

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MATERI SUHU, KALOR, DAN PEMUAIAN DI SMP NEGERI 29 MEDAN

Rabiatul Adawiyah^{1*}, Mhd. Yusuf Nasution¹

¹ Universitas Negeri Medan Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate, Medan, Indonesia, 20221

Email Korespondensi: rabiatuladawiyah8802@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap hasil belajar Siswa SMP Pada Materi Suhu, Kalor, dan Pemuai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasi Eksperiment. Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik random sampling. Kelas VII-5 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT Berbantuan media wordwall dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen data yang digunakan yaitu lembar observasi dan hasil belajar, untuk mengetahui hasil belajar digunakan pretest dan posttest. Hasil belajar diperoleh nilai rata - rata pretest di kelas eksperimen adalah 26,29 dan posttest di kelas eksperimen adalah 79,83, sedangkan di kelas kontrol nilai pretest adalah 25,48 dan posttest 73,06. Beberapa tahapan aktivitas siswa yang diteliti antara lain antusiasme siswa dalam menerima materi mengalami peningkatan dari 57% menjadi 89%, tahap penyajian kelas meningkat dari 68% menjadi 86%, tahap belajar kelompok meningkat dari 76% menjadi 91%, pada tahap turnamen meningkat dari 66% menjadi 82%, dan pada tahap kegiatan menutup pembelajaran meningkat dari 70% menjadi 87% Analisis data menggunakan uji t diperoleh thitung > ttabel (3,35 > 1,671) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Suhu, Kalor, dan Pemuai.

Keywords:

TGT, Hasil belajar, Wordwall, Suhu, kalor, dan pemuai

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran. Siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memperoleh spiritual, pemahaman, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi mereka, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran guru didasarkan pada buku atau lembar kerja, dan siswa harus mengikuti model pembelajaran yang dipilih guru. Model pembelajaran yang salah menyebabkan siswa bosan dan mereka tidak memiliki kesempatan untuk menanggapi apa yang diajarkan guru. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif selama proses belajar. Melibatkan siswa yang aktif secara fisik dan mental akan membuat pembelajaran berhasil. Guru harus mampu membuat lingkungan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Guru dapat menciptakan suasana diskusi di kelas selama pembelajaran berlangsung. Diskusi yang dimaksud adalah adanya umpan balik interaktif antara guru dan siswa. Siswa akan memiliki

kemampuan untuk secara aktif menanggapi pelajaran tanpa menunggu instruksi guru (Sugiartana dkk, 2013).

Agar proses pembelajaran tidak monoton dan siswa menerima pelajaran dengan baik, guru harus dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang aktif, mutakhir, dan menyenangkan. Guru dapat memakai berbagai model pembelajaran untuk membangun partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Model-model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan belajar secara mandiri. Siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran materi, tetapi juga memperoleh kompetensi yang diperlukan untuk bekerja sama dalam tim (Wijayanti, 2016).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 29 Medan, terlihat bahwa guru menggunakan pembelajaran konvensional dalam metode pembelajaran, yang berarti pembelajaran tetap berpusat pada guru. Guru cenderung aktif menjelaskan dengan metode ceramah dan tanya jawab sementara siswa bersifat pasif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA yang materinya cenderung sangat padat. Karena model pembelajaran ini tidak memerlukan alat dan bahan praktek, guru lebih suka menggunakannya. Materi hanya perlu dijelaskan dalam buku teks atau sumber lain. Hal ini berakibat pada kurang tercapainya hasil belajar yang optimal pada siswa dan kurang tumbuhnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka dibutuhkan solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini berkaitan dengan cara menyampaikan pelajaran sehingga siswa senang dan memahami apa yang mereka pelajari. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka karena mereka tidak terkesan bosan selama kegiatan belajar mengajar. Alternatifnya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif menekankan pada kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil.

Model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam tim dan berkompetisi. TGT adalah permainan akademik di mana siswa bermain bersama timnya untuk mengumpulkan poin untuk tim mereka. Di sini, model pembelajaran ini mempertimbangkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model pembelajaran ini mengandung elemen bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan tim heterogen terdiri dari lima sampai enam orang yang dirancang untuk saling memahami dan menguasai materi. Permainan ini dimainkan dalam bentuk turnamen atau kompetisi tim untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah di fase akhir permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya (Hermawan dan Rahayu, 2020).

