

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V UPT SPF SDN 105329 T.A 2025/2026

THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL GAME MEDIA ON THE CIVICS (PKn) LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS AT UPT SPF SDN 105329 T.A 2025/2026

Indah Sinaga¹, Siti Zahara H. Harahap², Tina Sheba Cornelia Sitompul³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Indahsinaga338@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Hasil belajar PKN siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026, (2) Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026, (3) Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *media Wordwall* (Spin) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan 3 Desember 2025 Di UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari, berjumlah 20 siswa. Alat pengumpulan data berupa soal essay sebanyak 5 soal, analisis data yang digunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil belajar PKN siswa pada materi keberagaman agama sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Game *Wordwall* kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata 38,1. (2) Hasil belajar PKN siswa pada materi keberagaman agama sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Wordwall* kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata 84,65. (3) Terhadap pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Wordwall* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci : TGT, Media Game *Wordwall*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research aims to determine (1) the PKN learning outcomes of students taught using the TGT learning model in class V UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year, (2) the causes of low student learning outcomes in PKN subjects in class V UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year, (3) The influence of using the TGT learning model with the help of Wordwall (Spin) media on student learning outcomes in PKN subjects in class V UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year. This research was conducted December 3 2025 at UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year. The population in this study were all class V students at UPT SPF SDN 105329 Wonosari, totaling 20 students. The data collection tool is in the form of 5 essay questions, data analysis uses normality testing and hypothesis testing. The research results are as follows: (1) The results of students' PKN learning on religious diversity material before using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Game Wordwall Media for class V UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year obtained an average score of 38.1. (2) The results of students' PKN learning on religious diversity material after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Game Wordwall media for class V UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year obtained an average score of 84.65. (3) There is a significant influence of using the Teams Game Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall Game media on the PKN learning outcomes of class V students at UPT SPF SDN 105329 Wonosari for the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Teams Game Tournament, Media Game Wordwall, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, mampu bersaing di era globalisasi, serta memiliki karakter kebangsaan yang kuat. Apabila pendidikan tidak berjalan dengan baik, maka akan sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Oleh sebab itu, pemerintah terus melakukan berbagai upaya perbaikan sistem pendidikan, termasuk melalui pembaruan kurikulum di setiap jenjang.

Salah satu wujud upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka pada tahun 2020 sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan

peserta didik serta konteks lokal. Fokusnya adalah menciptakan pembelajaran yang relevan, bermakna, sekaligus menekankan pada penguatan karakter dan kompetensi siswa.

Penelitian ini sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan Surakhmad (2021:24) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diketahui melalui evaluasi atau tes hasiln belajar. Perbedaan nilai rata-rata pretest yang masih rendah dan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan telah memberikan dampak positif peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori prmbelajaran kooperatif yang dkemukakan Indrawan yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, serta adanya interaksi dan kompetisi yang sehat antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, Pada penelitian ini, jenis yang digunakan adalah pre eksperimental yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelpmok pembanding kelompok control. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest- Posttest Design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja. Desain penelitian One Group Pretest- Posttest Design ini diukur dengan menggunakan Pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan Posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan melakukan pengukuran. Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif yang berbentuk Esai.

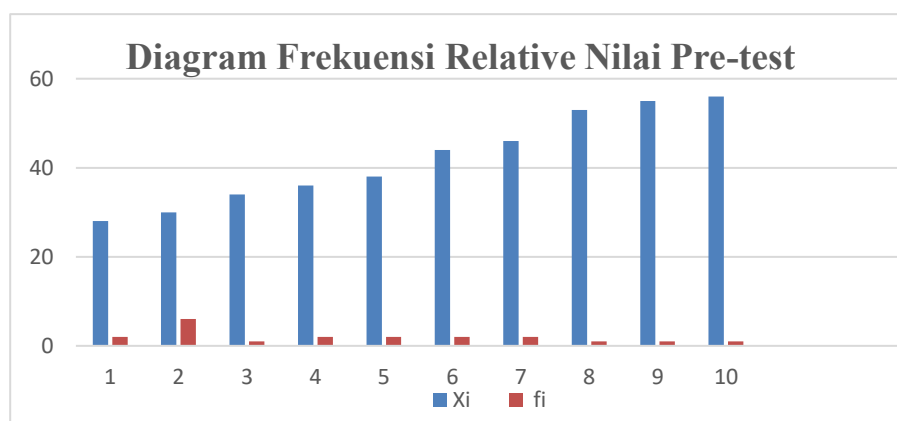
Penelitian ini memiliki tiga kebaruan utama, yaitu dari aspek desain, instrumen, dan implementasi pembelajaran. Dari segi desain, penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design* yang memungkinkan pengukuran peningkatan hasil belajar secara langsung sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dari aspek instrumen, penelitian ini menggunakan tes objektif berbentuk esai yang tidak hanya mengukur pencapaian secara kuantitatif, tetapi juga menilai

pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam. Sementara itu, dari aspek implementasi, penelitian ini menekankan evaluasi hasil belajar pada setiap seri pembelajaran sehingga perkembangan kemampuan siswa dapat diamati secara bertahap dan sistematis sebagai dampak langsung dari perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

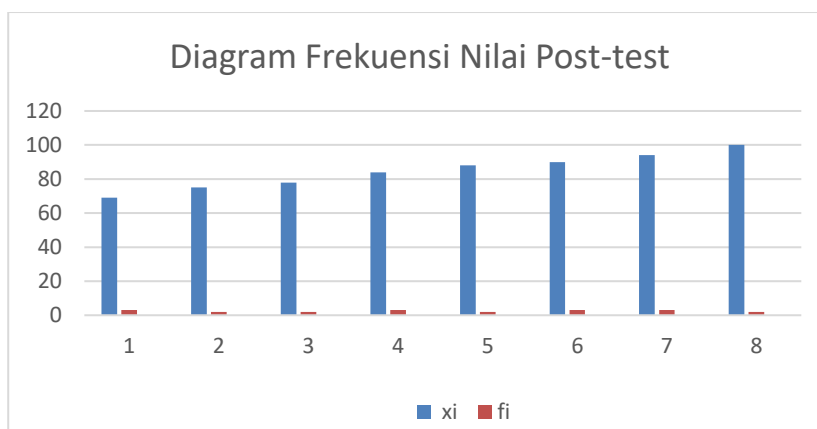
1. Hasil Penelitian: Kemampuan awal siswa

Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda penelitian terlebih dahulu memberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas V Data tersebut diperoleh dari data tertulis dengan jenis soal essay yang berjumlah 5 soal. Hasil *pre test* siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan berfungsi untuk mengetahui kemampuan siswa antar kelompok sampel. Berikut hasil *pre test* digunakan dikelas V.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai *Pre Test* kelas V

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 28 terdapat 2 orang siswa, nilai 30 terdapat 6 orang siswa, nilai 34 terdapat 1 orang siswa, nilai 36 terdapat 2 orang siswa, nilai 38 terdapat 2 orang siswa, nilai 44 terdapat 2 orang siswa, nilai 46 terdapat 2 orang siswa, nilai 53 terdapat 1 orang siswa, nilai 55 terdapat 1 orang siswa, nilai 56 terdapat 1 orang siswa. Data pre test memberikan gambaran kemampuan siswa sebelum mendapatkan perlakuan yang berbeda atau sebelum materi diberikan.



Gambar 2. Diagram Batang Nilai *Pos-Test* kelas V

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 69 terdapat 3 orang siswa, nilai 75 terdapat 2 orang siswa, nilai 78 terdapat 2 orang siswa, nilai 84 terdapat 3 orang siswa, nilai 88 terdapat 2 orang siswa, nilai 90 terdapat 3 orang siswa, nilai 94 terdapat 3 orang siswa, nilai 100 terdapat 2 orang siswa. Dari diagram batang diatas memberikan gambaran kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan.

2. Analisis Statistik

a) Uji Normalitas Data Hasil Penelitian

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah ada hasil belajar sudah berdistribusi normal, uji normalitas data hasil belajar pada soal *pre test* dihitung dengan *uji liliefors*.

