

Pengaruh Model *Teams Games Turnamen* (TGT) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Sawan

Luh Putu Arnita Dewi*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia luhputuarnita@gmail.com

IG Agung Jaya Suryawan

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia jayasuryawan@gmail.com

Komang Surya Adnyana

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia suryakomank16@gmail.com

Abstract: *A challenge in mathematics education at the primary level is the diminished interest of students, shown by their inattentiveness, disengagement, and lack of excitement during the learning experience. This research aims to examine the impact of the Teams Games Tournament (TGT) educational model, enhanced by Wordwall, on fourth-grade students' enthusiasm for learning mathematics at Elementary School Cluster II in Sawan Subdistrict. This research employed a quasi-experimental approach utilising a non-equivalent control group design. The cohort comprised 17 fourth-grade pupils from State Elementary School 1 Bebetin designated as the experimental group, alongside 10 fourth-grade pupils from State Elementary School 4 Bebetin serving as the control group. The findings indicated that the mean N-Gain for the experimental cohort was 64% (moderately successful), whereas the control cohort exhibited a mere 17% (ineffective). The independent t-test findings indicated a computed t-value of 22.637 with degrees of freedom equal to 25 at a 5% significance threshold, producing a critical t-value of 2.060. The computations revealed that the computed t-value is above the critical t-value, specifically, $22.637 > 2.060$, and the significance (2-tailed) value is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). Consequently, H_0 is dismissed, and H_1 is affirmed, signifying a notable impact of the Teams Games Tournament (TGT) learning paradigm supported by Wordwall on fourth-grade students' interest in mathematics at Elementary School Cluster II in Sawan Subdistrict.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Interest in Learning, Mathematics*

Abstrak: Salah satu tantangan dalam pendidikan Matematika di tingkat SD ialah menurunnya minat siswa, yang ditandai dengan kurangnya perhatian, keterlibatan, serta antusiasme selama proses pembelajaran. Urgensi studi ini ialah untuk mengkaji dampak model pembelajaran TGT yang diperkaya dengan Wordwall terhadap antusiasme belajar matematika siswa kelas IV di Gugus SD II Kecamatan Sawan. Studi ini memanfaatkan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Kelompok studi terdiri dari 17 siswa kelas IV SDN 1 Bebetin sebagai kelompok eksperimen serta 10 siswa kelas IV SDN 4 Bebetin sebagai kelompok kontrol. Temuan studi memperlihatkan skor rerata N-Gain kelompok eksperimen ialah 64% (kategori cukup efektif), sementara kelompok kontrol hanya mencapai 17% (kategori tidak efektif). Hasil uji t independen memperlihatkan skor t-hitung sebesar 22,637 dengan derajat kebebasan (*df*) 25 pada taraf signifikansi 5%, yang menghasilkan skor t-tabel sebesar 2,060. Perhitungan menunjukkan skor t-hitung > nilai t-tabel ($22,637 > 2,060$) serta skor signifikansi (2-arah) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak serta H_1 diterima, artinya ada pengaruh signifikan dari model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV di Gugus SD II Kecamatan Sawan.

Kata kunci: Teams Games Turnamen, Minat Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan krusial dalam mencetak SDM berkualitas tinggi dengan mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, yang mencakup pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Desmawan dkk. (2023) mendefinisikan

pendidikan sebagai upaya sadar dan sistematis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong pertumbuhan spiritualitas, disiplin diri, kecerdasan, karakter, dan kompetensi. Desmawan dkk. (2023) menegaskan bahwa pendidikan membentuk kualitas individu dalam aspek kognisi, perilaku, dan tindakan, sekaligus menumbuhkan kecerdasan dan karakter yang mulia. Selain itu, pendidikan turut membantu mengurangi ketimpangan sosial dan membekali generasi muda untuk menghadapi tantangan globalisasi (Tunas & Pangkey, 2024). Maka karenanya, pemerintah mengembangkan Kurikulum Merdeka guna mewujudkan pendidikan yang lebih relevan serta selaras dengan kebutuhan siswa.