Model pembelajaran kooperatif harus didukung dengan media yang sejalan dengan materi yang dibahas. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media berbasis teknologi menggunakan aplikasi dapat membantu siswa meningkatkan minat mereka dalam belajar dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT secara adaptif adalah cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Ini bukan hanya ragam model pembelajaran tetapi juga media yang berkualitas tinggi (Wulansari dan Rahmah, 2022). Wordwall adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan: a) merupakan aplikasi berbasis web yang diakses secara online yang sangat mudah membuat siswa tertarik, kagum, dan penasaran. b) aplikasi gratis dengan fitur yang mudah digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran sangat memudahkan guru dalam penggunaannya. c) dapat digunakan untuk peningkatan proses pemahaman akhir dari materi dengan fitur quiz sehingga diharapkan mampu memberikan antusias

dan aktivitas dari peserta didik sehingga pembelajaran lebih berkembang, dan daya serap peserta didik terhadap materi lebih baik, dan d) memiliki fitur, template, desain berupa gambar, objek yang lebih riil dan menarik yang bisa diakses oleh peserta didik dengan jelas sehingga pengaturan jarak setiap peserta didik dalam kelas bisa disesuaikan jika menggunakan fitur quiz (Malewa, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Suhu, Kalor, dan Pemuain di SMP Negeri 29 Medan”.

Metode Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 29 Medan yang beralamat di Jl. Benteng Hulu, Bandar Khalipah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Disain Penelitian. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental. Ada dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada akhir penelitian, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur kemampuan akhir mereka, setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran team games tournament pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan model Konvensional pada kelas kontrol. Fokus penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan hasil belajar siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuain yang sudah diterapkan. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pre-test sebelum pembelajaran dan pos-test yang dilakukan sesudah pembelajaran.

Prosedur. Pada prosedur penelitian ini akan dijelaskan mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran. Sebelum menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran, penulis harus menetapkan populasi dan sampel dalam penelitian. Selain itu penulis juga harus menyiapkan media pembelajaran, RPP, dan soal evaluasi. Setelah semuanya sudah selesai dipersiapkan penulis pun dapat menerapkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran. Berikut ini prosedur penerapan TGT sebagai berikut.

- 1) Melakukan pre-test
- 2) Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok memiliki jumlah anggota yang sama. Pembagian anggota kelompok dilakukan secara acak dan seluruh kelas penelitian memiliki jumlah kelompok dan anggota yang sama.
- 3) Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari.
- 4) Peneliti membagikan LKPD yang akan dikerjakan secara berkelompok.
- 5) Setelah itu seluruh kelompok belajar dan berdiskusi bersama untuk menyelesaikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang diberikan.
- 6) Setelah selesai berdiskusi seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 7) Selanjutnya seluruh kelompok akan melakukan turnamen menggunakan aplikasi wordwall. Adapun tata cara permainan kuis menggunakan aplikasi wordwall yaitu sebagai berikut.
 - a) Permainan dimainkan secara berkelompok dan membutuhkan kerja sama team agar dapat menyelesaikan permainan dengan cepat.
 - b) Setelah berhasil masuk ke website, siswa dapat memasukkan nama kelompoknya masing-masing
 - c) Setiap kelompok dapat memulai permainan kuis dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal kuis yang diberikan.

- d) Setelah permainan selesai maka akan muncul poin yang diperoleh dari setiap kelompok. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi menjadi pemenangnya dan mendapatkan hadiah.
- e) Melakukan post-test
Sedangkan pada kelas kontrol pelaksanaannya sebagai berikut :
 - a) Guru melakukan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
 - b) Guru melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuatan.
 - c) Guru mengeksplorasi pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan, dan kemudian siswa menjawab.
 - d) Guru menuliskan topik pembelajaran dan siswa menulis topik pembelajaran.
 - e) Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru.
 - f) Guru memberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada siswa dan mengarahkan siswa untuk menjawab LKS tersebut.
 - g) Guru memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran.
 - h) Melaksanakan post-test.

Analisis Data.

Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dari data menggunakan rumus Liliefors Sudjana (2005). Langkah-langkah yang dilakukan adalah.

