

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN**

EKA DYAH AYU WULANDARI

215060027

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 274 Cempaka Arum Bandung pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dan model konvensional, perbedaan rata-rata hasil belajar, peningkatan hasil belajar, dan besar pengaruh model TGT berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *non equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, *pretest*, dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan gambaran proses pembelajaran dengan model TGT berbantuan *wordwall* berjalan dengan sangat baik dengan rata-rata observasi aktivitas guru 97,25% dan peserta didik 92,50%, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas berdasarkan uji *Independent sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dengan N-Gain 0,30 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan N-Gain 0,21, dan pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *wordwall* sangat besar dengan hasil *effect size* 1,04 kategori *effect* besar. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *wordwall* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, *Wordwall*, Hasil Belajar, Peserta Didik

**THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING
MODEL ASSISTED BY WORDWALL APPLICATION ON
IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES
IN MULTIPLICATION AND DIVISION TOPICS**

EKA DYAH AYU WULANDARI

215060027

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of four-grade student at SDN 274 Cempaka Arum Bandung in multiplication and division topics. This study aims to determine the description of the learning process using the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the wordwall application and conventional model, differences in mean learning outcomes, improvement in learning outcomes, and the magnitude of the effect of the TGT model assisted by the wordwall application on student learning outcomes. This research sample consist of an experimental class using the TGT model assisted by wordwall and a control class using the conventional model. Data collection techniques were carried out thorough observation, interviews, pretest, dan posttest. The results show that the description of the learning process using the TGT model assisted by wordwall runs very well with an average observation of teacher activities 97,25% and student at 92,50%, there is a significant difference in the mean learning outcomes between the two classes based on the Independent sample t-test with a significance value of $0,000 < 0,05$, improvement in learning outcomes in the experimental class with N-Gain 0,30 is higher than the control class with N-Gain 0,21, and the effect of the TGT learning model assited by the wordwall application is very large with an effect size result of 1,04 in the large effect category. Therefore, the TGT learning model assisted by the wordwall application is proven effective in improving the mathematics larning outcomes of four-grade elementary school student.

Keywords: Teams Games Tournament Model, Wordwall, Learning Outcomes, Student

**PANGARUH MODEL PANGAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) DIBANTUAN APLIKASI WORDWALL KANA KANAÉKAN
HASIL DIAJAR MATEMATIKA DINA MATERI
KALI JEUNG BAGI**

**EKA DYAH AYU WULANDARI
215060027**

ABSTRAK

Panalungtikan ieu dilatarbelakangan ku handapna hasil diajar matematika murid kelas IV SDN 274 Cempaka Arum Bandung dina materi kali jeung bagi. Panalungtikan ieu tujuanana pikeun nyaho gambaran prosés pangajaran ngagunakeun modél konvensional, béda rata-rata hasil diajar, paningkatan hasil diajar, jeung gedéna pangaruh modél TGT dibantu aplikasi wordwall kana hasil diajar murid. Panalungtikan ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif kalawan métode non-equivalent control group design. Sampel panalungtikan diwangun ku kelas ékspérimén anu ngagunakeun model TGT dibantu wordwall jeung kelas kontrol anu ngagunakeun modél konvensional. Téknik ngumpulkeun data dlakukeun ngaliwatan observasi, wawancara, pretest, jeung posttest. Hasil panalungtikan nunjukkeun gambaran prosées pangajaran ngagunakeun modél TGT dibantu wordwall jalan kalawan saé pisan ku rata-rata observasi kagiatan guru 97,25% jeung murid 92,50%, aya béda rata-rata hasil diajar anu signifikan antara dua kelas dumasar kana uji Independent sample t-test kalawan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, paningkatan hasil diajar kelas ékspérimén kalawan N-Gain 0,30 leuwih luhur tibatan kelas kontrol kalawan N-Gain 0,21, jeung pangaruh modél pangajara TGT dibantu aplikasi wordwall ageung pisan kalawan hasil effect size 1,04 kategori effect size gedé. Ku kituna, modél pangajaran TGT dibantu aplikasi wordwall kabuktian éfektif ningkatkeun hasil diajar matematika murid kelas IV SD.

Kecap Pamageuh: Modél Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Diajar, Murid