

## PENGARUH MODEL *TGT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* BUKA KOTAK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATERI USAHA DAN ENERGI

Dzul Asfi Warraihanah <sup>\*1)</sup>, Dwi Indah Suryani <sup>2)</sup>, Lulu Tunjung Biru <sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

<sup>\*</sup>Penulis korespondensi  
e-mail: 2281200032@untirta.ac.id

### Article history:

Submitted: Jan. 29<sup>th</sup>, 2025; Revised: Feb. 26<sup>th</sup>, 2025; Accepted: March 25<sup>th</sup>, 2025; Published: July 18<sup>th</sup>, 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kerjasama *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *Wordwall* Buka Kotak terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi usaha dan energi. Penelitian ini menggunakan metodologi quasi experimental design dengan pola *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 70 peserta didik dari kelas VIII A dan VIII B. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII A adalah 79,94. Hasil ini lebih baik jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII B yang hanya 68,8. Penggunaan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* Buka Kotak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII A, hal ini ditunjukkan dengan hasil *Independent Sample T Test* yang menunjukkan nilai sig. sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT); hasil belajar kognitif; media *wordwall*

### PENDAHULUAN

Bagi setiap orang, pendidikan merupakan kebutuhan mendasar. Proses belajar mengajar dan kegiatan belajar merupakan landasan dari semua upaya pendidikan di bidang pendidikan. Peserta didik berpartisipasi dalam proses ini sebagai pembelajar aktif, sedangkan guru berperan sebagai instruktur atau fasilitator. Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Mata kuliah IPA SMP dan MTs dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmiah yang mendasar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari. (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023).

Dalam proses membangun pemahaman, setiap individu akan

menunjukkan hasil belajar yang beragam. Perbedaan ini dapat terlihat dari evaluasi yang rutin dilakukan oleh guru, di mana pencapaian belajar setiap peserta didik menunjukkan variasi yang signifikan. Capaian pembelajaran itu sendiri berfungsi sebagai penanda seberapa baik peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran mereka setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara metodis. Varians ini menggambarkan rentang potensi, keterampilan, dan preferensi pembelajaran yang dimiliki setiap orang. (Buaton *et al.*, 2021).

Kualitas pendidikan yang tercermin dalam hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar lingkungannya. Salah

satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh signifikan adalah paradigma pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Untuk mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, penting untuk menerapkan berbagai model pembelajaran yang menarik dan modern. Pemerintah telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka di sejumlah sekolah sebagai salah satu langkah strategis untuk meningkatkan standar pendidikan. Diharapkan hal ini akan membantu mendorong pengembangan lingkungan belajar yang lebih dinamis yang sesuai dengan tuntutan dunia modern. (Maulidia *et al.*, 2023)

Mata pelajaran yang diajarkan dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Menengah Pertama (SMP) bersumber dari berbagai metode ilmiah, termasuk eksperimen, observasi, dan penalaran deduktif. Tujuan dari bidang ini adalah memberikan penjelasan yang logis dan sistematis terhadap berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar kita. Peserta didik didorong untuk belajar cara berpikir kritis, mengevaluasi informasi, dan memahami ide-ide mendasar yang mendasari sains melalui pendidikan sains (Trianto, 2010). Guru dapat memilih perangkat terbuka yang paling sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik berdasarkan Kurikulum Independen. Seiring dengan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik, kurikulum ini memberi penekanan kuat pada elemen pembelajaran dasar (Kemendikbud Ristek, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPA di SMP kelas VIII Kota Serang, strategi pembelajaran tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan debat masih menjadi metode yang

paling banyak digunakan. Media dan alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah PowerPoint, Infocus, dan poster. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif dan tidak tertarik dengan materi, menurut Altun (2023). Hal ini disebabkan oleh peran guru yang dominan, yang hanya membiarkan peserta didik memperoleh pengetahuan tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan keterlibatan peserta didik, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik lebih mengutamakan kolaborasi dan partisipasi aktif.

Hasil belajar peserta didik pada konten kerja dan energi masih tergolong rendah, dengan hasil ulangan mingguan rata-rata 51 dan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) 75 untuk topik IPA. Distribusi materi akademik tanpa pengalaman langsung dalam penerapannya menjadi penyebab peserta didik kesulitan memahami konsep usaha dan energi. Berdasarkan penelitian sebelumnya, anak-anak sering kali kesulitan memahami konsep fisika seperti usaha dan energi. (Sa'diyah & Indrawati, 2015).

Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak belajar secara individu dan kurang berinteraksi secara aktif dengan teman sekelasnya, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Domain kognitif kerap kali digunakan dalam pendidikan sebagai tolok ukur seberapa baik peserta didik memahami pokok bahasan. Guru mengukur ranah kognitif ini melalui tes penilaian yang dilakukan setelah pemberian materi di kelas (Ayu & Jufriadi, 2017).

Agar peserta didik dapat memahami materi secara menyeluruh dan memperoleh hasil belajar yang optimal, guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat, yang membuat proses pembelajaran lebih relevan bagi mereka. (Listyawati, 2016). Model pembelajaran yang efektif memiliki dampak besar pada seberapa baik proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu menggunakan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dan memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Azira *et al.*, 2019)

Salah satu model pembelajaran adalah Team Games Tournament (TGT). Metodologi pembelajaran kooperatif TGT menawarkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kompetisi, dan hadiah merupakan lima fase dari model ini (Susanna, 2018). TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik sekaligus memotivasi mereka untuk berkolaborasi guna memahami materi pelajaran.

Penggunaan media Wordwall merupakan salah satu kemajuan dalam pembelajaran berbasis TGT. Platform digital bernama *Wordwall* menawarkan berbagai permainan edukatif, termasuk teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. (Wafiqni & Putri, 2021).

Peserta didik dapat belajar dengan lebih menarik dan interaktif berkat materi ini. Penelitian oleh (Prasetya *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan bantuan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan kompetensi pemahaman matematika peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall*

dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata kuliah sains. Salah satu elemen penting yang dapat mendukung penerapan pendekatan TGT dan meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah pemanfaatan sumber belajar yang relevan.

Efektivitas proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kemampuan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang tepat. (Nurrita, 2018). Untuk menggunakan model pembelajaran TGT, para peneliti memutuskan untuk menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu. *Wordwall* adalah program jaringan digital yang menggabungkan prinsip-prinsip gamifikasi melalui berbagai aktivitas, termasuk kuis dan permainan. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan proses evaluasi materi yang menarik dan interaktif (Burhanudin Ata Gusman *et al.*, 2022)

Penambahan elemen permainan pada sesi tanya jawab merupakan salah satu karakteristik unik materi pembelajaran *Wordwall* yang membedakannya dari sumber daya berbasis jaringan lainnya dan memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memantau tingkat kesulitan setiap pertanyaan dan membandingkannya, serta dapat melihat hasil lengkap peringkat peserta didik, dari yang tertinggi hingga terendah. (Furliana *et al.*, 2023).

Berdasarkan latar belakang data yang disajikan, tujuan penelitian ini adalah

untuk menyelidiki: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Buka Kotak Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII Pada Materi Usaha dan Energi”.

## METODE

### Jenis Penelitian

Metodologi yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Desain yang dapat dianggap sebagai *quasi-eksperimental* digunakan dalam penelitian ini. *Quasi-eksperiment* adalah desain yang menggunakan dua kelompok, satu sebagai kelompok untuk pengujian dan yang lainnya sebagai kelompok kontrol (Rukminingsih *et al.*, 2020). Dalam penelitian ini, desain kontrol *non-equivalent* digunakan. kedua kelompok menerima pertanyaan tes awal, perlakuan, dan tes akhir (Andi, 2018).

**Tabel 1.1 Desain Penelitian**

Kelas	Tes Awal (Pretest)	Variabel Terikat	Tes Akhir (Posttest)
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>1</sub>	Y	T <sub>2</sub>

### Waktu & Tempat Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini telah dilakukan di SMPN 14 Kota Serang dengan lokasi Jl. Kagungan No.7, Lontarbaru, Kec. Serang, Kota Serang-Banten.

### Populasi & Sample Penelitian

Strategi pengambilan sampel acak digunakan untuk memilih sampel penelitian. Metode ini memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki

kesempatan yang sama untuk dipilih. Peserta didik di kelas delapan SMPN 14 Kota Serang menjadi sampel penelitian ini. Mereka dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Digunakan 70 peserta didik dari kelas VIII, mereka dibagi menjadi dua kelas yang masing-masing terdiri dari tiga puluh lima peserta didik. Kelas VIII B berfungsi sebagai kelompok kontrol, sedangkan Kelas VIII A merupakan kelompok eksperimen.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merujuk pada alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian. Salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non-tes, yang berupa soal tes tipe pilihan ganda serta lembar observasi keterlaksanaan model. Pelaksanaan tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretes) dan setelah perlakuan (postes) yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Alasan pemilihan tujuan tes pilihan ganda adalah karena jenis tes ini mampu mencakup materi secara lebih luas, serta dapat mengukur hasil belajar yang lebih kompleks, terkait dengan aspek ingatan, pengetahuan, aplikasi, analisis (Arifin, 2012). Untuk menilai pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik digunakan lembar observasi keterlaksanaan model dengan menggunakan skala *likert*.