Kurikulum Merdeka ialah kebijakan yang memberi kebebasan pada guru serta sekolah mengembangkan potensi peserta didik sesuai kebutuhan dan karakteristiknya (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum ini menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, fleksibel, serta menguatkan kompetensi dan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Menurut Ramdani (2022), Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran mendalam dan kontekstual yang meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa. Di sekolah dasar, kurikulum ini membantu guru mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata agar siswa lebih mudah memahami konsep serta termotivasi belajar, sehingga pembelajaran tak hanya fokus di teori, namun pula penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika di SD berperan krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta kreatif peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual. Sejalan dengan pandangan Suyitno (2018), pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar urgensinya tak hanya guna menguasai konsep, namun juga guna mewujudkan pola pikir sistematis serta kemampuan pemecahan masalah yang aplikatif. Selain itu, menurut Septiani & Harimukti (2020), pendekatan yang menekankan pada pemahaman teori serta pengaplikasian pada kehidupan keseharian akan membantu peserta didik dalam menghadapi tantangan di kemudian hari. Maka, karenanya, krusial bagi guru guna memanfaatkan berbagai metode, media, dan strategi pembelajaran agar materi matematika dapat diterima dengan baik dan menarik minat belajar siswa.

Minat dalam pembelajaran matematika di SD memegang peranan penting dalam mendorong siswa untuk aktif dan antusias saat belajar. Menurut Wiryana & Alim (2023) minat belajar tinggi akan membantu siswa semakin fokus, bersemangat, serta termotivasi memahami berbagai konsep matematika yang diajarkan. Minat belajar matematika tidak hanya terkait dengan keinginan untuk mempelajari materi, tetapi juga erat kaitannya dengan kepercayaan diri dan rasa ingin tahu siswa dalam mengeksplorasi ide-ide matematika (Kasmi et al., 2023). Minat belajar yang baik akan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah secara kreatif (Astuti et al., 2024). Namun, kenyataannya pembelajaran matematika di SD masih menghadapi keadaan sulit yakni rendahnya minat belajar siswa. Mereka sering kali merasa kesulitan memahami materi matematika, merasa cemas, dan kurang tertarik untuk belajar, sehingga menghambat tercapainya tujuan pembelajaran matematika sebagai dasar penguasaan pengetahuan di jenjang berikutnya.

Observasi serta diskusi dengan guru kelas di Gugus II, Kecamatan Sawan, menunjukkan adanya penurunan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Perilaku siswa di kelas yang mencerminkan hal ini antara lain kurangnya perhatian

serta fokus, sikap pasif (jarang mengajukan pertanyaan), keraguan dalam menyelesaikan tugas, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi—yang semuanya berdampak negatif pada hasil belajar. Berbagai faktor berperan dalam situasi ini; utamanya, pendekatan pedagogis yang sifatnya tradisional serta kurang inspiratif yang diterapkan oleh para guru gagal memancing rasa ingin tahu siswa secara memadai. Guru mengamati siswa sering kali kesulitan memahami prinsip-prinsip matematika, sementara metode pengajaran yang digunakan cenderung membosankan dan minim variasi sumber belajar. Berbagai tantangan ini berkontribusi pada rendahnya minat dan prestasi siswa dalam matematika. Maka sebab itu, sangatlah penting menciptakan kerangka kerja pedagogis yang lebih menarik dan dinamis guna meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Salah satu solusi potensial untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika di tingkat SD ini adalah penggunaan model TGT. Metode ini memadukan kerja sama tim dengan tugas-tugas berbasis permainan edukatif, sehingga menawarkan cara yang menyenangkan sekaligus kompetitif untuk meningkatkan pemahaman konsep. Proses pembelajarannya mencakup penyampaian materi, diskusi kolaboratif, serta kompetisi kuis yang melibatkan peserta yang dipilih secara acak. Setyaningrum & Asrofah (2024) menyatakan model TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa berkat pendekatannya yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, strategi ini meningkatkan prestasi akademik dengan mendorong partisipasi aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah secara kooperatif. Penerapan TGT dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keikutsertaan serta konsentrasi siswa sekaligus memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, selaras bersama prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif dan kerja sama tim.

