

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TIMES GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Dicky Wahyudi<sup>1</sup>, Deva Kurnia Rahmawati<sup>2</sup>, Ita Mardiani Zain<sup>3</sup>, Jabir<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>PPG Universitas Negeri Surabaya

<sup>4</sup>SMP Negeri 28 Surabaya

[ppg.dickywahyudi94@program.belajar.id](mailto:ppg.dickywahyudi94@program.belajar.id),

[ppg.devarahmawati02@program.belajar.id](mailto:ppg.devarahmawati02@program.belajar.id), [itamardiani@unesa.ac.id](mailto:itamardiani@unesa.ac.id),

[jabir84@guru.smp.belajar.id](mailto:jabir84@guru.smp.belajar.id)

**ABSTRACT**

*The application of lecture, discussion and question and answer (conventional) methods in social studies subjects for classes VIII A to D is still not optimal in improving students' cognitive learning outcomes. This research aims to determine the effect of the Times Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall learning media on students' cognitive learning outcomes. The method used is Quasi Experimental Design with a Non-Equivalent Control Group Design pattern. The sample used was 62 students in class VIII D and VIII B. The research results show that the average learning outcome for class VIII D is 83.29. This result is greater than the average achievement for class VIII B of 77.12. Based on the results of hypothesis testing using the Independent Sample T Test, the significance value was 0.013, less than 0.05, meaning H<sub>0</sub> was rejected and H<sub>1</sub> was accepted. The application of the Times Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall learning media has a significant effect on students' cognitive learning outcomes.*

*Keywords: times games tournament (TGT), wordwall, cognitive learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penerapan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab (konvensional) pada mata pelajaran IPS kelas VIII A sampai D masih kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Metode yang dipakai yaitu *Quasi Experimental Design* dengan pola *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan yakni siswa kelas VIII D dan VIII B sebanyak 62 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan rata-rata hasil belajar kelas VIII D sebesar 83,29. Hasil ini lebih besar dibandingkan dengan perolehan rata-rata kelas VIII B sebesar 77,12. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample T Test memperoleh nilai signifikansi 0,013 kurang dari 0,05, berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Penerapan model pembelajaran *Times Games*

*Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: *times games tournament* (TGT), *wordwall*, hasil belajar kognitif

### **A. Pendahuluan**

Berdasarkan hasil observasi 30 Februari 2024 pada pembelajaran IPS kelas VIII A sampai VIII D menerapkan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab seharusnya memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa. Metode ceramah interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa aktif terlibat tanya jawab antar siswa dan guru, serta diskusi antar siswa atau siswa dengan guru (Rikawati dan Sitinjak, 2020). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggabungan metode belajar kelompok dan tanya jawab (Sirait, 2018). Sesuai fakta yang didapat bahwasanya metode pembelajaran yang diterapkan kurang membuahkan hasil. Siswa masih belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga hal itu akan berdampak pada hasil belajarnya. Hasil di lapangan menunjukkan dengan menerapkan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab

hanya beberapa siswa yang dapat aktif dalam pembelajaran serta memperoleh nilai diatas KKTP yang sudah ditentukan yakni 76. Hal ini sejalan dengan E. Putri (2018) Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena metode mengajar yang kurang bervariasi, kurang tepat dan lemahnya pemikiran siswa dalam menyelesaikan soal berbentuk analisis. Dalam penerapan metode pembelajaran tanya jawab siswa bertambah antusias dalam belajarnya walaupun dengan penggunaan metode ini sedikit siswa yang aktif (Masrukin dan Arba'i, 2018). Permasalahan lain yakni pada saat pembelajaran media yang diterapkan perlu adanya variasi. Hal ini dilakukan agar siswa lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, pembelajaran akan menjadi lebih optimal dan menyenangkan jika guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif (Suryani dan Lestari,

