sinergi antara Model TGT dan *Wordwall* menciptakan pengalaman Belajar yang lebih bermakna. Struktur kerja sama dalam TGT dipadukan dengan elemen permainan digital dari *Wordwall* mendorong siswa untuk berpikir kritis, cepat, dan tepat dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, kegiatan turnamen berbasis digital juga meningkatkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Dengan demikian, kombinasi keduanya terbukti efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar sekaligus kualitas proses Pembelajaran.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* dengan Siswa yang menggunakan Model Pembelajaran konvensional

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara Hasil Belajar siswa pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol. Nilai rata-rata pos-test kelas eksperimen mencapai 75,25, sedangkan Kelas kontrol hanya sebesar 62,00. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa Pembelajaran yang menggunakan Model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, pada peningkatan tidak hanya terlihat dari rata-rata nilai, tetapi juga dari ketercapaian indikator pembelajaran yang lebih merata pada kelas eksperimen. Siswa cenderung lebih mampu memahami konsep yang diajarkan karena terlibat langsung dalam proses Belajar. Hal ini mengidentifikasikan bahwa pendekatan Pembelajaran yang aktif dan kolaboratif memberikan hasil yang sangat positif terhadap hasil Belajar kognitif siswa.

Berdasarkan Hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,030 yang Lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Model Pembelajaran TGT berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar siswa. Dengan demikian, peningkatan Hasil Belajar yang terjadi pada Kelas eksperimen dapat dikaitkan secara langsung dengan perlakuan yang diberikan.

Hasil ini memperkuat bahwa penggunaan Model Pembelajaran yang tepat, khususnya yang menggabungkan unsur kerja sama dan media interaktif, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga membantu siswa mencapai tujuan Pembelajaran yang sebelumnya belum tercapai. Oleh karena itu, model ini dapat dianggap sebagai pendekatan yang valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Turnamen Menggunakan *Wordwall*



KESIMPULAN

Hasil Penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa Kelas IV di MI QUHAS Primary School. Secara kuantitatif, peningkatan nilai pada Kelas eksperimen (dari 54,75 menjadi 75,25) lebih tinggi dibandingkan Kelas kontrol (dari 52,75 menjadi 62,00), yang mengindikasikan bahwa intervensi Pembelajaran memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Selisih peningkatan yang lebih besar pada Kelas eksperimen menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan kooperatif dan unsur kompetitif dalam model TGT, yang diperkuat oleh penggunaan media digital interaktif, mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses Pembelajaran. Hal ini berdampak pada penguatan pemahaman konsep secara lebih mendalam, bukan sekadar peningkatan skor semata.

Secara statistik, Hasil uji Independent Sample t-Test dengan nilai signifikansi 0,030 ($< 0,05$) menegaskan bahwa perbedaan Hasil Belajar antara kedua kelompok tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan efek dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas Pembelajaran tidak ditentukan dari materi, tetapi juga oleh strategi dan media yang digunakan.

Penerapan Model TGT berbantuan Wordwall terbukti dapat menciptakan lingkungan Belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan berpusat pada siswa

selaku peserta didik, sehingga secara analitis dapat dinyatakan sebagai faktor yang berkontribusi signifikan dalam meningkatkan Hasil Belajar kognitif IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, Septy. "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung," 2024, 105–9.
- Cahyati, Eri. "Application of the Teams Games Tournament Model to Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools." *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 4, no. 6 (2021): 1061–68. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Edlis, Ummu Shiddiqah, and Nur Azmi Alwi. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Teams Games Tournament Di Kelas V Sekolah Dasar." *E-Jurnal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2024): 575–84. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5722/3006>.
- Gustika, Citra Dewi, Andhin Dyas Fitriani, Rika Dwiana, and Aminah. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (2024): 461–72. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083>.
- Handayani, Lidiya Putri, and Nurlizawati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 3 (2022): 363–68. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Maulana, Andi. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2022): 133–39.
- Nilasari, Agatha Erika Citra, Putri Zudhah Ferryka, and Yuliana. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023 / 2024 Universitas Widya Dharma Klaten , Indonesia." *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa Volume* 2, no. 4 (2024): 86–103.
- Putri, Amalia Syahrani, and Ahmad Sayuti Nainggolan. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Ilmu Alam Dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 82/IX Pijoan" 6, no. 3 (2025): 31–39.
- Putri, Aulya, Patimah, Natasya Amelia Loviana, Sarah Salsabila, Silvia Rahayu, Nurhayati, Nurvia Santi, Deassy Arestya, and Sabrun Jamil. "Penerapan Strategi

- Pembelajaran Inovatif Sebagai Upaya Mewujudkan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Menyenangkan Di MI Raudhatul Firdaus Batam” 10 (2025): 243-54.
- Ramadhan, Ilham. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023.” *Accident Analysis and Prevention* 183, no. 2 (2023): 153-64.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2023.
- Universitas Ciputra. “Uji Normalitas Cara Cek Data Berdistribusi Normal.” *Yayasan Ciputra Pendidikan*, 2025. <https://www.ciputra.ac.id/uji-normalitas-cara-cek-data-berdistribusi-normal/>.
- Usmadi. “Gujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)” 7, no. 1 (2020): 50-62.