Model TGT menawarkan berbagai keunggulan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pendekatan ini memotivasi siswa aktif belajar dari kerja sama tim serta kompetisi menyenangkan. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi, dilanjutkan diskusi kelompok, lalu turnamen soal yang melibatkan seluruh siswa secara bergiliran. Slavin (2005) menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan minat belajar karena suasana belajar terasa lebih hidup serta interaktif. Siswa tak hanya menghafal konsep, melainkan juga memahami dan menerapkannya bersama teman sekelompok. Kurniawan & Rizki (2020), menyatakan bahwa model TGT berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar matematika melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kolaboratif. Keaktifan siswa dalam diskusi serta antusiasme saat turnamen menjadikan mereka lebih berminat, termotivasi dan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

Model TGT yang diterapkan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar dikembangkan lebih menarik dengan berbantuan game/media digital Wordwall. Permainan interaktif yang disediakan oleh Wordwall, seperti kuis, roda putar, pencocokan pasangan dll, mampu menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Media ini digunakan pada tahap turnamen, di mana siswa secara bergiliran mewakili kelompoknya untuk menjawab soal yang ditampilkan secara digital. Wordwall tidak hanya memperkuat konsep matematika yang telah didiskusikan, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan

minat belajar siswa. Aktivitas belajar menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam permainan yang menantang, visual menarik, dan mudah diakses. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran matematika terasa lebih kontekstual, dinamis, serta mendorong siswa untuk belajar aktif secara kolaboratif dan menyenangkan.

Studi yang mendukung pemanfaatan model TGT dalam pembelajaran matematika ditunjukkan oleh hasil studi dari Wulandari & Yusup (2021) yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar". Temuan studi ini membuktikan penerapan model TGT berdampak signifikan pada peningkatan hasil belajar matematika. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok dan kompetisi melalui permainan mampu meningkatkan keikutsertaan siswa serta menciptakan atmosfer belajar menyenangkan. Siswa jadi semakin fokus serta semangat dalam memahami materi karena merasakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif (Wulandari & Yusup, 2021).

Penelitian lain oleh Susanti & Arifin (2023) dengan judul "Implementasi Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematik" juga menunjukkan hasil yang sejalan. Penggunaan model TGT berbantu media digital seperti kuis interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Peneliti mencatat peningkatan signifikan baik dari segi minat maupun prestasi belajar siswa setelah penerapan model ini. Interaksi sosial antaranggota kelompok dalam suasana kompetitif yang positif mampu menumbuhkan rasa percaya diri serta memotivasi siswa berpikir aktif serta terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran (Susanti & Arifin, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, model TGT sudah dibuktikan efektif meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini melibatkan diskusi kelompok serta kompetisi melalui permainan edukatif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Penggunaan media Wordwall sebagai pendukung dalam model TGT menambah daya tarik pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan interaktif seperti kuis, roda acak, dan pencocokan pasangan. Latihan ini mendorong keterlibatan siswa dalam menanggapi pertanyaan dan bekerja sama dalam tim, sekaligus mengasah keterampilan kognitif yang cepat dan akurat. Studi terdahulu belum mengkaji secara mendalam perpaduan khusus antara model TGT dan media digital interaktif dalam ranah pendidikan matematika yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan Wordwall sebagai sumber belajar menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan, visual, dan interaktif, sehingga membantu siswa menjaga konsentrasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Studi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan model pendidikan inovatif yang memadukan metode kolaboratif dengan teknologi permainan interaktif, guna memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 serta meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat pendidikan dasar.