2019). Hal tersebut tentunya dapat diperbaiki dan ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran dan media yang cocok dengan kebutuhan siswa. Banyak model pembelajaran yang dapat mengembangkan dimensi afektif siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Guru seharusnya tidak hanya menggunakan metode yang berpusat pada ceramah, tetapi juga menerapkan metode yang dapat dialami, dirasakan, dan dipraktikkan siswa dalam kehidupan nyata (Hyun et al., 2020). Oleh karena itu, peranan guru cukup vital dalam memilih model dan strategi efektif dalam pembelajaran yang sesuai kondisi siswa (Elpisah et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan hasil belajar siswa rendah yang disebabkan karena kurangnya inovasi terkait model pembelajaran, peneliti memutuskan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dirasa cocok dan mampu berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa secara merata. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran,

karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023). Menurut Ibrahim (Suyatno 2009 : 47) menyatakan alasan dianjurkannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), yakni: Pertama, pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan, kedua, siswa dapat belajar lebih rileks disamping dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama, serta dapat menumbuhkan persaingan sehat dalam keterlibatan belajar, ketiga, siswa yang kurang mengerti materi dapat belajar dari siswa yang telah paham dalam kelompok-kelompoknya, keempat, pengetahuan siswa akan bertambah dengan permainan (turnamen) pada saat proses pembelajaran. Guru bisa menerapkan pendekatan ini dengan

berbagai metode, strategi, dan media pembelajaran (Wiranti dan Sarie, 2019). Hal tersebut terbukti pada penelitian (Rusmiati dan Nugroho, 2019) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media Pop Up book dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pada menggunakan metode konvensional. Salah satu hal penting untuk mempermudah dan menarik siswa dalam menerapkan model TGT yaitu harus di terapkannya pula media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti dan Gafur, 2014). Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku (Hasbiyati & Khusnah,

2017). Media yang cocok sebagai alat bantu dalam menerapkan model pembelajaran TGT peneliti memilih media *Wordwall*.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain quiz untuk latihan pilihan ganda, latihan essay, match Pairs yaitu tentang menjodohkan pasangannya yang tepat, find the match Memasangkan pada jawaban yang tersedia dengan benar dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi (Permana dan Kasriman, 2022). Dipertegas dengan *Wordwall* merupakan media yang sudah tersedia didalam website dipakai untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *Wordwall* memiliki cirikhas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essai pendek, menjodohkan, dan Serta kuis (Nurafni dan Ninawati, 2021). Karakteristik media *Wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan

jaringan lainnya yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa atraktif didalam proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan pada setiap soal dapat dilihat dan dibandingkan oleh guru, dan nilai peraian peringkat pada setiap siswa dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *times games tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa khususnya pada materi pemerataan pembangunan. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pola *non-equivalent control group design*. Pemilihan desain penelitian ini bertujuan untuk mengukur keseluruhan subjek dalam kelompok belajar untuk diberikan perlakuan, dan

tidak memilih subjek secara acak atau random. Desain ini digunakan karena ada variabel-variabel eksternal yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti selama penelitian (Sugiyono, 2019). Pada pola ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah ditentukan pengelompokannya.

Populasi yang dipakai yakni siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya semester genap tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 94 siswa, dikelompokkan ke dalam tiga kelas dan siswa dalam satu kelas tersebut dibagi antara 31-32 siswa. Proses menentukan sampel peneliti memakai teknik sampling purposive. Kelas yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih dikarenakan keduanya punya karakteristik yang serupa yaitu memperoleh rata-rata nilai hasil ulangan hariannya bisa dikatakan rendah dan di bawah KKTP dari hasil pembelajaran sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga April tahun 2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumen dan tes (pretest dan posttest). Untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa menggunakan tes dan observasi.

