

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Yasinta Asya Sya'bani¹⁾, Sukidin²⁾, Tiara³⁾

^{1,2,3} Universitas Jember

¹ ysnstas@ gmail.com , ² sukidin.fkip@ unej.co.id , ³ tiara@ unej.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bermaksud mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain quasi eksperimen dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling pada kelas XA sebagai kelas kontrol dan kelas XF sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data adalah tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dimanfaatkan adalah uji Independent Sample t Test. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebagai rekomendasi, guru memberikan perhatian, arahan, dan media pembelajaran kepada siswa agar mereka dapat aktif secara maksimal dalam diskusi. Sekolah juga dapat meningkatkan kualitas fasilitas dengan memperluas jangkauan wi-fi.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), media wordwall, hasil belajar ekonomi.

ABSTRACT: *This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by wordwall media on the learning outcomes of class X students at SMA Negeri 2 Bondowoso. The type of research used is a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. Sampling used purposive sampling in class XA as the control class and class XF as the experimental class. Data collection techniques are tests, interviews and documentation. The data analysis technique used is the Independent Sample t Test. The results of the research show that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by wordwall media on student learning outcomes with a significant value of $0.003 < 0.05$. This shows that the use of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by wordwall media has a significant influence on student learning outcomes. As a recommendation, teachers provide attention, direction and learning media to students so that they can be maximally active in discussions. Schools can also improve the quality of facilities by expanding Wi-Fi coverage.*

Keywords: *cooperative learning, teams games tournament, media wordwall, economic learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 menghadirkan tugas yang signifikan bagi pendidikan di Indonesia, yang juga memunculkan kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan lulusan sebagai keterampilan abad 21, termasuk kemampuan komunikasi, berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi. Saat ini, pendekatan pembelajaran telah mengalami perubahan mendasar, berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran, dengan tujuan mendorong partisipasi aktif siswa, mengembangkan sikap dan perilaku yang relevan, dan

memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Teknologi dimanfaatkan sebagai alat yang mendukung siswa dan guru saat mengakses informasi, meningkatkan interaksi dan meraih hasil belajar yang lebih baik. Agar pembelajaran berkualitas perlu memperbaiki proses pembelajaran dengan pembaharuan pada model pembelajaran yang cocok dengan mata pelajaran.

Mata pelajaran Ekonomi termasuk mata pelajaran dipelajari di jenjang pendidikan satu di antaranya Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran ekonomi penting karena membantu siswa memahami manusia menggunakan sumber daya yang terbatas untuk melengkapi kebutuhan dan keinginnya tanpa batas. Dalam pelajaran ekonomi memiliki materi yang sangat beragam dan mempunyai keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari (Amir, 2016). Menurut Rahardja (2016) bahwa ekonomi merupakan ilmu yang menekuni bagaimana manusia dan masyarakat membuat keputusan tentang penggunaan sumber daya terbatas demi meningkatkan tingkat kepuasan hidup mereka. Tantangan dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi berawal dari ketidakpahaman konsep dasar dalam ekonomi pada materi Konsep Uang Sebagai Alat Pembayaran. Hal itu memerlukan Model Pembelajaran Kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif ini sangat tepat apabila guru ingin memupuk kerja sama dan kegotong royongan diantara siswa, dalam meraih suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan pembelajaran kooperatif yang dijelaskan dalam pelajaran ekonomi sangat relevan untuk memahami dan mendalami pemahaman siswa tentang konsep uang. Model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil akan mewujudkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif sama dengan pembelajaran secara berkelompok yang bersifat berpartisipasi dalam belajar bersama dengan kelompok. Hal itu sesuai menurut Octavia (2020) pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran yang berpusat pada pelaksanaan kelompok kecil siswa guna bekerja sama dalam mengoptimalkan situasi belajar untuk meraih tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa varian model yang dapat di terapkan, yakni: 1) *Jigsaw*, 2) *TPS (Think Pair Share)*, 3) *STAD (Student Teams Achievement Divisions)*, 4) *Picture and Picture*, 5) *NHT (Number Head Together)*, 6) *TAI (Team Assisted Individualization atau Team Accelerated Instruction)*, 7) *Make A Match*, 8) *TGT (Team Games Tournament)*, 9) *Talking Stick*, dll

Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dibangun untuk pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* mendorong akuntabilitas, kejujuran, kerja tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Dalam teknik ini, siswa dibagi menjadi empat hingga lima kelompok belajar dengan berbagai jenis kelamin, etnis, dan tingkat keterampilan. Guru menyampaikan topik, dan siswa bertugas dalam kelompok guna memeriksa seluruh anggota tim memahami pelajaran. Setelah itu, anak-anak berpartisipasi dalam permainan akademik dengan satu tim mereka mendapatkan poin bagi tim mereka dalam sebuah turnamen. Saat bermain *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa akan bersenang-senang. Rekan satu tim saling membantu dalam persiapan

permainan dengan menganalisis soal, mendiskusikan masalah satu sama lain, dan membangun akuntabilitas pribadi. Pada lembar skor, skor masing-masing peserta dicatat dalam permainan akademik. Skor anggota dalam satu kelompok ditotal untuk menemukan skor kelompok. Penghargaan tersebut diberikan berdasarkan nilai kelompok yang tertinggi.

Pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penghargaan bagi kelompok terbaik menjadi upaya untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dengan memberikan penghargaan, siswa akan merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi secara giat dalam proses pembelajaran serta membangkitkan semangat belajar yang lebih tinggi. Bersumber pada hasil wawancara bersama guru ekonomi SMA Negeri 2 Bondowoso menyatakan bahwa meskipun mereka telah menggunakan model pembelajaran kooperatif, namun implementasinya belum optimal. Observasi yang dijalankan oleh peneliti juga menunjukkan bahwa meskipun siswa terbiasa bekerja dalam kelompok, hasil belajar mereka masih belum menggapai tingkat yang diharapkan. Untuk merealisasikan tujuan pembelajaran yang diinginkan, penting adanya model pembelajaran yang pas dan pantas atas kebutuhan siswa. Di antara tipe model pembelajaran kooperatif yang mampu dipertimbangkan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan pembagian siswa ke dalam tim kecil yang saling bekerja sama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ialah rancangan pembelajaran kooperatif yang membantu siswa membahas dan menguasai materi pelajaran secara kelompok (Octavia, 2020). Fenomena yang timbul di SMA Negeri 2 Bondowoso sewaktu mata pelajaran ekonomi telah memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tetapi ada 2 kelas yang lebih antusias dalam model pembelajaran seperti ini. Berdasarkan hasil dilapangan, peneliti memutuskan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*, agar pembelajaran lebih maksimal dalam menangkap materi yang dijelaskan.

Model pembelajaran kooperatif tidak dapat maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang sejalan dengan materi yang sedang dibahas, sehingga penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yakni perangkat yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyediakan materi selama proses pembelajaran agar siswa memahaminya secara lebih praktis. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Wahyuningtyas, 2020).

Media pembelajaran yakni keseluruhan objek yang mampu membantu siswa dalam memperoleh pemahaman atau pengetahuan tentang suatu materi. Media pembelajaran bisa berupa gambar, audio, video, atau benda nyata yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada siswa. Tujuannya adalah supaya siswa lebih tertarik dan termotivasi buat belajar (Yanti Yuniarti, 2023).

Media yang memungkinkan diaplikasikan oleh guru yakni *wordwall*. *Wordwall* sebuah platform online yang menyediakan berbagai alat pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan *wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti permainan kata-kata, kartu kata, teka-teki, dan lain sebagainya. *Wordwall* adalah sebuah platform berbasis *website* yang mengizinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif.