Mengurutkan skor siswa dari yang terendah ke skor tertinggi

- 1) Skor pertama dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus : $Z_1 = 1 + \frac{X_1 - \bar{x}}{2s}$
- 2) Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z \geq Z_1)$
- 3) Kemudian dihitung dengan proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih dikenal atau sama dengan $Z_1, \dots, Z_n$ jika proporsi ini dinyatakan oleh
 - a. $S(Z_1) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \geq Z_1}{n}$
- 4) Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$, lalu menentukan angka mutlaknya
- 5) Mengambil harga paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut dengan menyebutnya dengan L_0
- 6) Mengambil harga mutlak yang terbesar (L_0) untuk menerima atau menolak hipotesis lalu membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors. Kriterianya adalah : jika L_0 Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$, Kemudian menentukan harga mutlaknya
- 7) Mengambil harga paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut dengan menyebutnya dengan L_0
- 8) Mengambil harga mutlak yang terbesar (L_0) untuk menerima atau menolak hipotesis lalu membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors. Kriterianya adalah : jika $L_0 \geq L$ tabel sampel berdistribusi normal L tabel sampel berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Untuk menguji apakah varians kedua sampel homogen maka menurut Sudjana (2009) digunakan uji homogenitas dengan :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

F tabel : F (n varians terbesar -1, n varians terkecil -1)

Kriteria pengujian adalah :

Jika F hitung $\leq$ F tabel, maka data homogen

Jika F hitung $\geq$ F tabel, maka data tidak homogen

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara uji t satu pihak digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis yang diuji adalah:

Ho : $X_1 = X_2$

Ha : $X_1 \neq X_2$

Keterangan :

X1 : hasil belajar pretes dan postes siswa pada kelas sama, berarti tidak ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe TGT.

X2 : hasil belajar pretest dan postes siswa pada kelas sama, berarti ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe TGT.

Bila data penelitian berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t dengan rumus Sudjana (2009), yaitu :

$$T \text{ hitung} = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$
$$\text{Dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)(n_2 - 1)S_1^2 + (n_1 - 1)(n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Keterangan :

t : distribusi t

n1 : jumlah sampel kelas eksperimen

n2 : jumlah sampel kelas kontrol

X1 : skor rata – rata kelas eksperimen

X2 : skor rata – rata kelas control

S : simpangan baku gabungan

S₁² : varians nilai eksperimen

S₂² : varians nilai kontrol

Hasil dan Pembahasan

Hasil Belajar Siswa

Data pada penelitian ini adalah hasil tes belajar siswa dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dan hasil belajar dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Tes yang digunakan pada penelitian diujikan kepada kelas VII-5 sebagai Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dan kelas VII-1 sebagai konvensional, Jumlah tes yang diberikan kepada siswa sebanyak 15 soal dalam bentuk pilihan berganda dan 5 soal essay. Data hasil belajar

siswa yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Pretest			Posttest		
	X	S	S ²	X	S	S ²
Eksperimen	26,29	7,95	63,2	79,83	7,9	62,41
Kontrol	25,48	7,22	52,12	73,06	8,33	69,38

Berdasarkan tabel pada kedua kelas sampel dilakukan uji kemampuan awal (pretest) yang bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa kedua kelas sama, nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen diperoleh dengan nilai 26,29 dan memiliki standar deviasi sebesar 7,95 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh dengan rata-rata nilai 25,48 dan memiliki standar deviasi sebesar 7,22. Dari nilai hasil pretest tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa pada kedua kelas relatif sama, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada kedua kelas sebelum diberikan perlakuan.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dan kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional diberikan posttest yang bertujuan untuk melihat kemampuan akhir belajar siswa pada kedua kelas tersebut. Hasil yang diperoleh adalah nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 79,83 dengan standar deviasi sebesar 7,9. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai posttest siswa adalah 73,09 dengan standar deviasi sebesar 8,33. Terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan data yaitu uji normalitas dengan uji Liliefors. Uji normalitas data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Syarat kriteria pengujian apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,085	0,159	Normal
	Kontrol	0,006	0,159	Normal
Posttest	Eksperimen	0,098	0,159	Normal
	Kontrol	0,024	0,159	Normal

Berdasarkan tabel dari data nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, dimana pada kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,085$ dan $L_{tabel} = 0,159$, pada kelas kontrol $L_{hitung} = 0,006$ dan $L_{tabel} = 0,159$. Sedangkan dari data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, dimana pada kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,098$ dan $L_{tabel} = 0,159$, pada kelas kontrol $L_{hitung} = 0,024$ dan $L_{tabel} = 0,159$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasannya data pretest dan posttest dari kedua sampel penelitian berdistribusi normal karena kriteria pengujian $L_{hitung} < L_{tabel}$ terpenuhi.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Pengujian homogenitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji kesamaan dua varians, menunjukkan bahwa data dari kedua kelas tersebut adalah homogen yang berarti bahwa data yang diperoleh dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Hasil perhitungan data pretest dan posttest kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	A	Kesimpulan
Pretest Eksperimen	63,2	1,21	1,84	0,05	Homogen
Pretest Kontrol	52,12				
Posttest Eksperimen	62,41				
Posttest Kontrol	69,38	1,11	1,84		Homogen

