

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS I KECAMATAN BULELENG

Ni Luh Indah Yani¹, I Made Ari Winangun², Made Adi Nugraha Tristaningrat³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: indahyani0202@gmail.com, ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id,
adinugraha817@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan yang berhasil didefinisikan yaitu rendahnya pemahaman konsep siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori konstruktivisme. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *pretest posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng yang berjumlah 222. Kelas V di SD Negeri 1 Anturan yang berjumlah 32 siswa terpilih sebagai kelas eksperimen sedangkan siswa kelas V SD Negeri 3 Kalibukbuk terpilih menjadi kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik pengolahan data menggunakan uji validitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran butir, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji independent sample test (uji-t) yang memperoleh nilai $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng.

Kata kunci: *Model Teams Games Tournament (TGT)*, *Wordwall*, *Pemahaman Konsep*, *IPAS*.

ABSTRAK: This research aims to determine the effect of the *Teams Games Tournament (TGT)* model assisted by *wordwall* on the understanding of science and science concepts for class V at Gugus I Elementary School, Buleleng District. This research was motivated by a problem that was successfully defined, namely the low conceptual understanding of class V students in Cluster I, Buleleng District. The theory used in this research is constructivism theory. This type of research is a quasi-

experiment with a pretest posttest control group design. The population in this study was all class V students at Gugus I Elementary School, Buleleng District, totaling 222. Class V at SD Negeri 1 Anturan, totaling 32 students, was selected as the experimental class, while class V students at SD Negeri 3 Kalibukbuk were selected as the control class. Data collection in this research used observation, interviews, tests and documentation. Data processing techniques use validity tests, different power tests, item difficulty level tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results obtained from this research indicate that there is an influence of the Wordwall-assisted Teams Games Tournament (TGT) model on understanding the concept of science class V. This is proven by the results of the independent sample test (t-test) which obtained a Sig value. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by wordwall on the understanding of science and science concepts for class V at Gugus I Elementary School, Buleleng District.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Model, Wordwall, Concept Understanding, IPAS.*

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan sangatlah penting untuk mencapai tujuan meningkatkan tingkat kecerdasan di negara ini. Pendidikan adalah suatu proses sadar dan terencana untuk menjadikan lingkungan dan proses pembelajaran terasa hidup sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1. Upaya sengaja itu dilaksanakan melalui pendidikan, yang membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, berkemampuan, kreativitas, kemandirian, dan kemampuan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum Indonesia telah mengalami perubahan berkali-kali mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan pendidikan yang semakin pesat. Kurikulum dimodifikasi sebagai respons terhadap perkembangan kualitas siswa. Kurikulum Merdeka yang dahulu disebut Kurikulum Prototipe diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan siswa serta infrastruktur dan fasilitas sekolah. Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka kini memiliki sejumlah peraturan yang mengatur pembelajaran siswa berdasarkan minat, keterampilan, dan kapasitasnya. Pemulihan pembelajaran pada peran semula sebagai mata pelajaran

setelah dijadikan tema, kembali lagi menjadi mata pelajaran masing-masing merupakan salah satu ciri Kurikulum Merdeka.

Integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar merupakan ciri lain dari Kurikulum Merdeka. Kombinasi ini didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak di sekolah dasar lebih cenderung memandang dunia sebagai sesuatu yang terintegrasi dan utuh. Namun masih dalam tahap pemikiran konkrit/ sederhana, komprehensif dan holistik, lengkap namun belum mendetail, sehingga diharapkan perpaduan mata pelajaran IPS dan IPA akan membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam mengelola lingkungan sosial dan alam di lingkungannya dengan cara yang terintegrasi (Marwa et al., 2023; Kemendikbud, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Gugus I Kecamatan Buleleng, diketahui bahwa meskipun dengan guru yang terampil dan berkualitas, kesulitan belajar terjadi di sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa permasalahan pembelajaran akan berkembang baik dari sudut pandang siswa dan instruktur serta dari fasilitas yang ada saat ini. Permasalahan yang dihadapi siswa antara lain seperti sibuk sendiri atau mengajak banyak teman, tidak mampu konsentrasi, ribut, melamun, tidur di kelas, datang dan pergi, sulit memahami materi, mendapat nilai rendah, menyontek, dan sering mengeluh. Siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng saat ini sebenarnya sudah mempunyai kemampuan dan keaktifan yang lebih di dalam kelas, namun mereka belum mampu menunjukkannya dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS. Temuan observasi awal penulis menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap IPAS masih relatif kurang memadai. Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPAS semester 1 di Gugus I Kecamatan Buleleng terus menunjukkan nilai yang rendah, mendukung hal tersebut. Rendahnya nilai mata pelajaran IPAS pada Penilaian Akhir Semester (PAS) menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Solusi alternatif yang tepat untuk masalah ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan *wordwall*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis konsep yang melibatkan kegiatan kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan metode belajar individu siswa serta nilai dan manfaat pendidikan secara menyeluruh (Yunita & Trisiantari, 2019). Selain penerapan model pembelajaran, bantuan media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. *Wordwall* adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat permainan dan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, inventif, dan kreatif. *Wordwall* adalah program gamifikasi digital berbasis jaringan yang menawarkan beragam *template* kepada pendidik, termasuk fitur permainan dan kuis, untuk digunakan saat mengevaluasi materi pengajaran (Khairunnisa, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Gugus I Kecamatan Buleleng yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?”. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng melalui Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall*. Tujuan khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng.

Sebagai bahan pertimbangan untuk menghindari penggunaan subjek dan faktor yang sama, peneliti melihat beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dan evaluasi dalam penelitian ini. Berikut beberapa pustaka relevan yang digunakan acuan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Suryani (2022) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig hitung dalam kelas eksperimen $0,008 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1 , selanjutnya sig hitung kelas kontrol $0,010 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1 . Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa di SMA Negeri 3 Abdya", hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di sekolah SMA Negeri 3 Abdya. Penelitian yang dilakukan oleh Agusti & Aslam (2022) dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi *wordwall*, didapat pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan harga $3,203 > 2,039$ pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 disetujui, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi exsperiment*) untuk membandingkan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. *Random sampling* adalah metode sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan teknik random

sampling, pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian. SD Gugus I Kecamatan Buleleng dijadikan sebagai tempat penelitian pada rentang waktu semester II (Genap) tahun ajaran 2024–2025. Uji validitas, uji daya ragam, uji kesukaran soal, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis semuanya digunakan dalam prosedur pengolahan data. Dalam penelitian ini, desain *pretest posttest control group design* digunakan. Sebelum mendapat perlakuan, *pre-test* dimanfaatkan untuk memastikan hasil belajar siswa. Hal ini memastikan bahwa informasi diketahui secara akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. *Post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan pengadaaan *pre-test* terlebih dahulu pada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilangsungkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan masing-masing kelompok diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan mengemukakan hal-hal sebagai berikut: (1) Deskripsi data, (2) Pengujian prasyarat, (3) Pengujian hipotesis, (4) Pembahasan hasil penelitian.

1. Deskripsi Data

a. Deskripsi Data Pemahaman Konsep IPAS Kelompok Eksperimen

Nilai tertinggi pada *pretest* Pemahaman Konsep IPAS sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* adalah 60, nilai terendah 20 dan nilai tertinggi pada *posttest* Pemahaman Konsep IPAS setelah mendapat perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* adalah 97, nilai terendah 67. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS versi 23.0 for windows* dan *eel*. Adapun tabel deskripsi Pemahaman Konsep IPAS siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* secara detail berdasarkan *SPSS versi 23.0 for windows* dan *eel* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Pemahaman Konsep IPAS Kelompok Eksperimen

Deskripsi Statistik	<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen
Mean	45,24	84,13
Median	47,00	87,00
Modus	40	87
Std.Deviasi	9,935	7,572
Varians	98,710	57,339
Rentangan	40	30

Skor Minimal	20	67
Skor Maksimal	60	97

Tabel 2. Kriteria Rata-rata Ideal *Pretest* Kelompok Eksperimen

Interval <i>Pretest</i>	Frekuensi	Frekuensi %	Kualifikasi
81 – 100	0	0%	Sangat baik
71 – 80	0	0%	Baik
61 – 70	0	0%	Cukup
0 – 60	32	100%	Perlu bimbingan