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, instrument tes yang akan digunakan memenuhi standar atau tidak, dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda terlebih dahulu menggunakan perangkat lunak *ANATES*.

Untuk data penelitian menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis dianalisis dengan perangkat lunak *IBM SPSS*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMPN 14 Kota Serang, tepatnya di kelas VIII. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT), dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang menerapkan model *Discovery Learning*. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang usaha dan energi, yang dilaksanakan selama 3 pertemuan di kelas. Dua pertemuan pertama digunakan untuk melaksanakan pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen, tahapan pembelajaran TGT dilengkapi dengan permainan (*games*), sementara kelas kontrol tidak diberikan permainan.

Hasil belajar peserta didik dinilai menggunakan penilaian yang diberikan kepada kelas VIII A, kelas eksperimen, dan kelas VIII B, kelas kontrol. Tes awal yang diberikan sebelum terapi dan tes akhir yang diberikan setelah perlakuan. Berikut ini adalah daftar hasil tes awal dan tes akhir untuk kedua kelas.

**Tabel 1.2 Data Hasil Belajar Peserta Didik**

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
<b>Nilai Max</b>	70	83	70	73
<b>Nilai Min</b>	50	70	70	47
<b>Rata-Rata</b>	59,48	79,94	57,91	68,8

Berdasarkan tabel 1.2 kedua kelas mendapatkan nilai pretest yang setara ini dikarenakan kedua kelas sama-sama belum mendapatkan penjelasan mengenai materi usaha dan energi. Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 59,48, dengan nilai maksimum 70 dan nilai minimum 50. Sementara nilai pretes kelas kontrol adalah 57,91, dengan nilai terendah 47 dan tertinggi 70. Kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol, di mana nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 79,94, terendah 70, dan tertinggi 83. Kelas kontrol di sisi lain memperoleh nilai rata-rata 68,8, dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 73 dan 60. Dari analisis data, terlihat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model TGT. Penemuan ini berdasarkan pada nilai rata-rata pretest dan posttest yang dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan dalam rata-rata antara kedua kelompok dan apakah penggunaan model TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk prasyarat hipotesis menggunakan data yang dikumpulkan melalui berbagai metode pengumpulan data. Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0,05. Tingkat signifikansi pretest dan posttest kelas eksperimen masing-masing adalah 0,87 dan 0,200. Sebaliknya, kelompok kontrol menerima skor signifikansi yang sama untuk pretest dan

postestnya yaitu 0,200. Temuan ini mendukung gagasan bahwa data didistribusikan secara teratur.

Hasil uji *Levene* untuk homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok demografi dapat digambarkan sebagai homogen, atau serupa. Nilai signifikansi, yaitu  $0,100 \geq 0,05$ .

Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* setelah hasil uji sebelumnya menunjukkan bahwa data normal dan homogen. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  berdasarkan hasil analisis data. Ini menyiratkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

**Tabel 1.3 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Tingkatan Kognitif Sebelum Diberi Perlakuan Pada Kelas Eksperimen**

Tingkatan Kognitif	Persentase
C1	85,71%
C2	85,71%
C3	65,71%
C4	54,28%
C5	40%

Berdasarkan tabel 1.6 mengenai persentase hasil belajar berdasarkan tingkatan kognitif yang berbeda didapatkan hasil yaitu C1 sejumlah 85,71%, C2 sejumlah 85,71%, C3 sejumlah 65,71%, C4 sejumlah 54,28%, dan C5 sejumlah 40%.

**Tabel 1.4 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Tingkatan Kognitif Sesudah Diberi Perlakuan Pada Kelas Eksperimen**

Tingkatan Kognitif	Persentase
C1	100%
C2	100%
C3	91,42%
C4	82,85%
C5	77,14%

Berdasarkan tabel 1.3 hasil belajar dengan tingkatan kognitif yang berbeda pada peserta didik didapatkan hasil yaitu C1 sejumlah 100%, C2 sejumlah 100%, C3 sejumlah 91,42%, C4 sejumlah 82,85%, dan C5 sejumlah 77,14%. Setelah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* persentase yang diperoleh semakin tinggi, sehingga dinyatakan bahwa peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada berbagai tingkatan.

Guru akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi pelajaran, dan kerja sama kelompok sangat dihargai dalam teknik pembelajaran ini. (Muttaqien *et al.*, 2021).