Berdasarkan tabel dari data nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, dimana pada kelas eksperimen $F_{hitung} = 1,21$ dan $F_{tabel} = 1,84$, pada kelas kontrol $F_{hitung} = 1,21$ dan $F_{tabel} = 1,84$. Sedangkan dari data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, dimana pada kelas eksperimen $F_{hitung} = 1,11$ dan $F_{tabel} = 1,84$. Pada kelas kontrol $F_{hitung} = 1,11$ dan $F_{tabel} = 1,84$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasannya data pretest dan posttest dari kedua sampel dari penelitian homogen karena kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ terpenuhi.

Uji Hipotesis Data

Uji Kesamaan Rata-rata Pretest (Uji t dua pihak)

Uji t dua pihak digunakan untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa pada kedua kelompok sampel

Data Pretest				
Kelas	Nilai Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	26,29	0,42	2,000	Kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama.
Kontrol	25,48			

Uji Kesamaan Rata-rata Posttest (Uji t satu pihak)

Uji t satu pihak digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Data Posttest				
Kelas	Nilai Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	79,83	3,35	1,671	Ada perbedaan yang signifikan.
Kontrol	73,06			

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall pada materi suhu, kalor, dan pemuatan kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan pada awal penelitian, masing-masing kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok sampel dengan perolehan nilai rata-rata pretest diketahui bahwa kelas VII-5 sebagai kelas eksperimen sebesar 26,29. Sedangkan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretest 25,48. Hasil pretest di atas menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dilakukan posttest. Dari hasil dilakukannya posttest rata-rata nilai pada kelas eksperimen 79,83 dan pada kelas kontrol rata-rata nilai 73,06. Dapat dilihat dari hasil penelitian ini dimana terbukti secara statistika dengan menggunakan uji hipotesis t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,35 > 1,671$) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelas. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh hasil belajar tersebut disebabkan kelompok siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall. Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga hal itu dapat memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajaran di kelas. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT peneliti tidak mengharuskan siswa untuk menghafal materi pelajaran tetapi mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa belajar berdiskusi, dilanjutkan dengan turnamen atau kuis sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan turnamen menggunakan media wordwall peneliti melihat beberapa kelemahan yaitu siswa terlihat sangat antusias sehingga membuat kondisi kelas kurang kondusif. Namun, peneliti berusaha menenangkan siswa dan membuat kelas kembali kondusif sehingga kegiatan turnamen berjalan efektif dan menyenangkan.

Peneliti menemukan bahwa, dengan bantuan media wordwall ini, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan dan diam saja saat belajar, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menerapkan pembelajaran ini, maka ranah belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang dengan baik. Hal ini ditandai bahwa kelompok siswa bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media wordwall menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung pasif saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga menemukan bahwa proses pembelajaran di kelas cepat bosan. Karena siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dan mengerjakan soal latihan yang diberikan, kegiatan pembelajaran di kelas seringkali monoton.

Demikian aktivitas siswa dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang positif. Pada pertemuan I rata-rata aktivitas siswa diperoleh sebesar 69,16% yang masuk dalam kategori aktif. Selanjutnya pada pertemuan II diperoleh peningkatan yang positif terhadap aktivitas siswa dengan nilai rata-rata 84% yang masuk ke dalam kategori sangat aktif. Hal ini terjadi karena siswa sudah memahami tugas dan tanggung

jawab mereka masing-masing dalam pembelajaran ini, dimana peneliti terus memberikan motivasi dan arahan kepada siswa.