Berlandaskan uraian di atas, peneliti tertarik mengkaji studi yang tujuannya ialah guna meningkatkan minat belajar Matematika melalui pengaplikasian model pembelajaran TGT yang dibarengi dengan penggunaan Wordwall. Model pembelajaran ini akan diterapkan di peserta didik kelas IV SD dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan

Wordwall terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Sawan”.

METODE

Studi ini memanfaatkan metodologi eksperimental dengan kerangka kerja kuantitatif, yaitu desain kuasi-eksperimen. Pendekatan ini dipilih guna menelaah dampak model pembelajaran TGT yang difasilitasi oleh Wordwall terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan prestasi matematika mereka. Kerangka kerja kuasi-eksperimen digunakan karena studi ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk analisis perbandingan, namun tak sepenuhnya mengendalikan semua variabel luar yang dapat memengaruhi hasil. Metodologi kuantitatif diterapkan karena menghasilkan data objektif dan terukur yang dapat dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian.

Studi ini dijalankan pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026 di sebuah sekolah dasar yang terletak di Gugus II Kecamatan Sawan. Lokasi studi dipilih setelah dilakukan observasi serta diskusi dengan guru kelas IV, yang memperlihatkan adanya penurunan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu, siswa terlihat kurang bersemangat, kurang fokus, serta pasif selama proses pembelajaran. Metode pengajaran konvensional menyebabkan pengalaman belajar menjadi membosankan, sehingga menghambat pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip matematika.

Partisipan dalam studi ini ialah siswa kelas empat yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol, berdasarkan metode pengambilan sampel yang digunakan. Kelompok eksperimen diajar menggunakan model TGT berbantuan Wordwall, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode pengajaran konvensional. Survei digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sementara tes digunakan untuk mengevaluasi prestasi matematika mereka. Sebelum digunakan, instrumen studi menjalani uji validitas isi, validitas butir soal, dan reliabilitas.

Data studi dianalisis dengan memanfaatkan metode statistik deskriptif serta inferensial. Analisis deskriptif dimanfaatkan guna menggambarkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil akademik mereka, sementara analisis inferensial diawali dengan uji prasyarat, yakni uji normalitas serta homogenitas. Selanjutnya, dilakukan tes hipotesis menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menilai dampak model TGT berbantuan Wordwall terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan prestasi matematika mereka.

PEMBAHASAN

Berlandaskan temuan analisis data memanfaatkan uji-t independent diketahui nilai t hitung $= 22.637$ dengan $df = n_1 + n_2 - 2 = 17 + 10 - 2 = 25$ di taraf signifikan 5% didapatkan skor t tabel yaitu 2.060. Temuan perhitungan itu diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $22.637 > 2.060$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil minat belajar Matematika antara siswa yang belajar dengan model TGT berbantuan Wordwall serta siswa yang belajar model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV di Gugus II Kecamatan Sawan. Temuan studi ini juga didukung oleh studi Pratiwi et al. (2025) menemukan penerapan model TGT dibantu Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap

minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pemanfaatan permainan edukatif berbasis Wordwall dalam tahapan turnamen mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dalam menyelesaikan setiap aktivitas belajar

Temuan studi ini memperlihatkan model pembelajaran TGT yang diperkaya dengan Wordwall memberi dampak signifikan pada keterlibatan belajar matematika siswa kelas IV di Gugus II, Kecamatan Sawan. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang nyata pada hampir semua indikator keterlibatan belajar. Skor rerata naik dari 130,65 pada pretest menjadi 174,47 pada posttest, yang mencerminkan kenaikan sebesar 43,82 poin. Peningkatan keterlibatan belajar ini bersumber dari model TGT, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui tugas kolaboratif, kompetisi akademis, turnamen, dan insentif kelompok. Setiap tahapan pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif; mereka tak hanya menyimak penjelasan guru, namun pula keikutsertaannya pada kelompok diskusi, memecahkan masalah, dan berpartisipasi dalam persaingan akademis yang konstruktif. Tingkat keterlibatan seperti ini meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran, memotivasi mereka untuk mencapai hasil optimal, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan.