**Tabel 1 Indikator Materi Yang Dijadikan soal**

No	Indikator	Jenis soal	Jumlah Soal
1	Mendiskripsikan tentang kondisi geografis dan pemerataan ekonomi	Pilihan ganda	10
2	Mendeskripsikan tentang lembaga keuangan	Pilihan ganda	10
3	Mendiskripsikan tentang kondisi geografis dan pemerataan ekonomi	Uraian terbatas	1
4	Mendeskripsikan tentang lembaga keuangan	Uraian terbatas	4

Uji instrumen data yang digunakan untuk mendapatkan kualitas instrumen yang baik menggunakan bantuan IBM (SPSS) versi 25.0 melalui Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Kesukaran, dan Uji Daya Pembeda. Metode analisis data yang menggunakan bantuan IBM (SPSS) versi 25.0 melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji hipotesis dengan asumsi ketika signifikansinya < 0,05 maka H0 dtolak dan H1 diterima begitu sebaliknya.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model dan media pembelajaran bisa dikatakan berpengaruh signifikan harus melalui beberapa tahap pengujian agar dapat menyimpulkan penerapan model pembelajaran tersebut berpengaruh signifikan atau tidak. Berikut ini hasil dari pengujian data yang sudah didapat dari berbagai teknik pengumpulan data.

Uji validitas instrumen dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,05 dengan ketentuan bahwa  $r_{hitung}$  sama atau lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka soal dinyatakan valid. Adapun data hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Uji Validitas Butir Soal**

Jenis Soal	Jumlah Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Pilihan Ganda	41	0,405 - 0,704	0, 0 0, 0 2	Valid	Lurang baik - Baik
Uraian	10	0,623 - 0,794	0, 0 0	Valid	Baik

Terbatas					
----------	--	--	--	--	--

Uji reliabilitas dilakukan sebanyak satu kali dengan 30 responden. Taraf signifikansi yang dipakai untuk pengambilan keputusan yakni 0,05 dan mendapatkan hasil yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1. Uji Reliabilitas Butir Soal**

Jenis Soal	Jenis Uji	Nilai Sig.	Interpretasi
Pilihan Ganda	<i>Split-Half</i>	0,928	Sangat Besar
Uraian Terbatas	<i>Cronbach's Alpha</i>	0,835	Sangat Besar

Uji kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat soal sesuai dengan kemampuan siswa dalam menjawab soal. Dalam uji kesukaran peneliti menggunakan skala pengujian *proportion correct*. Hasil dari uji kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Uji Kesukaran Butir Soal**

Jenis Soal	Jumlah Soal	Nilai Tingkat Kesukaran	Interpretasi
Pilihan Ganda	40	0,53 – 0,96	Mudah - Sedang

Uraian Terbatas	10	0,85 – 0,87	Mudah
-----------------	----	-------------	-------

Uji daya pembeda dilakukan untuk melihat kemampuan setiap siswa dalam mengerjakan soal. Dengan adanya uji daya pembeda dapat diketahui siswa yang dapat mengerjakan soal dengan benar berarti kemampuan siswa tersebut tinggi, sebaliknya jika siswa tidak dapat mengerjakan soal dengan benar maka kemampuan siswa tersebut rendah. Hasil uji daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Uji Daya Pembeda Butir Soal**

Jenis Soal	Jumlah Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Interpretasi
Pilihan Ganda	40	0,357 – 0,677	Cukup – Baik
Uraian Terbatas	10	0,553 – 0,648	Baik

Hasil belajar siswa didapat melalui tes yang diberikan kepada kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Tes yang diberikan pada kedua kelas tersebut terbagi menjadi dua yaitu tes

yang diberikan sebelum adanya perlakuan (pretest) dan tes yang diberikan setelah adanya perlakuan (posttest). Berikut hasil tes yang didapat oleh kedua kelas melalui *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 5. Hasil Belajar Siswa**

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Max.	85	97	90	97
Nilai Min.	65	65	65	65
Rata - Rata	73,54	83,29	74,80	77,12
Siswa Tuntas	19	27	20	20

Berdasarkan data yang telah peneliti kumpulkan melalui beberapa teknik pengumpulan data, langkah selanjutnya yakni dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas guna prasyarat uji hipotesis. Berdasarkan hasil dari uji normalitas dengan memakai uji Shapiro Wilk bahwasanya nilai signifikansi  $> 0,05$ . Untuk kelas eksperimen antara pretest dan posttest memperoleh nilai signifikansi 0,068 dan 0,124. Sedangkan kelas kontrol antara

pretest dan posttest memperoleh nilai signifikansi 0,161 dan 0,073. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas melalui uji Levene menunjukkan data kedua kelompok populasi bisa dinyatakan sejenis (homogen). Hal tersebut dapat diketahui melalui nilai signifikansi yakni  $0,466 > 0,05$ .

