

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE*  
BERBANTUAN GAME EDUKASI MATA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI SMPN 12 SOLOK SELATAN**

**Indah Melisa Putri<sup>1</sup>, Septriyon Anugrah<sup>2</sup>, Rahmi Pratiwi<sup>3</sup>, Alkadri Masnur<sup>4</sup>**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

e-mail: [indahmelisaputri145@gmail.com](mailto:indahmelisaputri145@gmail.com), [septriyon@fip.unp.ac.id](mailto:septriyon@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of implementing the cooperative learning model of the Think Pair Share (TPS) type assisted by educational games on students' learning outcomes in science subjects for seventh-grade students at SMPN 12 Solok Selatan. The problems identified in the learning process include students' low self-confidence in expressing opinions, lack of communication skills, and a tendency to be passive due to teacher-centered instruction dominated by lecture methods. These conditions have an impact on students' low learning outcomes, which have not yet reached the Minimum Mastery Criteria (KKTP). This research is a quantitative study with a quasi-experimental approach. The population consisted of all seventh-grade students at SMPN 12 Solok Selatan, and the sampling technique used was total sampling. The sample included 22 students in the experimental class and 21 students in the control class. Data were collected through an objective test consisting of 20 validated items. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and an independent t-test. The results showed that the average learning outcome of students in the experimental class was 77.72, which is higher than that of the control class at 64.14. Based on the t-test, the value of  $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$  ( $3.2959 > 2.021$ ) at a significance level of  $\alpha = 0.05$ . Therefore, it can be concluded that the implementation of the Think Pair Share (TPS) cooperative learning model assisted by educational games has a significant effect on students' learning outcomes in science subjects.*

*Keywords: Think Pair Share, educational games, learning outcomes, science.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan game edukasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 12 Solok Selatan. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran antara lain rendahnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat, kurangnya keterampilan komunikasi, serta kecenderungan siswa bersikap pasif karena pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 12 Solok Selatan dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total

sampling. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa pada kelas eksperimen dan 21 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa soal objektif sebanyak 20 butir yang telah diuji validitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 77,72 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 64,14. Berdasarkan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,2959 > 2,021$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbantuan game edukasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Think Pair Share, game edukasi, hasil belajar, IPA.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu sistem yang kompleks yang melibatkan berbagai komponen seperti tujuan, kurikulum, metode, media, serta evaluasi yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2017), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Ahyan et al., 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Menurut Fitriani et al. (2020), IPA merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam secara sistematis melalui pendekatan ilmiah yang melibatkan kegiatan observasi, eksperimen, dan pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan proses sains serta kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA seharusnya dilaksanakan secara aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran agar pemahaman yang diperoleh lebih bermakna (Putri et al., 2021).

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPA di sekolah belum berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 12 Solok Selatan, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta memiliki keterampilan komunikasi yang masih rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak kurang aktif dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru masih sederhana. Guru cenderung kurang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran dan masih menggunakan metode konvensional. Model ceramah ini tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif, sehingga siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati et al. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Selain itu, Hidayat et al. (2021) juga menjelaskan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Dalam proses belajar tersebut, tidak semua siswa aktif

dalam kegiatan tanya jawab. Keterlibatan siswa belum menyeluruh, dan hanya didominasi oleh beberapa siswa saja. Hal ini diduga karena siswa kurang percaya diri terhadap konsep yang dimilikinya sehingga pasif dan tidak berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya kepada guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan modul ajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Nugroho et al. (2020), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pratama et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya interaksi sosial yang memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat

diterapkan adalah *Think Pair Share* (TPS).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu (Malik, 2018:24). Menurut Wulandari et al. (2022), model *Think Pair Share* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi dengan kelas sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Selain itu, Lestari et al. (2023) juga menjelaskan bahwa penerapan TPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan komunikasi siswa. Model *Think Pair Share* memiliki struktur yang mengarahkan siswa untuk memulai dengan kegiatan berpikir secara individu (*think*), dilanjutkan dengan mendiskusikan gagasan mereka dengan pasangan (*pair*), dan diakhiri dengan berbagi hasil diskusi tersebut dengan kelas (Sunarya, 2025).

Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki peran

penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Novia et al. (2020), media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah game edukasi. Menurut Utami et al. (2021), game edukasi merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) yang dipadukan dengan game edukasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang relevan dan interaktif adalah aplikasi Wordwall, yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, dan sebagainya. Media ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan fokus dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan

mengintegrasikan Wordwall ke dalam model TPS, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media game edukasi Wordwall dapat mengubah suasana belajar dari monoton menjadi menyenangkan dan partisipatif.

Menyikapi permasalahan yang terjadi, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa serta hasil belajar secara optimal, pentingnya respon siswa terhadap proses belajar mengajar merupakan tugas guru dalam menemukan solusi dan cara yang terbaik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan agar mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Dengan adanya bantuan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik,

efektif, dan menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran secara mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMPN 12 Solok Selatan”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Quasi Eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk melihat umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang

telah ditetapkan (Sugiyono,2016). Penelitian Eksperimen semu (Quasi experiments) adalah jenis penelitian yang menyelidiki sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (treatment) (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif yakni data yang diolah berupa angka-angka. Data yang berupa angka-angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa kelas VII SMPN 12 Solok Selatan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini merupakan kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017). Kelompok eksperimen diberi pre-test dan post-test kemudian dibandingkan dengan hasil pre-test dan post-test dari kelompok yang tidak diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol. Design penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$		$O_4$

Keterangan:

$O_1$  = Pretest pada kelas eksperimen

$O_2$  = Posttest pada kelas eksperimen

$O_3$  = Pretest pada kelas kontrol

$O_4$  = Posttest pada kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *TPS* berbantuan game edukasi

- = Tidak diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 12 Solok Selatan pada tahun ajaran 2025/2026. Jumlah siswa kelas VII pada semester ganjil 2025/2026 adalah sebanyak 43 siswa yang tersebar di dua kelas, yaitu kelas VII. B sebagai kelas kontrol 21 siswa, dan VII. C sebagai kelas eksperimen 22 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Total Sampling.

Data yang dikumpulkan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Soal tes dilakukan terlebih dahulu pada uji coba kelas VII A, kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, indeks kesukaran soal. Tes dilaksanakan dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (pre-test) dan ketika sesudah perlakuan (post-test) dengan bobot pertanyaan yang sama. Dengan

tes ini peneliti dapat memahami tingkat pengetahuan awal sebelum dan sesudah di beri perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis (t).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 12 Solok Selatan. Kelas eksperimen data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan game edukasi dan kelas kontrol data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis sesuai dengan hasil temuan di lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2026 dan berakhir pada tanggal 12 Februari 2026. Penelitian ini berfokus pada materi perubahan wujud zat.

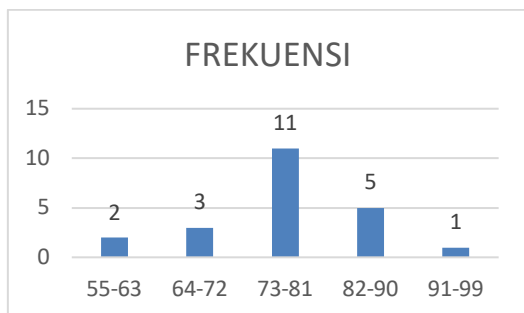
#### **a. Data Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen (Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)).**

Data diperoleh dari hasil tes akhir yang dilaksanakan untuk siswa kelas VII C di SMPN 12 Solok Selatan. Jumlah siswa yang belajar dengan menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) adalah 22 orang atau satu kelas. Setelah diperoleh nilai hasil belajar, maka terlihat nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 55. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar IPA kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	%
55-63	59	2	9,09%
64-72	68	3	13,63%
73-81	77	11	50%
82-90	86	5	22,72%
91-99	95	1	4,54%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 73-81 dan frekuensi terendah pada interval 91-99. Secara histogram distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Eksperimen

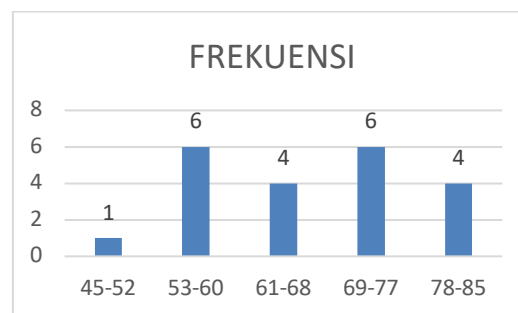
**b. Data Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen (Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS)).**

