

## PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA GAULL (GAME EDUKASI WORDWALL) UNTUK MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Ulin Fatimatuz Zahro<sup>1\*</sup>, M. Syafruddin Kuryanto<sup>2</sup>, Lovika Ardana Riswari<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

\*Corresponding author. Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

E-mail: [202033052@std.umk.ac.id](mailto:202033052@std.umk.ac.id)<sup>1\*</sup>  
[syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id)<sup>2</sup>  
[lovika.ardana@umk.ac.id](mailto:lovika.ardana@umk.ac.id)<sup>3</sup>

Received 30 January 2024; Received in revised form 30 January 2024; Accepted 4 February 2024

---

### ABSTRAK

Matematika merupakan mata pelajaran inti di sekolah dasar yang dianggap sulit bagi sebagian besar anak. Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar matematika karena proses pembelajaran yang monoton dan konvensional. Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif sehingga peserta didik lebih aktif. Media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) merupakan media berbasis teknologi yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT dengan berbantuan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre experimental* dengan desain *one group pretest posttest* yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model TGT dengan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener yang juga sebagai sampel sebanyak 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes yang berupa soal *essay*. Analisis data menggunakan uji *paired sample t test*. Hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai  $Stg.(2-tailed)$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya penerapan model TGT berbantuan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik kelas IV.

**Kata kunci:** GAULL (*Game Edukasi Wordwall*), hasil Belajar, TGT

### ABSTRACT

Mathematics is a core subject in elementary school which is considered difficult for most children. This research is motivated by low mathematics learning outcomes due to the monotonous and conventional learning process. The TGT model is a cooperative learning model so that students are more active. GAULL Media (*Wordwall Educational Game*) is an interesting technology-based media. So this research aims to determine the effect of implementing the TGT model with the help of GAULL media (*Wordwall Educational Game*) on the mathematics learning outcomes of class IV students. This research is a *pre-experimental quantitative research* with a *one group pretest posttest design* conducted on class IV students at SD 3 Karangbener. The independent variable in this research is the TGT model with GAULL media (*Wordwall Educational Game*) while the dependent variable is mathematics learning outcomes. The population of this study was all students in class IV of SD 3 Karangbener who also served as a sample of 15 students. The data collection technique in this research uses a test technique in the form of *essay questions*. Data analysis used the *paired sample t test*. The results of the *paired sample t-test* show that the  $Stg (2-tailed)$  value is  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that the application of the TGT model assisted by GAULL media (*Wordwall Educational Game*) influences the mathematics learning outcomes of class IV students.

**Keywords:** GAULL (*Wordwall Educational Game*, learning Results, TGT

## Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan seseorang untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan melalui pendidikan formal maupun nonformal. Adanya pendidikan diharapkan mampu mengembangkan pikiran, sikap, perilaku, dan kemampuan diri. Pendidikan juga memegang peran yang sangat penting pula bagi perkembangan sebuah negara. Sistem pendidikan yang baik akan membentuk sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Upaya perubahan sistem pendidikan yang lebih baik dilakukan pemerintah dengan pergantian Kurikulum. Kurikulum yang diterapkan saat ini bernama Kurikulum Merdeka. Dalam Penerapan kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru dalam proses pembelajaran. Kebebasan tersebut membuat pembelajaran seharusnya jauh lebih fleksibel, menyenangkan, mengikuti perkembangan zaman, dan berkualitas karena disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang akan selalu ada dan selalu dipelajari hingga di perguruan tinggi. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran (Oktaviani et al., 2020). Namun, mata pelajaran ini selalu menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik karena dianggap membosankan hanya berisi angka- angka.

Berdasarkan hasil wawancara pemerolehan data awal pada 5 Oktober 2023 yang dilakukan dengan guru wali kelas IV (SM) di SD 3 Karangbener menyatakan beberapa hambatan dalam mengajar salah satunya yaitu rendahnya hasil belajar matematika, anggapan bahwa mata pelajaran yang paling sulit adalah matematika, serta keaktifan dalam mata pelajaran matematika yang masih perlu ditingkatkan. Beberapa permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika yang mampu membantu peserta didik. Sumber yang digunakan dalam pembelajaran matematika juga terbatas hanya dari LKS dan buku paket. Selain itu, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti saat pembelajaran matematika juga masih menggunakan model konvensional yang menggunakan metode ceramah. peserta didik terlihat bosan bosan karena pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka yaitu gaya belajar kinestetik yang lebih menyukai pembelajaran praktik.