Wordwall dapat menjadi alat yang efektif untuk menaikkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini cocok dengan Sherianto (2020) *Wordwall* adalah aplikasi pendidikan yang berfungsi sebagai sumber daya pembelajaran yang serbaguna, media pembelajaran, dan alat pengukuran bagi guru dan siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur dan fungsi yang meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Halaman *wordwall* tersediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang sudah menggunakan *wordwall* sebelumnya sehingga pengguna baru khususnya mendapatkan gambaran untuk berkreasi. Aplikasi *wordwall* sangat mudah diakses karena link *wordwall* dapat langsung dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti *google classroom*, *whatsapp*, *email* dan lain sebagainya. Jenis-jenis permainan yang terdapat di *wordwall* yaitu permainan klasik *Quiz* (kuis), *Crossword* (teka-teki), *Find the Match* (Mencari padanan), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack a-mole*, *Group short*, *Anagram*, *Open the box*, *Word Search* (Cari kata), *Balloon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*, *Random Wheel* (Roda acak).

Langkah-llangkah Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: a) Guru menyiapkan: bahan ajarr, media yang akan dimanfaatkan untuk bermain, lembar kerja siswa. b) Para siswa diatur dalam sebanyak kelompok terdiri lima hingga enam siswa. c) Guru menepatkan aturan permaiannya sebagaimana langkah-langkah berikut: (1) Kelompok belajar terdri dari empat hingga lima siswa, dipilih dengan kombinasi tingkat prestasi dan jenis kelamin. (2) Guru mempersiapkan pelajaran, lali siswa bekerja pada tim mereka guna menyakinkan anggota tim menguasai konsep uang sebagai alat pembayaran. (3) Setelah itu setiap kelompok akan berlomba untuk mengerjakan soal yang telah disediakan di media *wordwall*. (4) Kelompok yang berhasil sampai akhir akan mendapatkan penghargaan.

Hasil belajar siswa yaitu hasil atau *output* nilai berupa angka yang diperjuangkan siswa sehabis mendapatkan materi pembelajaran menempuh tugas yang disampaikan guru, ulangan harian dan lain sebagainya. Penilaian digunakan untuk menggambarkan kemampuan dan prestasi siswa dalam berbagai kegiatan belajar mengajar (Gunawan *dkk.*, 2017).

Berdasarkan uraian klasifikasi hasil belajar di atas, peneliti dalam peneliitian ini batasan hasil belajar pada ranah kognitif dalam proses pembelajaran untuk memahami capaian selama proses pembelajaran. Penguasaan kognitif Menurut Anderson dalam Rusman (2017) yang beragaram diantaranya: mengingat (*remembering*), memahami

(*understanding*), mengaplikasi (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), berkreasi atau menciptakan (*creating*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk *Quasi Experimental*. *Quasi experimental* design digunakan sebab ada variabel-variabel eksternal yang tak sepenuhnya di kontrol oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Metode yang dipakai untuk memilih tempat penelitian menggunakan *purposive area* yang secara sengaja dipilih oleh peneliti. Metode mengumpulkan data menggunakan tes, wawancara dan dokumen. Untuk menganalisis data yang di dapatkan dari hasil belajar siswa yang diterima yaitu dianalisa menggunakan uji *Independet-Sampel T Test*.

Penelitian ini bermaksud meneliti pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Bondowoso. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas XA menjadi kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 36 dan kelas XF menjadi kelas eksperimen dengan total siswa yang sama, yaitu 36 siswa. Pada kelas eksperimen, diaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai pendukung pembelajaran. Sementara pada kelas kontrol, model pembelajaran yang memanfaatkan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa menggunakan media *Wordwall*. Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen berdistribusi normal, dapat digunakan berbagai metode statistik untuk uji normalitas. Berikut hasil uji normalitas hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sehabis perlakuan. Selanjutnya adalah uji normalitas (*posttest*) hasil belajar.