Data diperoleh dari hasil belajar IPAS siswa kelas VII. B SMPN 12 Solok Selatan pada semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 orang siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil tes diperoleh nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 85 dan nilai terendah adalah 45 dengan nilai rata-rata 67,72 dan estándar deviasi 13,15. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor atau nilai hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	%
45-52	48,5	1	4,76%
53-60	56,5	6	28,57%
61-68	64,5	4	19,04%
69-77	73	6	28,57%
78-85	81,5	4	19,04%
JUMLAH		21	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 53-60, 69-77 dan frekuensi terendah pada interval 45-52. Secara histogram distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas konvensional dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai belajar siswa kelas eksperimen dengan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

variabel	Model Pembelajaran	
	Think Pair Share	Konvensional
<b>Jumlah Siswa</b>	22	21
<b>Skor Tertinggi</b>	95	85
<b>Skor Terendah</b>	55	45
<b>Jumlah Nilai</b>	1.694	1.409,5
<b>Rata-Rata</b>	77	67,11
<b>SD</b>	9,4777	11,0194
<b>Varians</b>	89,82	121,42

## 2. Hasil

### a. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors. Uji normalitas ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 4 Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors pada kedua Kelas Sampel**

Kelas	SD <sup>2</sup>	N	Lhitung	Ltabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	89,82	22	0,1325	0,190	Normal
Kontrol	121,42	21	0,1225		

Berdasarkan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh Lhitung = 0,1325 dengan N=22 maka nilai L dalam tabel daftar tabel = 0,190 dengan taraf signifikan α 0,05. Mengenai hal tersebut maka Lhitung < Ltabel, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Begitupun dengan Uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh Lhitung = 0,122 dan Ltabel = 0,190 pada taraf signifikan α 0,05. Hal tersebut menjelaskan bahwa Lhitung < Ltabel, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi **normal**.

### b. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas menggunakan teknik dengan Uji Barlett. Menurut Syafril (2019) mengemukakan apabila chi kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok homogen. Sebaliknya jika chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kuadrat tabel, maka kelompok tersebut tidak homogen.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas pada kedua Kelas Sampel**

Kelas	SD <sup>2</sup>	N	χ <sup>2</sup> hitung	tabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	77,72	22	0,276	3,841	Homogen
Kontrol	67,14	21			

Berdasarkan hasil tabel di atas dengan membandingkan χ<sup>2</sup>tabel dengan dk = (2-1) maka diperoleh χ<sup>2</sup>tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikan α 0,05. Data tabel 5 terlihat bahwa χ<sup>2</sup>hitung kelas Eksperimen dan kelas Kontrol < χ<sup>2</sup>tabel yaitu 0,276 < 3,841, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang **homogen**.

### c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Menurut Syafril (2019) Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan.

Apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil  $t_{tabel}$  untuk  $\alpha$  0,05, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

**Tabel 6 Hasil Pengujian dengan t-test**

No	Kelas	Rata-rata	thitung	ttabel	Keterangan
1	Eksperimen	77,72	3,2959	2,020	Signifikan
2	Kontrol	64,14			

Berdasarkan dilihat pada tabel t dengan dk  $(N1-1) + (N2-1) = 41$ . Maka yang dipedomani pada taraf nyata  $\alpha$  0,05 didapat angka tabel 2,020. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,2959 > 2,020$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan game edukasi lebih tinggi dari hasil siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan terdapat pengaruh yang **signifikan** dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TPS berbantuan game

edukasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Lestari (2023), model pembelajaran *Think Pair Share* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpikir dan berdiskusi sebelum menyampaikan pendapat. Kagan (2023) menyatakan bahwa struktur pembelajaran TPS efektif dalam menciptakan partisipasi yang merata di kelas, sehingga tidak hanya siswa tertentu saja yang aktif, tetapi seluruh siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) pada pembelajaran dikelas VII berlangsung cukup baik, dikarenakan siswa antusias untuk menjawab soal/kuis yang ada pada game edukasi tersebut. Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan

belajar siswa. Menurut Susanto (2021), media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan pembelajaran secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Khoriyah dan Muhid (2022) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah melalui aktivitas permainan.