Peserta didik didorong untuk berkolaborasi secara aktif dan berkompetisi dalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui lima (5) tahap utama model pembelajaran permainan tim: penampilan di kelas, pembentukan kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan kelompok. Langkah pertama dalam paradigma turnamen permainan tim adalah presentasi di kelas. Peserta didik memperoleh (C1) dan memahami (C2) konsep dasar kerja dan energi melalui penjelasan instruktur dan sumber daya instruksional. Dengan membahas dasar-dasar materi pelajaran dan menghubungkannya dengan kejadian

di dunia nyata, guru dapat meningkatkan kegembiraan peserta didik untuk belajar dan membantu mereka mengingat dan memahami materi yang relevan dengan situasi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum beralih ke fase kelompok dan permainan, latihan ini juga berupaya memberikan peserta didik pengetahuan dasar.

Lima fase utama paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar bekerja sama dan berkompetisi secara aktif dalam memahami materi pelajaran. Fase-fase ini terdiri dari penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Tahap pertama adalah **penyajian kelas**, di mana peserta didik diarahkan untuk mengingat (C1) dan memahami (C2) konsep dasar usaha dan energi melalui penjelasan guru dan bahan ajar. Guru memotivasi peserta didik dengan mengkaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mereka dapat memahami relevansi materi dalam kehidupan. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan pemahaman awal sebelum melanjutkan ke aktivitas kelompok dan permainan. Berdasarkan hasil persentase, 100% peserta didik mampu menjawab soal dengan indikator mengingat dan memahami. Sebaliknya, tingkat kognitif C1 dalam kelompok kontrol, yang menggunakan paradigma Pembelajaran Penemuan sepanjang fase stimulasi, adalah 97,14%.

Peserta didik dibagi menjadi enam kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan lima hingga enam orang selama fase pembentukan kelompok. Mereka diinstruksikan untuk duduk dan

menyelesaikan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) secara berkelompok. Untuk menjawab pertanyaan LKPD, peserta didik harus terlebih dahulu mempelajari pokok bahasan (C2) dan kemudian menerapkan (C3) gagasan tentang usaha dan energi. Pada tingkat kognitif C2 dan C3, yaitu memahami dan mengaplikasikan, diperoleh hasil bahwa 100% peserta didik mampu memahami, dan 91,42% peserta didik berhasil mengaplikasikan konsep tersebut. Sebaliknya, pada kelas kontrol dalam tahap **identifikasi masalah**, tingkat kognitif C2 mencapai 94,28%, dan C3 mencapai 82,85%.

Tahap **permainan (games)** bertujuan untuk mendorong peserta didik mengaplikasikan (C3) konsep dalam soal kompetitif dan menganalisis (C4) jawaban untuk mendapatkan hasil yang tepat. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk berkompetisi menggunakan media *Wordwall*. Peserta memilih kotak soal yang berisi pertanyaan dengan skor berbeda: soal mudah bernilai 5 poin, soal sedang 15 poin, dan soal sulit 20 poin. Skor yang diperoleh dari permainan ini diakumulasikan untuk menentukan peringkat kelompok dalam turnamen. Antusiasme peserta terlihat tinggi selama permainan berlangsung. Hasil pada tingkat kognitif C4 menunjukkan bahwa 82,85% peserta didik mampu menganalisis soal, sementara pada kelas kontrol tahap **pengumpulan data dan pengolahan data**, tingkat kognitif C3 dan C4 masing-masing mencapai 82,85% dan 68,57%.

Pada tahap *turnamen*, peserta didik dari tiga kelompok dengan skor tertinggi berpartisipasi untuk menganalisis strategi terbaik (C4). Tahap ini mendorong pemikiran kritis dan kolaboratif sebagai

bagian penting dari pembelajaran kelompok. Pada tingkat kognitif C4, hasil menunjukkan bahwa 82,85% peserta didik mampu menjawab pertanyaan analisis. Sebaliknya, pada kelas kontrol, tahap **verifikasi** menekankan penjelasan (C2), dengan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Hadiah kelompok diberikan sebagai langkah terakhir. Pada tahap ini, pemahaman peserta didik terhadap topik yang telah dipelajari diperkuat dan proses pembelajaran dievaluasi (C5) melalui refleksi. Tiga kelompok terbaik dari turnamen diberikan penghargaan sebagai bentuk motivasi dan apresiasi atas usaha mereka. Pada tingkat kognitif C5, sebanyak 77,14% peserta didik mampu menjawab pertanyaan evaluasi, sedangkan pada kelas kontrol dalam tahap **kesimpulan**, persentase tingkat kognitif C5 mencapai 60%.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas VIII B (kelas kontrol) yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan peserta didik kelas VIII A (kelas eksperimen) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Wordwall* buka kotak. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII A adalah 79,94, sedangkan rata-rata peserta didik kelas VIII B adalah 68,8.

Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dalam kelompok dengan tingkat keterampilan dan jenis kelamin yang berbeda berkat model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini memupuk hubungan yang konstruktif di antara peserta didik

sambil saling membantu dalam memahami materi pelajaran (Widyasari, 2019)

Kolaborasi kelompok sangat penting dalam paradigma pembelajaran ini, dan instruktur akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten kursus (Lestari&Widayati, 2022).

Penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran semakin meningkatkan dampak hasil belajar peserta didik. Media *Wordwall* membantu meningkatkan minat belajar peserta didik karena menyediakan konten edukasi dalam bentuk permainan kuis yang menarik. Hal ini memperkuat anggapan bahwa *Wordwall* merupakan media edukasi yang dapat meningkatkan kinerja dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sentani *et al.*, 2022). Dengan bantuan media *Wordwall*, pendidik dapat lebih leluasa mendesain lingkungan belajar yang dinamis dan menarik.

Dengan media *Wordwall*, para pendidik dapat dengan bebas menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis. Dengan memanfaatkan berbagai kemungkinan yang tersedia, para guru dapat merancang permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan murid-muridnya. Menurut Pradani (2022), *Wordwall* merupakan platform digital berbasis web yang dirancang untuk membantu para guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi para murid.

Paradigma pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Wordwall* telah menunjukkan keberhasilan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan di kelas VIII A yang merupakan kelas eksperimen. Dengan

memberikan penghargaan kepada peserta didik dan menyediakan versi permainan yang berbeda, paradigma pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* mampu menghilangkan kejenuhan belajar.

Kebosanan selama proses pembelajaran dapat dihindari berkat tersedianya berbagai sumber belajar. Perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat dengan penggunaan komponen visual seperti gambar, animasi, dan fitur interaktif (Hidayaty et al., 2022). Menurut penelitian Wahyudi dkk. (2024), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terbukti layak digunakan dan memberikan pengaruh positif dan bermanfaat dalam peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata kuliah IPA.

## KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik sangat terpengaruh ketika paradigma pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) digunakan bersamaan dengan media *Wordwall*, yang dibuktikan dengan peningkatan signifikan dalam hasil belajar rata-rata mereka. Peneliti merekomendasikan penelitian selanjutnya menyertakan alat atau faktor lain untuk mendapatkan temuan yang lebih baik dan percakapan yang lebih komprehensif, serta lebih berhati-hati dan imajinatif dalam menyusun pertanyaan serta melakukan evaluasi yang sesuai dengan standar penilaian. Mempertimbangkan fasilitas yang tersedia saat menggunakan media serupa guna menghindari kendala seperti yang dihadapi dalam penelitian ini. Simpulan penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk menerapkan lebih

banyak metode pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan serta keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi.

## REFERENSI

- A., Putrini Mahadewi, L. P., & Ngurah Japa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Bermediakan *Questions Box* Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 73. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>
- Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, Baharudin, Muhammad Aswar Ahmad, D. (2018). *Metodologi Penelitian* (I. Ismail (ed.); 1st ed.). Gunadarma Ilmu.
- Ayu, H. D., & Jufriadi, A. (2017). Pengaruh Penerapan Strategi *Open Ended Problem Bersetting Kooperatif* Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Smp Pgr 6 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.21067/jip.v7i1.1549>
- Buaton, R. A., Sitepu, A., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4066–4074. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1398>
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A.

- (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3752–3760. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645>
- Kemendikbud Ristek. (2021). Profil Pelajar Pancasila. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–108. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Khoirunnisa, L., & Amaliyah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9804–9809. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4525>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student’s Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Listyawati, M. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Journal of Innovative Science Education*, 5(2), 152–162.
- Maulidia, M., Shufiatuddin, S. R. A., Damastuti, R., Istiqomah, S. Al, Haq, R. R., & Sholeh, L. (2023). Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6424–6431. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2781>
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students’ critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction Undiksha*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sa’diyah, H., & Indrawati. (2015). Model Pembelajaran Concept Attainment Disertai Metode Demonstrasi pada Pembelajaran IPA-Fisika Di SMP (Studi Eksperimen pada Aktivitas dan Hasil Belajar IPA-Fisika). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 224–229. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2642>
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Widyasari, R. T. (2019). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II SD. *Didaktika Dwija*

*Indria*, 7(5), 96–102. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/30444>