Tabel 1. Output Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Ekonomi Posttest	X A (Kelas Kontrol)	,959	36	,197
	X F (Kelas Eksperimen)	,967	36	,346

Sumber : Data primer yang diolah,2023

Berdasarkan hasil uji normalitas memanfaatkan uji *Shapiro-Wilk* pada data hasil belajar (*posttest*) kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,197 untuk kelas kontrol dan 0,346 untuk kelas eksperimen. Kedua nilai

signifikansi tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($> 0,05$). Oleh karena itu, berhasil disimpulkan bahwa data hasil belajar (*posttest*) pada kedua kelas diasumsikan berdistribusi normal.

Kelas kontrol (XA) yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan media *Wordwall*, guna mengukur hasil belajar siswa juga dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Nilai Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Min	50	53
Max	87	90
Mean	66,65	72,39

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Kelas eksperimen (kelas XF) yang mengaplikasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.

Tabel 3. Nilai Kelas Eksperimen

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Min	50	63
Max	80	100
Mean	65,57	78,91

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Didapatkan rata-rata hasil belajar kelas XA (kelas kontrol) setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan media *wordwall* dan XF (kelas eksperimen) setelah memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dari hasil tersebut terjadi peningkatan rata-rata kelas kontrol sebesar 5,74 dan kelas eksperimen sebesar 13,34. Perubahan rata-rata hasil belajar yang terjadi ditimbulkan dari pemahaman siswa dalam proses pembelajaran secara kooperatif serta didorong dengan suasana belajar yang menarik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*.

Uji Homogenitas

Untuk membuktikan bahwa data sampel termasuk dalam kelompok variasi yang sama, digunakan uji *Levene* untuk menguji data hasil belajar *posttest* kelas eksperimen. Data hasil belajar (*posttest*) yang berasal dari nilai ulangan harian sebelumnya telah diuji untuk melihat homogenitasnya dan hasilnya tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4. Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Ekonomi Posttest	Based on Mean	2,094	1	70	,152
	Based on Median	1,864	1	70	,176
	Based on Median and with adjusted df	1,864	1	70,000	,176
	Based on trimmed mean	2,088	1	70	,153

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan nilai signifikansi sebesar 0,152 ($> 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar (*posttest*) dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan homogenitas varian. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara varian hasil belajar (*posttest*) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji Pengaruh

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang dilakukan sebelumnya, selanjutnya dilakukan uji pengaruh dengan menggunakan *independent sample t-test*. Data hasil uji pengaruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Output Uji Pengaruh

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,094	,152	-3,033	70	,003	-6,361	2,097	-10,544	-2,179
	Equal variances not assumed			-3,033	68,123	,003	-6,361	2,097	-10,546	-2,177

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan data hasil uji hipotesis pada bagian *Equality of Means* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, maka seperti mana dasar pengutipan ketetapan dalam uji ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil

belajar kelas siswa pada kelas XA dengan kelas XF. Selanjutnya dengan total sampel 72 siswa, diketahui *Mean Difference* sebesar -6,361. Nilai ini membuktikan jarak rata-rata hasil belajar siswa pada kelas XA dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas XF dan jarak perbedaan tersebut yakni -10,544 sampai -2,179. *T* hitung bernilai negatif disebabkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas XF lebih rendah daripada nilai rata-rata hasil belajar kelas XA, maka *t* hitung dapat bernilai positif yakni 3,033. Dengan nilai *t* hitung sebesar $3,033 > t$ tabel 1,9944, maka bersumber pengutipan keputusan melalui perbandingan nilai *t* hitung dengan *t* tabel, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas XA dan rata-rata hasil belajar siswa kelas XF dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi konsep uang sebagai alat pembayaran.

Berlandaskan data penelitian, ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas XF (kelas eksperimen) yang memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, dengan hasil belajar siswa kelas XA (kelas kontrol) yang memakai model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) tanpa media *Wordwall*. Rata-rata hasil belajar siswa kelas XF sebesar 78,91 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa kelas XA sebesar 72,39. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) membagikan peluang kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok belajar yang berbeda kemampuan dan jenis kelaminnya. Hal ini memungkinkan adanya saling membantu antara siswa dalam menguasai materi dan mendorong interaksi yang positif antara mereka. Dalam model pembelajaran ini, kerjasama antara anggota kelompok sangat diperlukan, dan guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran (Rachmawati, 2019).