Beberapa tahapan aktivitas yang diteliti dalam penelitian ini antara lain antusiasme siswa dalam menerima materi, tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), penghargaan kelompok (team recognition), dan partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran. Dari pengamatan yang dilakukan observer setiap tahapan aktivitas siswa mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan, yaitu pada tahap antusiasme siswa dalam menerima materi mengalami peningkatan dari 57% menjadi 89%, pada tahap penyajian kelas juga mengalami peningkatan dari 68% menjadi 86%, tahap belajar dalam kelompok (teams) meningkat dari 76% menjadi 91%, tahap permainan (games) meningkat dari 59% menjadi 77%, tahap pertandingan (tournament) meningkat dari 66% menjadi 82%, tahap penghargaan kelompok (team recognition) mengalami peningkatan dari 66% menjadi 75%, dan pada tahap partisipasi siswa dalam menutup pembelajaran mengalami peningkatan dari 70% menjadi 87%. Berdasarkan hasil aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, berperan lebih aktif dalam kelompok, bekerja sama dalam menjawab soal kuis, dan melatih rasa percaya diri siswa. Hal inilah yang membuktikan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa, namun dalam pelaksanaan penelitian ada beberapa kendala yang dialami peneliti selama proses pembelajaran yaitu peneliti masih kesulitan dalam mengawasi dan mengontrol siswa, kurang menguasai kelas dan kurang tegas disaat siswa sulit untuk diarahkan. Selain itu ada juga kendala dari siswa yaitu suasana kelas yang kurang kondusif saat proses pembelajaran, siswa masih kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti, siswa yang diam atau kurang berpartisipasi dan kurang aktif dalam kelompoknya, kurang terampil dalam mempresentasikan hasil jawaban sehingga masih kurangnya tercipta suasana diskusi tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, upaya yang dilakukan adalah lebih memperhatikan dan membimbing siswa selama bekerja dalam kelompok dengan cara aktif bertanya kepada siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya, dapat lebih tegas dalam mengawasi dan mengontrol siswa supaya kondisi kelas tetap kondusif selama proses pembelajaran berlangsung, terampil juga dalam pengelolaan kelas dan mempersiapkan segala perencanaan perlengkapan perangkat pembelajaran dan memaksimalkan koordinasi dengan pihak sekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data dan analisis serta pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall pada materi suhu, kalor, dan pemuain di kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan yaitu 26,29 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata posttest siswa yaitu 79,83.
- 2) Hasil aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall pada materi suhu, kalor, dan pemuain di kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 terdapat

peningkatan dari pertemuan I yaitu 69,16% (Aktif), dan pada pertemuan ke II yaitu 84% (Sangat Aktif) sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diberikan perlakuan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall.

- 3) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuain di kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

References

- Afiyah, N. N., dan Fahmi W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *E-Journal Laterne*. 12(3): 1-10
- Alamsah, G., Ati, S., dan Raden, R. S. N. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*. 1(3): 219-119
- Arifah, M. A., dan Fenny W. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 3(1): 93-98
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. Rev. V). Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Arwanto dan Raden. (2011). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran TGT Ular Tangga Bagi Siswa SMPN 18 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 25-30
- Astusi, W., dan Firosalia, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3): 155-162
- Batennie, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Kotabaru. *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 7(2): 151-160
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Galura, I. A., Mugasam, dan Sri W. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari. *Pancaran*. 5(2): 103-118
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Herlina dan Rangga. (2020). Modul 11 Tata Surya. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama
- Hermawan, A., dan Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Fase D untuk Jenjang SMP/MTS*. Jakarta: Kemendikbud
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*. 2(2),111-116
- Malewa, E. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*. 9(1): 22-30
- Masyhud, S. M. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan.
- Moore, K. D. (2005). *Effective Instructional Strategies from Theory to Practice*. London: Sage Publications
- Mu'minah, I. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia. *Jurnal Bio Educatio*. 4(1): 13-19
- Nur, M. (2002). *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa
- Nuraini, F., dan Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Materi Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Potianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*. 6(1): 30-39

- Prasetya, I. W. S., dan Gusti N. S. A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*. 4(3): 163-172
- Purjiyanta, (2022). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta: Erlangga
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA*. 9(2), 193-210
- Sadikin, A., dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109-119
- Sanjaya, W. (2009). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slavin. (2008). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek (Terjemahan). Bandung: Nusa Media
- Soegiartono, D. (2011). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Manado. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 8(1): 78-86
- Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosda Karya
- Sugartana, M. S., Nym Sudana, D., dan Arini, N. W. (2013). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Banjar Jawa. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*. 1(1): 1-10
- Sya'bani, Y., Sukidin., dan Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 8(2): 63-74
- Utari, R., dan Widayiswara, M. (2011). Taksonomi Bloom. *Jurnal Pusdiklat KNKP*. 766(1), 1-7
- Wahid, F. S., Purnomo, M. A., dan Ulya, S. M. (2020). Analisis Peran Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. 2(01): 38-42
- Wahyudi, D., Deva, K. R., Ita, M., dan Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 09(02): 3541-3556
- Widodo, W. F. R., dan Siti N. H. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTS Kelas VII Semester 2. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., dan Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957-2964
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, 11(1), 15-21
- Wulansari, S., dan Rahmah L. S. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-I Makassar. *Educandum*. 8(1): 29-38