(Sumber: Diadaptasi dari SD Gugus I Kecamatan Buleleng, 2024)

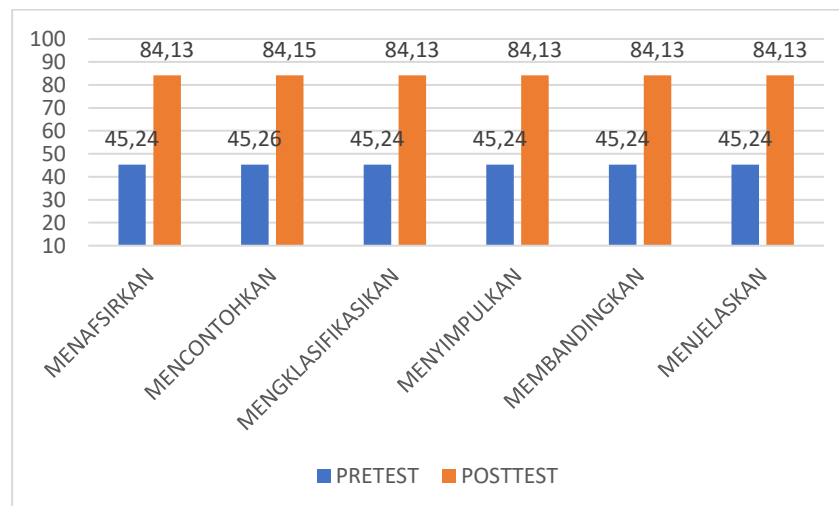
Tabel 3. Kriteria Rata-rata Ideal *Posttest* Kelompok Eksperimen

Interval <i>Posttest</i>	Frekuensi	Frekuensi %	Kualifikasi
81 – 100	24	75%	Sangat baik
71 – 80	6	19%	Baik
61 – 70	2	6%	Cukup
0 – 60	0	0%	Perlu bimbingan

(Sumber: Diadaptasi dari SD Gugus I Kecamatan Buleleng, 2024)

Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median dan modus pada hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram dibawah ini.

Gambar 1. Skor Rata-rata Kelas Eksperimen



Histogram diatas memperlihatkan bahwa adanya peningkatan skor rata-rata pada nilai *posttest* kelompok eksperimen setelah dibelajarkan dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall*, khususnya peningkatan pada indikator pemahaman konsep yang digunakan pada penelitian ini yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Peningkatan indikator yang paling tinggi terpadat pada indikator mencontohkan sebesar 84,15.

b. Deskripsi Data Pemahaman Konsep IPAS Kelompok Kontrol

Nilai tertinggi pada *pretest* Pemahaman Konsep IPAS sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran Konvensional adalah 57, nilai terendah 10 dan nilai tertinggi pada *posttest* Pemahaman Konsep IPAS setelah mendapat perlakuan model pembelajaran Konvensional adalah 90, nilai terendah 60. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS versi 23.0 for windows* dan *eel*. Adapun tabel deskripsi Pemahaman Konsep IPAS siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan model pembelajaran Konvensional secara detail berdasarkan *SPSS versi 23.0 for windows* dan *eel* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Deskripsi Pemahaman Konsep IPAS Kelompok Kontrol

Deskripsi Statistik	<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol
Mean	38,07	72,19
Median	40,00	70,00
Modus	43	70
Std.Deviasi	13,257	8,407
Varians	175,749	70,637
Rentangan	57	30
Skor Minimal	10	60
Skor Maksimal	67	90

Tabel 5. Kriteria Rata-rata Ideal *Pretest* Kelompok Kontrol

Interval <i>Pretest</i>	Frekuensi	Frekuensi %	Kualifikasi
81 – 100	0	0%	Sangat baik
71 – 80	0	0%	Baik
61 – 70	0	0%	Cukup
0 – 60	32	100%	Perlu bimbingan

(Sumber: Diadaptasi dari SD Gugus I Kecamatan Buleleng, 2024)