Selain itu, penggunaan media *wordwall* sebagai pendukung pembelajaran juga berkontribusi terhadap pengaruh hasil belajar siswa. Media *Wordwall* dapat meningkatkan antusias belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan kuis yang menarik. Hal ini sepemikiran dengan gagasan Sherianto (2020) yang menuturkan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi media belajar yang dapat meningkatkan hasil dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *wordwall* juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mewujudkan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan berbagai fitur yang disediakan oleh *wordwall* untuk menciptakan permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini seperti diungkapkan Aeni dkk, (2022) *wordwall* yakni platform digital berbasis *website* yang mampu dimanfaatkan oleh para guru guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan *wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Mereka akan terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman materi secara efektif.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* menyampaikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Setelah mendapatkan hasil rata-rata dan data hasil tes, langkah selanjutnya adalah melakukan pemeriksaan normalitas dan pemeriksaan homogenitas sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* memanfaatkan *software* SPSS menunjukkan bahwa kedua jenis data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Selain itu, dilakukan uji homogenitas dengan Uji *Levene* pada *software* SPSS, menghasilkan nilai signifikansi $> 0,05$ yang dianggap menandakan bahwa kedua kelas homogen. Hipotesis kemudian diuji dengan *independent sample t-test*. Dari data hasil pengujian hipotesis tampak bahwa nilai signifikansi (2 tailed) $< 0,05$ sama dengan 0,003. Bersumber pada hasil tertera, kriteria pengujian yang digunakan dihipotesiskan diterima atau menandakan bahwa pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini dikuatkan dengan penyelidikan yang dilaksanakan oleh Dendo dkk., (2021) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ada pengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi kelas X dengan hasil uji t-test nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan *mean* hasil tes siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan khusus.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat disebut efektif lantaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti sebagai kelas XF menjadi kelas eksperimen setelah pengaplikasian proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran karena banyak variasi permainan, adanya penghargaan untuk siswa. Tampilan yang bervariasi dalam media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam menghindari kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Dengan variasi dalam tampilan seperti penggunaan gambar-gambar, animasi, dan elemen interaktif, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran (Alfina H, 2022).

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memiliki efek positif pada prestasi siswa. Dalam kelas eksperimen yang memanfaatkan media *Wordwall*, siswa menunjukkan hasil yang cukup baik daripada kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media tersebut. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan menikmati fitur interaktif seperti kuis, memasang kata, dan aktivitas lainnya. Hal ini meningkatkan minat dalam proses belajar. Selain itu, media *Wordwall* juga mendorong kolaborasi dan dukungan antar siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif. Pernyataan ini juga diutarakan oleh Ibu Yani selaku guru ekonomi kelas X IPS yang menyatakan:

“Pembelajaran yang memanfaatkan media *wordwall* ini sangat bagus dan menarik perhatian siswa dalam materi ini. Terlihat siswa sangat antusias dalam melaksanakan games, jadi materi tidak terasa membosankan selama proses pembelajaran karna siswa harus cepat dan teliti dalam menjawab soal.” (Suci Yani, 40 tahun)