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang dilakukan menunjukkan data normal dan homogen, maka uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-Test. Berdasarkan hasil analisis data pada pengujian hipotesis mendapatkan nilai signifikansi  $0,013 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwasanya  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 28 Surabaya. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Pada kelas eksperimen diterapkan model



pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* sedangkan kelas kontrol diterapkan model ceramah dan tanya jawab (konvensional).

Berlandaskan data penelitian, ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VIII D (kelas eksperimen) yang memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, dengan hasil belajar siswa kelas VIII B (kelas kontrol) yang memakai metode ceramah dan tanya jawab (Konvensional). Rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII D sebesar 83,29 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII B sebesar 77,12. Penggunaan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (IGT) membagikan peluang kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok belajar yang berbeda dari jenis kelamin dan kemampuannya. Hal ini memungkinkan adanya saling bantu-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* memberikan 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 dilakukannya uji hipotesis. Uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* memanfaatkan software IBM (SPSS) versi 25.0 menunjukkan bahwa kedua jenis data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Selain itu, dilakukan uji homogenitas dengan Uji *Levene* pada software IBM (SPSS) versi 25.0, menghasilkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yang dianggap menandakan bahwa kedua kelas homogen. Hipotesis kemudian diuji dengan *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data pada pengujian hipotesis mendapatkan nilai

signifikansi  $0,013 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwasanya  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* berpengaruh 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 di kelas VIII D menjadi kelas eksperimen setelah penerapan 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 (Hidayaty dkk, 2022).

Dari penerapan prinsip tersebut tercermin dari data penelitian berupa hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Hasil dari observasi menunjukkan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran di dalam kelas dikarenakan siswa lebih sering berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan sebuah games. Pada hasil wawancara yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwasanya siswa dan guru merasa senang serta antusiasnya sangat tinggi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal itu tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall*. Seperti pendapat Suniana dkk. (2016) bahwa semakin banyak respon positif yang diberikan siswa menunjukkan semakin banyak siswa yang tertarik dengan kegiatan

pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, respon positif juga karena peran guru sebagai fasilitator yang maksimal serta minat dan semangat siswa yang muncul setelah penerapan model pembelajaran yang tepat (Khartaningtyas dan Rosdiana 2020). 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 tersebut juga membuktikan dari penelitian yang dilaksanakan oleh Sari dkk, (2021) pengkolaborasi 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 dan observasi

tersebut, dapat dinyatakan bahwa siswa kelas VIII D 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 VIII D yang menjadi kelas eksperimen. Siswa menunjukkan tingkat pencapaian yang lebih baik berkat penguatan dari media yang digunakan. Hasil wawancara dan observasi 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 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* peneliti mengalami kendala. Faktor yang menjadi kendala pada

saat penerapan diantaranya pada saat proses diskusi masih ada beberapa siswa yang pasif dalam berkomunikasi dengan teman dalam satu kelompok. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan argumennya kepada teman kelompoknya, sehingga siswa tidak mampu untuk mengeluarkan semua kemampuan yang dimilikinya. Selain itu pada saat penerapan media *Wordwall* terdapat kendala diantaranya koneksi internet yang tersedia (WIFI) kurang maksimal, sehingga menghambat proses penjelasan. Permasalahan tersebut juga terjadi pada Handarini dan Wulandari (2020) bahwasanya siswa merasa kesulitan mengakses pelajaran karena jaringan internet tidak lancar sehingga mereka kesulitan dalam mengumpulkan tugas. Beberapa siswa tidak bisa mengakses video pembelajaran dikarenakan keterbatasan dari handphone yang dimiliki siswa. Keterbatasan tersebut dapat mempengaruhi kinerja pada tiap kelompok dikarenakan dengan adanya handphone tersebut siswa dapat mempraktekkan secara langsung tentang kegunaan dan variasi media yang sedang digunakan. Hal ini yang menjadi kurang