Dari permasalahan tersebut tentu harus dilakukan sebuah perubahan. Kurikulum merdeka bertujuan memperbaiki sumber daya manusia dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka dapat diartikan suatu kebebasan bahwa peserta didik bebas merdeka mengekspresikan pemikirannya, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespon perubahan yang terjadi (Nasution, 2021). Kebebasan tersebut seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Namun, terdapat ketidaksesuaian karena model pembelajaran yang digunakan guru masih dengan model pembelajaran konvensional padahal gaya belajar peserta didik adalah gaya belajar kinestetik. Model pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena hanya diam dan mendengarkan guru ceramah menjelaskan materi yang membuat peserta didik tidak dapat mengembangkan ide kreatifnya. Kebebasan yang diberikan pada kurikulum merdeka untuk mengembangkan media pembelajaran tapi fakta dilapangan guru terutama pada mata pelajaran

matematika masih belum mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media. Dari ketidaksesuaian tersebut maka memunculkan beberapa permasalahan lainnya yaitu rendahnya hasil belajar matematika, peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, rasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan Dahlia (2023) salah satu penyebab sulitnya belajar matematika yaitu cara guru mengajar guru yang masih konvensional dengan ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang terlihat aktif saja. Oleh karena itu, model pembelajaran menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan karena hal tersebut bisa mempengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai mampu meningkatkan pemahaman peserta didik lebih maksimal.

Permasalahan yang ada, peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik lebih menyukai pembelajaran secara aktif, berkelompok serta berisi permainan atau *games* yang membuatnya tidak mudah jenuh. Sehingga, peserta didik merasa tertantang melakukan pembelajaran sambil bermain. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok, dalam pelaksanaannya terdapat *game* dan *Tournament* yang melibatkan Kerjasama antar peserta didik untuk menjadi kelompok terbaik (Marlita dkk, 2023). Kelebihan dari model TGT yaitu bisa menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, terjadi interaksi antar teman yang lebih baik, dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan komponen pendidikan yang sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi (Wardana et al., 2023; Indriyani, ES. & Vahlia, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ermawati & Riswari (2023) Media digunakan oleh guru dengan tujuan sebagai sarana penghubung untuk menyampaikan materi secara lebih mendalam agar tidak terlalu visual, meningkatkan minat dan motivasi serta antusiasme peserta didik. Sehingga media yang digunakan guru harus benar tepat dan mengikuti perkembangan zaman.

Adanya teknologi dalam bidang pendidikan harus mampu sebagai media pembelajaran yang jauh lebih interaktif. Mengingat, anak-anak sekarang banyak sekali tertarik permainan modern dengan menggunakan teknologi daripada permainan secara tradisional. Sehingga media berbasis teknologi merupakan media yang cocok sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu media berbasis teknologi yang cocok sesuai kebutuhan peserta didik adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari et al., 2020). Media *wordwall* akan membantu peserta didik untuk lebih *fleksibel* dalam proses belajar tidak harus menggunakan buku tetapi juga bisa belajar menggunakan *handphone* atau *laptop*. Sehingga, penerapan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* dengan model pembelajaran TGT merupakan solusi yang tepat dengan menggabungkan permainan dan juga teknologi yang sudah mendukung di sekolah tersebut. Penggunaan model pembelajaran TGT dan media *GAULL* ini tentunya akan memberikan pembaharuan dalam pembelajaran yang jauh

menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu mengatasi persoalan mengenai rendahnya hasil belajar matematika.

Penelitian Rusmiati & Nugroho (2019) dilihat dari hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan = 5%  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,995 > 3,038$  Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar dari penggunaan model TGT. Penelitian lain yang dilakukan Alamsah et al., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantaun media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran, pemahaman materi siswa juga jauh lebih baik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan model TGT berbantuan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) apakah mempengaruhi hasil belajar matematika.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre experimental* dengan desain *one group pretest posttest* yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener yang berlokasi di kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 peserta didik terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada bulan Januari 2024. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas berupa model TGT berbantuan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal *pretest* dan soal *posttest* yang berupa soal essay berjumlah 6 soal. Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pra syarat (Uji validitas, uji normalitas), uji *paired sample t test*. Uji validitas menggunakan validitas isi yaitu pengujian terhadap kelayakan melalui analisis rasional oleh ahli atau penilai *expert judgement*. Uji *Paired t test* dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar matematika dengan melihat perbedaan rata-rata setelah diberikan perlakuan menggunakan model TGT berbantuan media GAULL.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2024 pada peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener. Penelitian selama empat kali pertemuan, pertemuan pertama memberikan soal *pretest* untuk melihat kemampuan awal, pertemuan ke dua dan tiga membahas materi dengan menerapkan model TGT dengan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) dan pertemuan ke empat pemberian soal *posttest* untuk melihat pengaruh hasil belajar matematika pada peserta didik.