Pernyataan tersebut juga membuktikan dari penelitian yang dilaksanakan oleh Sari, dkk (2021) pengkolaborasian dengan media *wordwall* juga lumayan tepat memberikan pengaruh terhadap perhatian siswa dalam belajar sehingga lebih mencerna materi dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dari hasil wawancara tersebut, dapat dinyatakan bahwa siswa kelas XF sangat antusias dalam mengikuti kuis yang dirancang dalam animasi dan bentuk menarik dengan fitur poin dan durasi. Penggunaan media yang menarik ini telah berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas XF yang menjadi kelas eksperimen. Siswa menunjukkan tingkat pencapaian yang lebih baik berkat penguatan dari media yang digunakan. Hasil wawancara menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang atraktif untuk meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa, tetapi juga menekankan pentingnya peran guru dalam memberikan penguatan dan pendampingan yang optimal selama proses pembelajaran. Upaya terus-menerus untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru dalam membimbing siswa akan memberikan imbas positif yang lebih besar dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Pada saat observasi ditemukan beberapa kendala dalam proses pelaksanaan kuis melalui media *wordwall*. Pada saat pengaplikasian kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan media *Wordwall*, terdapat kendala yang nantinya bisa dijadikan bahan evaluasi. Adapun kendala diantaranya masih terdapat beberapa *gadget* siswa yang kurang maksimal koneksi wifi kelas yang digunakan sehingga menghambat proses pelaksanaan kuis oleh siswa, yang mana terkadang terjadi rintangan saat proses permainan sebab *software* ini memerlukan jaringan yang kuat dan stabil. Kurangnya perhatian siswa saat pengerjaan materi atau soal. Hal ini sesuai pada penelitian Iryanto (2021) siswa hanya dapat menggunakan *smartphonenya* diakhir pembelajaran saat pengerjaan *posttest*. Dalam beberapa kesempatan, terdapat siswa-siswa yang kurang fokus pada saat penjelasan materi karena terlibat dengan penggunaan *smartphone*, yang berdampak pada terhambatnya proses pembelajaran. Namun, pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan media *Wordwall* menunjukkan dampak pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam hal kemampuan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen mengaplikasikan model pembelajaran ini secara maksimal dengan menggunakan *Wordwall* menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar lebih baik daripada kelas kontrol. Penggunaan media *wordwall* juga memberikan

keunggulan dalam hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dan menghindarkan kesan monoton karena adanya fitur-fitur yang menarik dan kompleks di dalamnya. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) bantuan media *Wordwall* merupakan pendekatan yang efektif dalam menguji hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bondowoso.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana., Nursaadah, R., dan Putri Sopian, S B. (2022) 'Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), pp. 1835–1852.
- Alfina Hidayaty, M. Q. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* .
- Aribowo, E. K. (2020). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Diambil kembali dari <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>. diakses pada 28 Februari 2023 pukul 11.27).
- Dendo, A., Purwati, T., Prasetyo, N. E., dan Sefaverdiana, P.V. (2021) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), pp. 211–216. doi: 10.33503/prosiding.v2i01.1538.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, I., Ulfatin, N., Sunandar, A., Kusumaningrum, D.E., dan Triwiyanto, T., (2017) 'Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013', *Jurnal Abdimas Pedagogi*, 1(1),pp.37–47. Available at: <http://journal2.um.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1950/1139>.
- Iryanto, N. D. (2021) 'Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3829–3840.
- Mahnun, N. (2018). Implementasi pembelajaran online dan optimalisasi pengelolaan pembelajaran berbasis online di perguruan tinggi islam dalam mewujudkan world class university. *IJEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan*, 1(1), 29–36.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

- Pamungkas, Z. S. Randriwibowo, A., Ayu Wulansari, L. N., Melina, N. G., dan Purwasih, A. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel abstrak Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan', *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). Available at: <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.
- Rachmawati, H. (2019) 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018.', *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1), pp. 20–26.
- Rusman, M. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, R. N., Nazmi, R. dan Zulfa, Z. (2021) 'Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung', *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), p. 76. doi: 10.24114/ph.v6i2.28828.
- Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>, diakses pada 28 Februari 2023 pukul 08.25).
- Siregar. (2014). *Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P. dan Dewi, L. J. E. (2020) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), pp. 69–78. doi: 10.23887/jptm.v8i2.27599.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Utari, F. D., Barlian, I. dan Deskoni, D. (2018) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang', *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), pp. 40–49. doi: 10.36706/jp.v5i1.5635.
- Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.
- Yuniarti, Y., Budiman, N., dan Ayudyaningtias, N. (2023). *Penggunaan Meia Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Ipa Materi Tata Surya*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 1097-1108.
-