maksimalnya hasil belajar siswa yang didapatkan dalam aktivitas pembelajaran. Namun model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut didukung oleh hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkat secara signifikan dari perolehan rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Saran dari peneliti yang perlu disampaikan yakni, peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian yang serupa diharapkan agar dalam penelitian selanjutnya dapat menambah instrumen-instrumen lain ataupun

variabel lain supaya mendapatkan hasil yang lebih baik lagi dan memiliki bahasan yang lebih luas. Selain itu diharapkan agar lebih teliti dan kreatif dalam membuat soal serta melakukan penilaian yang akurat sesuai dengan pedoman penskoran. Selain itu pada saat penerapan media yang sama harus memperhatikan fasilitas yang tersedia, agar tidak terulang permasalahan yang terjadi pada penelitian ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada guru dan staf karyawan yang ada di SMP Negeri 28 Surabaya yang telah mengizinkan melakukan penelitian dan sekaligus dapat mengakomodir segala fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian. Diharapkan bagi guru dengan adanya penelitian ini dapat memperbanyak variasi model pembelajaran yang diterapkan, agar siswa lebih aktif dan dapat berpikir secara kritis dalam menanggapi sebuah materi yang diajarkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Sherianto. (2020). *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. 2020.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Dendo, A., Purwati, T., Prasetyo, N. E., & Sefaverdiana, P. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, 211–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1538> E-ISSN
- Elpisah, Devila, R., & Hartini. (2019). Implementation of Cooperative Learning Model Jigsaw to Improve Student Learning Outcome. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 9(1), 60–66. <https://doi.org/10.9790/7388-0901026066>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. [file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 \(1\).pdf](file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article%20Text-27609-1-10-20200629%20(1).pdf)
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, x, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpip.vxxxx.x00000>
- Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., Santoso, P. B., Igak, W., Bernarto, I., & Pramono, R. (2020). Implementation of contextual teaching and learning (CTL) to improve the concept and practice of love for faith-learning integration. *International Journal of Control and Automation*, 13(1), 365–383.
- Khartaningtyas, G.R., & Rosdiana, L. (2020). Respon Peserta Didik Terhadap Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Guided Inquiry. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(2), 188–193.
- Masrukin, A., & Arba'i, A. (2018). Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII - H MTs Al-Mahrusiyah Lirboyo Kediri. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 8(3), 451–466. <https://doi.org/10.33367/intelektual.v8i3.743>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran*

- Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Putri, E. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Metode Problem Solving (Pemecahan Masalah) Dengan Metode Ceramah Pada Siswa Kelas X Ips Sman 3 Teladan Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Ekonom*, 11(2), 99–106.
- Rachmawati, H. (2019). The Implementation Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament ( Tgt ) With Box And Mystery Card ( Kokami ) Learning Media To Increase Learning Motivation And Learning Outcomes Of Class X Accounting In Smk Muhammadiyah 1 Wates In The 2017 / 20. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1), 20–26. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/13030/12588>
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
- Sirait, E. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Melalui Metode Belajar Kelompok Dan Tanya Jawab Kelas VII B SMP PGRI Salawati Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1–6. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v6i2.26>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Suniana, Wahyuni, A., & Yusrizal. (2016). Penerapan Pendekatan Pengajaran Terbalik (Reciprocal Teaching) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Fluida Statis Di Kelas Xi-lpa 1 Sma Negeri 1 Bubon. 151–160.

<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikanfisika/article/view/824>  
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikanfisika/article/download/824/598>

- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ips 3 Sma Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>
- Wiranti, D. A., & Sarie, F. N. (2019). Eksperimentasi Pendekatan Ctl Berbantuan Media Ijs Dalam Mengoptimalkan Kecerdasan Linguistik Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 58–64. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3846>