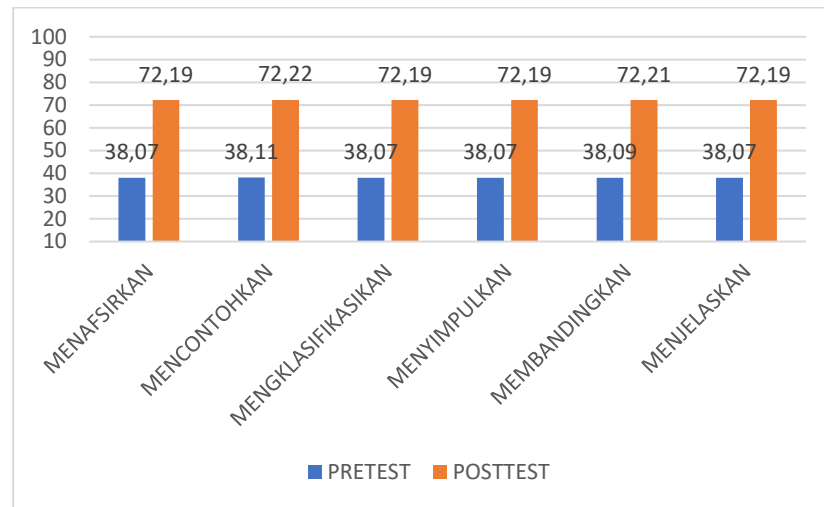
Tabel 6. Kriteria Rata-rata Ideal *Posttest* Kelompok Kontrol

Interval <i>Posttest</i>	Frekuensi	Frekuensi %	Kualifikasi
81 – 100	5	16%	Sangat baik
71 – 80	9	28%	Baik
61 – 70	14	44%	Cukup
0 – 60	4	13%	Perlu bimbingan

(Sumber: Diadaptasi dari SD Gugus I Kecamatan Buleleng, 2024)

Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median dan modus pada hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram dibawah ini.

Gambar 2. Skor Rata-Rata Kelas Kontrol



Histogram diatas memperlihatkan bahwa adanya peningkatan skor rata-rata pada nilai *posttestt* kelompok kontrol setelah dibelajarkan dengan model Konvensional, khususnya peningkatan pada indikator pemahaman konsep yang digunakan pada penelitian ini yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Peningkatan indikator yang paling tinggi terpadat pada indikator mencontohkan sebesar 72,22.

c. Uji Normalitas Gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelompok eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* adalah sebesar 0,76156 ($0,70 \leq n \leq 1,00$) termasuk ke dalam kategori “Tinggi”. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 0,70 dan maksimal 1,00. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelompok kontrol dengan model konvensional adalah sebesar 0,54093 ($0,30 \leq n \leq 0,70$) termasuk ke dalam kategori “Sedang”. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 0,30 dan maksimal 0,70. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan dengan model konvensional.

2. Pengujian Prasyarat

Pengujian prasyarat terhadap sebaran data terdapat dua bagian, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians yang dilakukan pada data Pemahaman Konsep IPAS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan untuk menentukan langkah selanjutnya pada uji hipotesis

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Hasil uji normalitas kedua kelas terhadap pemahaman konsep siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Eksperimen	Kontrol
N		32	32
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	0,7613	0,5411
	<i>Std. Deviation</i>	0,10750	0,12888
<i>Test Statistic</i>		0,117	0,099
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,200	0,200

Tabel 7 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *Test Statistik* sebesar 0,117 dengan *Sig. (2 tailed)* sebesar 0.200 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai *Test Statistik* sebesar 0,099 dengan *Sig. (2 tailed)* sebesar 0.200. Hal ini berarti taraf signifikan kedua uji statistik pada masing-masing kelas data lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol telah berdistribusi dengan normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogen kedua kelas terhadap hasil belajar pemahaman konsep siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. *Test of Homogeneity of Variance*

		Levene	df1	df2	Sig.
<i>NGain Score</i>	<i>Based on Mean</i>	1,200	1	62	.278
	<i>Based on Median</i>	1,393	1	62	.242
	<i>Based on Median and</i>	1,393	1	61.897	.242
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,290	1	62	.260

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,278. Hal ini berarti taraf signifikan $0,278 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas data mempunyai tingkat varian yang sama atau homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis.