### *Uji Prasyarat*

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validasi terlebih dahulu. Menurut Al Hakim et al., (2021) validitas adalah sebuah cara yang

diterapkan untuk memperoleh informasi mengenai instrument yang sedang digunakan sudah valid atau belum sehingga bisa digunakan untuk penelitian.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal *Pretest Posttest***

	Validator I	Validator II
Jumlah Skor	32	40
Rata-Rata Skor	36	
Kategori	Sangat Baik	

Hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest* sangat baik dan bisa digunakan untuk penelitian. Dari 8 soal yang validasi semuanya valid. Peneliti mengambil 6 soal yang akan digunakan untuk penelitian.

#### *Uji Normalitas*

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak (Fahmeyzan et al., 2018). Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS Versi 25 melalui uji *Saphiro Wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05 sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi < 0,05. Data yang digunakan dalam uji ini yaitu data hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang diperoleh saat penelitian.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.148	15	.200*	.970	15	.856
posttest	.215	15	.061	.921	15	.198

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan data nilai *pretest* diperoleh nilai signifikansi > 0,05 yaitu 0,856 yang artinya data nilai *pretest* tersebut berdistribusi normal sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai signifikansi >0,05 yaitu 0,198 yang artinya data nilai *posttest* juga berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan kedua data nilai *pretest posttest* berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji hipotesis.

#### *Uji Paired Sampel T-Test*

*Uji Paired T-Test* diperlukan untuk mengetahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap suatu perlakuan dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah percobaan (Wanabuliandari dkk. 2022). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah penerapan model TGT dengan berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik kelas IV setelah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples Test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Pai	-	7.627	1.969	-42.024	-33.576	-	14	.000
r 1	37.800					19.195		

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang hasil belajar dan tujuan pembelajarannya mampu dicapai oleh sebagian besar peserta didiknya secara maskmial (Radya et al., 2023). Ketidaktepatan guru menggunakan pendekatan, metode, atau model dalam pembelajaran akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan sulit memahami yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah (Arukah et al., 2020). Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan maupun memilih sebuah metode, model, dan media dalam pembelajaran agar peserta didik saat belajar tidak cepat merasa bosan dan tetap semangat (Arukah et al., 2020). Penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan model dan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan menggunakan model TGT berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*.

Berdasarkan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai Stg.(2-tailed) yaitu  $0,000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi kesimpulnya model TGT dengan berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik kelas IV. Rata-rata hasil nilai *pretest* yaitu 41,40 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 79,20 yang berarti hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan lebih baik dan terjadi peningkatan perbedaan rata-rata sebesar 37,8. Perbedaan rata-rata yang mengalami peningkatan tersebut dikarenakan penggunaan media yang membantu peserta didik memahami materi serta penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik sehingga mereka nyaman, senang dan semangat mengikuti pembelajaran. Adanya diskusi bersama dan praktek juga membantu hasil belajar peserta didik lebih meningkat (Fatimah et al., 2024).

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pitriani et al., (2022) menjelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata nilai hasil belajar matematika sebelum diterapkannya model *TGT(Teams Games Tournament)* dengan hasil rata-rata nilai hasil belajar matematika sesudah diterapkan model *TGT( Teams Games Tournament)* yang mengalami peningkatan rata-rata. Penelitian lainnya dari Diah & Siregar (2023) yang menyimpulkan bahwa hasil rata-rata belajar matematika SD Muhammadiyah 06 Medan tahun ajaran 2022/2023 peserta didik kelas III sebesar 56,84 untuk *pretest* dan setelah adanya perlakuan menggunakan model *TGT(Teams Games Tournament)* meningkat hasil *posttest* nya sebesar 80.

