

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI MATRIKS

Pita Retno Susanti¹, Dewi Susilowati², Annisa Prima Exacta³

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo^{1,2,3}

Email: pitaretnosusanti@gmail.com¹, dewisus1960@univetbantara.ac.id²,
annisa.p.exacta@gmail.com³

Corresponding Author: Pita Retno Susanti Email: pitaretnosusanti@gmail.com

Abstrak. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan belum adanya pengembangan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas XI. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen nyata tipe *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *cluster random sampling*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI.7 dan XI.8 masing-masing berjumlah 26 dan 29 siswa. Teknik pengambilan data dengan metode tes. Data penelitian berupa tes hasil belajar matematika siswa. Analisis data yang yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, dan uji hipotesis dengan uji t-test. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis terhadap kemampuan akhir matematika siswa. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 1,934801103$ dan $t_{tabel} = 1,67412$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak. Berdasarkan hasil pembahasan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Team Games Tournament*, *Wordwall*

Abstract. The use of inappropriate learning models and the absence of media development in learning activities are the causes of the low mathematics learning outcomes of grade XI students. The purpose of this study is to determine whether there is an effect of the *Team Games Tournament* (TGT) assisted by *wordwall* media on the mathematics learning outcomes of grade XI students of SMA Negeri 1 Polokarto in the 2023/2024 academic year. This study used a quantitative method of real experiment type pretest-posttest control group design. The sampling technique was cluster random sampling. The population in this study were 11th grade students of SMA Negeri 1 Polokarto. The sampling technique was simple random sampling. The research samples were students of class XI.7 and XI.8 totaling 26 and 29 students respectively. Data collection techniques using the test method. The research data is in the form of student math learning outcomes test. Data analysis includes normality test, homogeneity test, balance test, and hypothesis testing using the t-test. Based on the results of the analysis, it shows that there is a significant influence of using the *Team Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *wordwall* media on students' mathematics learning outcomes. This can be seen from the results of hypothesis testing on students final mathematics abilities. Based on the calculation results, it was found that the value $t_{hitung} = 1,934801103$ and $t_{tabel} = 1,67412$. Because $t_{hitung} > t_{tabel}$, the decision is obtained that H_0 is rejected. Based on the results of the data analysis discussion, it can be concluded that there is a significant influence of the application of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *wordwall* media on the mathematics learning outcomes of class XI students at SMA Negeri 1 Polokarto for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, *Team Games Tournament*, *Wordwall*



A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Tolak ukur majunya suatu negara adalah dari pendidikannya yang dapat dilihat dari tingkat kualitas sumber daya manusianya. Penyediaan sumber daya manusia yang lebih inovatif, kreatif, unggul, dan yang mampu bersaing demi kemajuan Indonesia dapat terhambat oleh rendahnya kualitas Pendidikan (Yudhistira et al., 2020). Maka untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas diperlukannya proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan potensi setiap peserta didik. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari dalam proses pendidikan adalah matematika. Menurut Astutiningtyas, Wulandari, Farahsanti, & Exacta, (2021) matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan konsep abstrak, dimana pembelajarannya terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga para siswa dapat mengembangkan ilmu matematika mereka berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka dengan lebih mudah. Mengingat pentingnya pelajaran matematika, maka mata pelajaran matematika di Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga di perguruan tinggi. Namun, di Indonesia tingkat penguasaan matematika di kalangan siswanya masih relatif rendah. Hal tersebut dapat dilihat perolehan hasil belajar atau prestasi pada hasil PISA (Program for International Student Assessment) yang diselenggarakan oleh OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) yang menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan matematika di Indonesia. Pada tahun 2018, siswa dari Indonesia menempati peringkat 72 dari 78 dengan perolehan skor sebesar 379, sedangkan pada tahun 2022, mereka menduduki peringkat 70 dari 81 dengan perolehan skor sebesar 366 (Kemdikbud, 2023). Dari hasil tersebut menyatakan bahwa peringkat yang diperoleh Indonesia mengalami kenaikan akan tetapi masih relatif rendah jika dibandingkan dengan jumlah peserta. Selain itu perolehan skor dari tahun 2018 sampai 2022 mengalami penurunan.

Rendahnya hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor fisiologis dan psikologis seperti minat, motivasi, dan bakat siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi meliputi lingkungan sosial dan nonsosial seperti strategi, model, dan model pembelajaran yang diterapkan guru saat kegiatan pembelajaran (Lestari et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas XI SMA N 1 Polokarto guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional ketika kegiatan pembelajaran. Sehingga banyak siswa yang kurang tertarik saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga banyak siswa yang kurang paham terkait materi yang disampaikan guru. Hal ini juga diungkapkan oleh peneliti sebelumnya bahwa masih banyak siswa di XI SMA N 1 Polokarto yang kurang memahami dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Widiyanto et al., 2023).