3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Sampel Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
NGain_	Equal variances	1,200	0,278	7,423	62	0,000
Score	Equal variances			7,423	60,066	0,000

Berdasarkan Tabel 9 hasil uji-t *Independent Sampel Test* di atas menunjukkan bahwa nilai t_{hit} adalah 7,423 dan t_{tabel} dengan jumlah responden 64 adalah 1,668. Dengan demikian nilai t_{hit} sebesar $7,423 > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada pemahaman konsep siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Menurut teori Lev Vygotsky, pembelajaran terjadi ketika siswa menerapkan pengetahuan yang mempengaruhi perkembangan intelektualnya. Pengetahuan ini dapat dilihat dari perspektif konteks budaya dan sejarah pengalaman siswa. Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara teori belajar Vygotsky dipraktikkan. Vygotsky menganjurkan lingkungan pendidikan yang kooperatif di mana siswa dengan berbagai tingkat keterampilan dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dan bertukar ide.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara langsung dapat melatih siswa untuk lebih kreatif dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran berkelanjutan khususnya pada saat berdebat dalam kelompok, berdasarkan observasi yang dilakukan selama tahapan penelitian yang telah digunakan. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Terbukti paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* telah meningkatkan hasil belajar sesuai pengetahuan konseptual siswa. Untuk mendorong partisipasi siswa, model *Teams Games Tournament (TGT)* telah diterapkan dengan baik sesuai dengan sintaks yang ditentukan.

Paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* memungkinkan siswa belajar dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Siswa mungkin mendekati proses pembelajaran dengan kegembiraan dan keinginan untuk belajar. Untuk mendorong partisipasi seluruh siswa, guru juga memberikan kesempatan kepada kelompok siswa untuk mendiskusikan solusi terhadap masalah yang telah diberikan kepada mereka. Selain itu, siswa yang berkemampuan akademik tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan akademik buruk agar dapat berkomunikasi secara efektif dengan teman kelompoknya, menghargai perbedaan, dan berbagi gagasan.

Pada variabel terikat yaitu pemahaman konsep terdapat 6 indikator yang digunakan yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Hasil penelitian ini, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada indikator mencontohkan yaitu pada kelas eksperimen *pretest* 45,26 dan *posttest* 86,04 serta pada kelas kontrol *pretest* 35,01 dan *posttest* 73,65. Hal ini didukung pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan cara mengajar kontekstual yaitu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan contoh sesuai yang ada pada sekeliling dan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memahaminya lebih baik.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan meningkatkan semangat dan kenikmatan lingkungan belajar dengan melibatkan guru sebagai fasilitator dalam prosesnya. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, guru hanya memberikan pengenalan materi dan siswa akan mencari sendiri informasi tambahan dengan mengerjakan soal-soal yang disediakan. Akibatnya, guru tidak lagi menjelaskan materi dalam jumlah besar dengan menggunakan metode konvensional selama proses pembelajaran berlangsung. Kegembiraan dan minat belajar siswa akan meningkat ketika mereka menggunakan media dalam mengajarnya. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat bermain sambil belajar sehingga menambah minat dan kenikmatan proses.

Pembelajaran yang terjadi pada kelas kontrol yang mengikuti model pembelajaran konvensional biasanya kurang aktif dan lebih pasif karena guru hanya menyampaikan materi, dan siswa hanya mengikuti arahan dan pedoman. Guru mengambil pendekatan yang lebih langsung dalam mengajar, dan ketika memberikan pekerjaan rumah, dia secara eksklusif menggunakan materi yang terdapat dalam buku pelajaran siswa. Akibatnya, karena ketidaktahuan dan pemahaman yang kurang, siswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan mengenai Pemahaman Konsep IPAS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Hasil analisis data menggunakan uji-t independent, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 7,423$ dengan $df = 62$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} yaitu 1,668. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,423 > 1,668$ dan nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sesuai dengan ketentuan uji-t maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu bagi peneliti lainnya, diharapkan memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tourmnament (TGT)* berbantuan *wordwall* khususnya dalam pembelajaran IPAS atau pembelajaran lainnya sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Silphy, A. O. 2020. *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, A. M. 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Prenadamedia Group, Jakarta.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. 2022. Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. 2020. Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89-100.
- Maftuh, M., & Samlawi, F. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Dini, R., Izzati, N., & Susanti, S. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(2), 100-111.
- Gandasari, P. & Pramudiani, P. 2021. Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Simatupang, H. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Cet-1. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.