Teori konstruktivisme memiliki keterkaitan erat dengan variabel bebas—yaitu model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall—karena keduanya menekankan pengetahuan terwujud secara aktif dari pembelajaran berbasis pengalaman, interaksi sosial, serta partisipasi langsung siswa dalam proses pendidikan. Temuan studi ini selaras bersama pandangan Lev Vygotsky bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial dalam ZPD—yakni rentang kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan pendidik atau rekan sejawat yang lebih kompeten (Vygotsky, 1987)

Penerapan model TGT memungkinkan siswa untuk berdiskusi, berbagi gagasan, memecahkan masalah matematika secara kolaboratif, dan mengikuti kompetisi akademis yang mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok. Pada saat yang sama, penggunaan media Wordwall memperkaya proses perolehan pengetahuan dengan menyajikan aktivitas latihan yang dinamis dan menarik, hingga memberi pengalaman belajar semakin bermakna bagi siswa. Melalui interaksi kolaboratif dan permainan edukatif, siswa tak hanya meningkatkan pengetahuan teori matematika, namun pula menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, dan keterlibatan selama sesi pembelajaran berlangsung. Metodologi ini selaras bersama berbagai prinsip konstruktivisme, yang menyatakan pembelajaran menjadi lebih efektif saat siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi bersama lingkungan belajarnya.

Pemanfaatan Wordwall meningkatkan efektivitas model pembelajaran TGT dengan menyajikan pertanyaan melalui aktivitas pembelajaran yang dinamis dan menarik. Upaya ini menumbuhkan antusiasme, konsentrasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi di kalangan siswa dalam pelajaran matematika. Wordwall juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang berhasil menarik minat serta mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Integrasi model TGT dengan Wordwall selaras dengan filosofi konstruktivisme, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan melalui

dialog, permainan interaktif, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Partisipasi aktif siswa semacam ini meningkatkan semangat mereka dalam mempelajari matematika.

Hasil studi selaras bersama studi Marhum & Mulyani (2024) memperlihatkan efektivitas model TGT berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi tersebut kesamaannya dengan studi ini ada pada penggunaan model TGT dan media Wordwall sebagai strategi pembelajaran yang meningkatkan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam konteks studi ini, keterlibatan yang tercipta melalui kegiatan permainan edukatif, kompetisi antarkelompok, dan diskusi mendorong tumbuhnya minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Temuan tersebut memperkuat model TGT berbantuan media Wordwall tak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar, namun pula berpotensi mengoptimalkan minat belajar siswa pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Selama pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen, peneliti menghadapi beberapa kendala teknis yang memengaruhi kelancaran pengaplikasian metode pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall. Kendala pertama adalah keterbatasan waktu dalam melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran. Model TGT terdiri atas penyampaian materi, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, serta pemberian penghargaan kelompok, sehingga memerlukan alokasi waktu yang cukup. Pada pelaksanaannya, waktu pembelajaran sering kali belum mencukupi karena siswa membutuhkan waktu lebih untuk berdiskusi, memahami materi, serta mengikuti permainan dan turnamen melalui media Wordwall. Kendala berikutnya adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi matematika dan mengoperasikan media Wordwall. Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengikuti permainan maupun menjawab soal yang tersedia, sehingga memengaruhi kelancaran pelaksanaan turnamen. Selain itu, terdapat siswa yang lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan memahami konsep materi, sehingga guru perlu memberikan arahan dan pendampingan agar kegiatan pembelajaran tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan minat belajar matematika.

Solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu dilakukan dengan menyusun alokasi waktu pembelajaran secara lebih efektif serta menyesuaikan durasi pada setiap tahapan model TGT. Guru dan peneliti mempersingkat penyampaian materi tanpa mengurangi inti pembelajaran, sehingga tersedia waktu yang cukup untuk pelaksanaan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen menggunakan media Wordwall. Selain itu, jumlah soal pada permainan Wordwall disesuaikan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang telah ditentukan. Untuk mengatasi perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menggunakan media Wordwall, guru dan peneliti memberikan penjelasan serta demonstrasi penggunaan media sebelum kegiatan dimulai. Pendampingan juga diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan, sementara kelompok dibentuk secara heterogen supaya siswa mampu saling membantu dalam memahami materi dan menyelesaikan permainan. Guru turut memberikan arahan secara berkala agar siswa tetap berfokus pada tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan permainan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman konsep matematika.

Temuan studi ini memberikan implikasi model pembelajaran TGT media Wordwall ialah upaya pembelajaran efektif guna meningkatkan minat belajar matematika siswa. Pengaplikasian model ini membuat atmosfer pembelajaran semakin aktif, interaktif, serta menyenangkan melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen yang melibatkan seluruh siswa secara langsung. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya antusiasme, perhatian, serta keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran, hingga minat belajar terhadap mata pelajaran matematika berkembang secara lebih optimal. Selain itu, penggunaan media Wordwall mendukung pelaksanaan model TGT dengan menyediakan aktivitas pembelajaran yang menarik, variatif, dan berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran semakin lebih bermakna serta pusatnya berada di siswa.

KESIMPULAN

Berlandaskan temuan studi serta pembahasan, mampu ditarik simpulan bahwasanya adanya perbedaan signifikan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model Teams Games Turnamen (TGT) berbantuan Wordwall dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran langsung. Dilihat dari temuan analisa data memanfaatkan uji-t independent diketahui skor thitung = 22.637 dengan $df = 25$ di taraf signifikansi 5% didapatkan skor ttabel senilai 2,060. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa $thitung > ttabel$ yaitu $22.637 > 2.060$ dan nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$ ($0,000 < 0,05$), memperlihatkan adanya perbedaan pengaruh signifikan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika antara siswa yang belajar memanfaatkan model pembelajaran TGT dengan Wordwall di kelas IV SDN 1 Bebetin dengan siswa yang tak belajar dengan model TGT berbantuan Wordwall di kelas IV SDN 4 Bebetin.

REFERENSI

- Astuti, A. P., Harianto, N., & Wijayanti, Y. (2024). Problematika Pembelajaran Matematika Materi Sudut Siswa Kelas V SD Negeri 011 Sorek Satu. *Journal of Development Education and Learning (JODEL)*, 2(2), 161–167. <https://doi.org/10.70437/jodel.v2i2.74>
- Desmawan, D., Cahyaningdyah, F., Darwin, R., Rizqina, A., & Ikhsanudin. (2023). Analisis Peran Pendidikan Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Di DKI Jakart. *Wawasan : Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 1(2), 214–224.
- Kasmi, Astuti, Hairumsyah, & Eriyanti. (2023). roblematika Pembelajaran Matematika di SD Negeri 006 Sorek Dua. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 8(2).
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kurniawan, & Rizki. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 45–52.
- Pratiwi, C. E., Rosmayadi, & Resy Nirawati. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall dan Quizizz terhadap Kemampuan Numerasi dan Minat

- Belajar Siswa SD. JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 15(4), 1517–1522.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3487>
- Ramdani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(1), 25–33.
- Septiani, & Harimukti. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(1), 64–70.
- Setyaningrum, T., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Kerja Sama Siswa. *EEYAL*, 4(1).
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susanti, N., & Arifin, M. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament Berbantu Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(1), 15–25.
- Suyitno. (2018). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tunas, O. K., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas . *Journal on Education*, 6(4), 2655–1365.
- Vygotsky. (1987). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Wulandari, T., & Yusup, M. (2021). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 89–97.