Model pembelajaran *Think Pair Share* memiliki beberapa kelebihan yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Salah satu kelebihan utama model ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri sebelum berdiskusi dengan orang lain. Selain itu, TPS juga mampu meningkatkan interaksi sosial antar siswa serta melatih kemampuan komunikasi. Menurut Rahmawati (2024), model TPS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan mengolah informasi melalui diskusi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TPS mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan sosial siswa. Selain itu, TPS juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan model TPS. Wordwall merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, anagram, dan roda acak yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Zalillah dan Alfurqan (2022), Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa. Selain itu, Wordwall juga mudah digunakan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam implementasinya di kelas, model TPS berbantuan game edukasi Wordwall dilakukan dengan cara

mengintegrasikan permainan edukasi ke dalam tahapan pembelajaran. Pada tahap think, guru dapat menggunakan game edukasi Wordwall sebagai stimulus awal untuk menarik perhatian siswa. Pada tahap pair, siswa berdiskusi mengenai hasil permainan atau pertanyaan yang diberikan. Sedangkan pada tahap share, siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan game edukasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan kerja sama siswa.

Tujuan model dan media pembelajaran dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai suatu metode atau alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar

mengajar lebih efektif dan efisien, serta mempermudah peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan

Berdasarkan hasil tes akhir siswa berupa soal tes yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil pembelajaran di kelas eksperimen diperoleh rata-rata belajar siswa 77,72 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55. Sedangkan hasil pembelajaran kelas kontrol diperoleh rata-rata belajar siswa 64,14 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45 ini berarti hasil pembelajaran setelah diberikan perlakuan yang berbeda saat pembelajaran, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan Uji-t, diperoleh hasil nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,2959 > 2,020$  dengan  $\alpha 0,05$  dan  $dk=41$ . Hal ini membuktikan terdapat perbedaan signifikan antara hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan game edukasi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Berdasarkan penjelasan yang telah

dibahas pada kajian teori dan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini ternyata kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam proses pembelajaran memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII di SMPN 12 Solok Selatan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA kelas VII di SMPN 12 Solok Selatan diperoleh rata-rata hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan game edukasi dalam pembelajaran adalah 77,72, dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional dalam

proses pembelajarannya yaitu 64,14. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan game edukasi dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,2959 > 2,020$  dengan  $\alpha$  0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 12 Solok Selatan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S. P., Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2021). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Fitriani, E., Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2020). Pembelajaran IPA berbasis pendekatan ilmiah untuk meningkatkan keterampilan proses sains. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 45–52.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, A., Nuraini, S., & Lestari, P. (2021). Pengaruh keaktifan

- belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 135–142.
- Kagan, S. (2023). *Kagan cooperative learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoriyah, S., & Muhid, A. (2022). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 98–105.
- Lestari, D. (2023). Penerapan model Think Pair Share untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 67–75.
- Malik, A. (2018). *Model pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mardila, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 90–98.
- Novia, R., Putra, A., & Sari, M. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 210–218.
- Nugroho, Y., Prasetyo, B., & Wibowo, A. (2020). Model pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 150–158.
- Nugroho, Y., Prasetyo, B., & Wibowo, A. (2020). Model pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 150–158.
- Pratama, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 100–108.
- Putri, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 55–63.
- Rahmawati, D., Sari, P., & Andika, R. (2020). Pengaruh pembelajaran berpusat pada guru terhadap keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 33–40.
- Rahmawati, R. (2024). Efektivitas model Think Pair Share dalam meningkatkan hasil belajar

- siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1–10.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, D. (2025). Penerapan model Think Pair Share dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 44–52.
- Susanto, A. (2021). *Media pembelajaran berbasis digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafril. (2019). *Statistika pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Utami, S., Lestari, R., & Dewi, N. (2021). Game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 200–210.
- Wati, R., & Istiqomah, N. (2023). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 77–85.
- Wulandari, S., Putri, A., & Hidayat, R. (2022). Penerapan model Think Pair Share untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(3), 145–152.
- Yanti, L. (2018). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–32.
- Zalillah, N., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 115–123.