Tidak adanya kerjasama antar peserta didik akan mengakibatkan pembelajaran dalam diskusi menjadi monoton tanpa ada arah yang jelas dikarenakan pembelajaran yang dikelola oleh guru kurang melibatkan siswa untuk aktif (Safitri & Kuryanto, 2021). Namun, dengan menggunakan model yang sesuai yaitu model TGT peserta didik sangat aktif selama proses pembelajaran mereka berdiskusi, melakukan *games* dan *tournament* serta mendapatkan *reward* yang membuat peserta didik sangat antusias. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hidayat, 2021) bahwa kelebihan dari model TGT peserta didik bebas berkomunikasi dengan temannya, bekerjasama, meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, toleransi, serta antusias dalam pembelajaran. Model pembelajaran secara berkelompok mampu melatih peserta didik bertanggung jawab aktif, mereka bersaing untuk keberhasilan kelompoknya (Fauzi et al., 2023). Tahapan model pembelajaran TGT tepat sesuai dengan gaya belajar peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener yang lebih menyukai pembelajaran dengan praktik dan tidak monoton. Meskipun dalam penerapan model TGT ini guru harus benar-benar menguasai kelas karena peserta didik sangat aktif sehingga harus mampu mengontrol agar sesuai dengan rencana modul pembelajaran yang telah dibuat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media juga merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik saat menerima pembelajaran dari guru dan dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik (Purnaningtyas et al., 2020). Media pembelajaran kini sudah bergeser ke digital. Salah satu media digital adalah *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*. Media tersebut menjadi media baru yang menarik perhatian peserta didik dan mampu mengubah pandangan peserta didik bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Peserta didik sangat senang menggunakan media tersebut dengan *template game* yang beragam sehingga membuat peserta didik merasa penasaran dan terus ingin mencoba. Penelitian yang dilakukan Lubis & Nuriadin (2022) menyatakan bahwa setelah menggunakan *Wordwall* hasil belajar peserta didik meningkat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang meningkat karena pembelajaran dikemas dengan menarik, terdapat kuis –kuis yang seru dan bisa fleksibel dalam mengaksesnya, peserta didik merasa senang, bersemangat sehingga tidak bosan mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Setyorini et al., (2023) *Wordwall* menjadi media inovatif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar yang didapatkan akan jauh lebih maksimal dan efektif diterapkan dalam pembelajaran. Dengan *template* media yang beragam sangat menarik perhatian peserta didik dan menciptakan rasa ingin terus mencoba menggunakan media. Rasa penasaran dan ingin terus mencoba itulah yang menjadi bekal awal bagi peserta didik untuk mau belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran akan memberikan dampak baik terutama bagi peserta didik karena pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Syafria et al., 2020). Jadi, media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* merupakan media interaktif dan inovatif yang membuat peserta didik antusias selama pembelajaran karena sebelumnya peserta didik tidak pernah menggunakan media seperti itu. Antusias tersebut membuat peserta

didik semangat untuk belajar. Kemudian, penggabungan model TGT dengan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) merupakan sebuah terobosan baru dalam pendidikan yang masih jarang sekali diterapkan terutama pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar. Padahal, model dan media tersebut sangat bagus diterapkan karena berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran yang terbukti dari hasil penelitian ini bahwa penerapan model TGT dengan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik dengan rata-rata hasil nilai *pretest* yaitu 41,40 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 79,20 terjadi peningkatan sebesar 37,8.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas dapat disimpulkan bahwa model TGT dengan berbantuan media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) jika diterapkan dalam pembelajaran matematika mampu mempengaruhi hasil belajar. Penerapan media dan model tersebut memberikan variasi dan keunikan dalam pembelajaran yang membuat peserta didik antusias, aktif, semangat dan merasa tertantang selama pembelajaran sehingga mampu mengatasi berbagai permasalahan belajar. Saran yaitu 1) Pembelajaran model TGT dengan media GAULL perlu dikembangkan dan diterapkan pada materi yang lain karena terbukti mampu mengatasi permasalahan belajar sehingga guru tidak menggunakan model konvensional lagi, 2) Dalam penelitian ini peserta didik sangat aktif sehingga untuk peneliti berikutnya harus benar-benar mampu menguasai kelas agar sesuai dengan rencana modul pembelajaran, 3) Dalam menggunakan model dan media ini perlu mempersiapkan media dengan baik dan memperhatikan jaringan internet agar tidak mengulur banyak waktu, 4) Untuk peneliti selanjutnya perlu menguji temuan ini dalam jangka panjang pada pembelajaran yang berbeda.

### Referensi

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan reliabilitas angket motivasi berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263-268.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-9
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 127-135.
- Asmara, P., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). Analisis Penggunaan Model Kooperatif Tipe Nht & Tgt Pada Masa Pandemi Dalam Pembelajaran Fisika Dismas 2 Muratara. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains* (pp. 371-377).
- Dahlia. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 59-64.

- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042.
- Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). *Sumber & Media Pembelajaran SD* (1ed.). Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji normalitas data omzet bulanan pelaku ekonomi mikro desa senggigi dengan menggunakan skewness dan kurtosi. *Jurnal Varian*, 2(1), 31-36.
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 319-326.
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 189-196.
- Indriyani, E., ES, Y. R., & Vahlia, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-10.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Nasution, S. W. (2022). Asesment kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135-142.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di smk negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Pemanfaatan Media Unos Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Pop Up terhadap hasil belajar kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241-248.

- Safitri, Y. M., Murtono, M., & Kuryanto, M. S. (2021). Keefektivan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1019-1025.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111-3117.
- Wanabuliandari, S., Bintoro, H.S., & Sumaji. (2022) *Statistika Penelitian Pendidikan* (1ed.). Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20-24.