1. Nilai *pre test*

Hasil perhitungan uji normalitas *pre test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *pre test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% dan taraf nyata α 0,05, untuk lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai *pre test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Pre-test

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pre-test	0,027	0,190	Normal

Dari data hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} dari harga paling besar antara selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,027. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $N =$

20 maka L_{tabel} 0,190. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,027 < 0,190$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

2. Nilai *post test*

Hasil penghitungan uji normalitas *post test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *post test* berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf 95% dan taraf nyata $\alpha=0,05$, maka lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai *post test* dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Post-Test

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Post-Test	0,099	0,190	Normal

Dari data hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} dari harga paling besar antara selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,099, Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan $N = 20$ maka L_{tabel} 0,190 Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,099 < 0,190$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

b) Uji Hipotesis

Jika data penelitian berdistribusi normal/tidak normal maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t, sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ Ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media game wordwall terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari tahun ajaran 2025/2026.

Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Mencari harga “Md” =
$$\frac{\sum d}{N}$$
$$= \frac{931}{20}$$
$$= 46,55$$
- Mencari harga “ $\sum x^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$ ”
$$= 43.651 - \frac{(43.651)^2}{20}$$
$$= 43.651 - \frac{1.905.409}{20}$$
$$= 43.651 - 95.270$$

$$= 51.619$$

c. Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{m_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{46,55}{\sqrt{\frac{51.619}{20(20-1)}}$$

$$t = \frac{46,55}{\sqrt{\frac{51.619}{227,198}}}$$

$$t = \frac{46,55}{227,198}$$

$$t = \frac{46,55}{15,07}$$

$$t = 3,088$$

d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi T dengan taraf signifikansi $\infty 0,05$ dan $(df) = N - 1 = 19$ maka diperoleh $t_{tabel} = 2,093$.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 3,088$ dan $t_{tabel} = 2,093$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,088 > 2,093$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dimana H_0 menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall tidak terpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V pada materi keberagaman agama, sedangkan H_1 menyatakan model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V pada materi keberagaman agama. sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V pada materi keberagaman agama.

Penelitian didukung oleh teori hasil belajar yang dikemukakan Surakhmad yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diketahui melalui evaluasi atau tes hasiln belajar. Perbedaan nilai rata-rata pretest yang masih rendah dan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan telah memberikan dampak positif peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil Uji-t dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,088 dengan frekuensi (dk) sebesar 20-1 =19, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel}=2,093$. Oleh karena $t_{hitung}>t_{tabel}$, diperoleh 3,088 >2,093, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana H_0 menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V pada materi keberagaman agama, sedangkan H_1 menyatakan model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V pada materi keberagaman agama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari T.A 2025/2026.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa unsur permainan dan turnamen dalam TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Penelitian juga menunjukkan bahwa media game Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena pembelajaran disajikan secara interaktif dan variatif. Oleh karena itu, kombinasi antara model TGT dan media Wordwall dalam penelitian ini terbukti saling melengkapi dan memberikan hasil yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar PKN.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas V UPT SPF SDN 105329 T.A 2025/2026 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Game Wordwall terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 T.A 2025/2026 diperoleh rata-rata 38,1 kategori rendah.
2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Game Wordwall terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 T.A 2025/2026 diperoleh rata-rata 84,65 kategori tinggi.

3. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan Uji-t dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,088 $t_{tabel}=2,093$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, diperoleh $3,088 > 2,093$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media game wordwall terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari T.A 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Arden, Torkis, Takdir. Dkk.(2023). Model-Model Pembelajaran. Jawa Tengah:Lakeisha
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : PT Renika Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : PT Renika Cipta
- Hasan, Milawati, Darodjat.Dkk.(2021). Media Pembelajaran.Klaten:Tahta Media Grup
- Indrawan, I. (2021). *Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Jusmawati, Satriawati, Irman. Dkk. (2020). Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Kurniasih, I. (2012). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Kusumandari, R. (2011). *Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Nugraha, A., dkk. (2021). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. Metode Peneletian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Surakhmad, Winarno. 2012:1 *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan Tekni* Bandung: Tarsito.
- Arifin Muhammad, Rini 2021. Implementasi Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Medan : Umsu Press.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina Gasong, 2018. Belajar dan Pembelajaran. Sleman : CV. Budi Utama
- Dr, Rita Rahmaniati, M.Pd. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Harnetta, 2022. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada sistem ekskresi. In. Praya : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian.
- HARTATININGSIH, D. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA

- KELAS V MTs. GUPPI KRESNOMULYO. ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian TindakanKelas Dan Sekolah,2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Hilda, Nugraheti, (Ed.) 2023. Media Pembelajaran. SD. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Pupu S, 2019. Strategi Belajar Mengajar. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.