Sehingga perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pemilihan model pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa ketika kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran karena setiap siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam beberapa kelompok kecil dan setiap anggota kelompok saling bertukar pikiran dan membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas secara terstruktur (Puspaningtyas et al., 2020). Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mutmainna Salsabila, Khaerunnisa, & Eka Putri Atjo, (2023) bahwa “model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih aktif utamanya dalam



pembelajaran.” Menurut Slavin (Sulistio & Haryanti, 2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif di mana anggota kelompok perwakilan dengan prestasi akademik yang setara bersaing satu sama lain dalam turnamen akademik disertai kuis sebagai sistem penilaian keterampilan individu. Sedangkan menurut Pitriani, Novianti, & Juanda, (2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan permainan sebagai penguatan materi yang melibatkan aktivitas semua siswa karena siswa berperan sebagai tutor sebaya yang tidak memilih status antar siswa. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat tahapan yaitu; *class presentation*, *team*, *turnament*, dan *team recognition* (Lestari & Yudhanegara, 2017).

Penggunaan media pembelajaran juga diperlukan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana perantara bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran, merangsang pikiran, emosi, dan keinginan siswa yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran dalam dirinya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Ismail & Farahsanti, 2021). Selain itu, dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan guru. Media *wordwall* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sya'bani, Sukidin, & Tiara, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang *wordwall* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perolehan hasil belajar siswa. *Wordwall* merupakan media belajar yang dapat digunakan sebagai alat penilaian bagi guru terhadap siswa. *Wordwall* merupakan media yang menyenangkan bagi siswa karena pembelajaran di dalamnya sangat menarik karena terdapat berbagai template kuis yang menarik (Khosiyono, 2022). Template kuis yang tersedia dalam media *wordwall* sangat beragam dari pilihan ganda, menjodohkan gambar, jawaban silang, dan sebagainya (Maryanti et al., 2022).

Berkaitan dengan uraian dari permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media *wordwall* terhadap perolehan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan adalah eksperimen nyata tipe *pretest-posttest control group design*. Desain *pretest-posttest control group design* merupakan salah satu desain yang pemilihan kelompoknya dilakukan secara random (Sugiyono, 2020). Bentuk rancangan desain penelitian dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto yang berjumlah 8 kelas dengan jumlah total siswa 275. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh sampel penelitian ini adalah kelas XI-7 dan kelas



XI-8. Dimana peneliti memilih kelas XI-8 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan *Team Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dengan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Sedangkan kelas XI-7 sebagai kelompok kontrol yang diberikan model pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dengan metode tes. Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan menilai hasil belajar matematika siswa baik sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Tes yang digunakan berbentuk soal uraian dengan jumlah soal sebanyak 5 butir terkait materi matriks. Sebelum digunakan dilakukannya uji coba terhadap instrumen tes untuk mengetahui apa instrumen tes memenuhi syarat. Uji coba yang dilakukan adalah dengan uji validitas menggunakan rumus *korelasi Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Sedangkan untuk menguji kelayakan media *wordwall* dilakukan uji validasi isi oleh validator. Hasil tes belajar matematika siswa digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa dengan membandingkan rata-rata kedua kelompok dengan uji-t.

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Analisis yang dilakukan pada data awal dengan uji t-test dengan taraf signifikan 5%, tetapi sebelumnya harus dilakukannya uji prasyarat pada data kemampuan awal. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Setelah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang sama maka tahap selanjutnya adalah analisis pada data kemampuan akhir. Sebelum dilakukannya uji hipotesis pada kemampuan akhir harus dilakukannya uji prasyarat terlebih dahulu. Analisis pada data kemampuan akhir bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa. Uji hipotesis pada data kemampuan akhir menggunakan uji t-test pada taraf signifikan 5% dengan hipotesis ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA N 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Uji Coba Instrument Tes

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal yang digunakan. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*. Hasil uji coba validitas instrumen tes dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Awal

Nomor Soal	Koefisien Korelasi	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	0,61160	3,78709	1,7109	Valid
2	0,72687	5,18503	1,7109	Valid
3	0,57313	3,42633	1,7109	Valid
4	9,51276	9,51276	1,7109	Valid
5	0,86618	8,49153	1,7109	Valid

Berdasarkan tabel 2 untuk mencari nilai t_{hitung} dari tiap nomor soal harus mencari nilai koefisien korelasi tiap nomor soal terlebih dahulu. Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} dari tiap nomor soal dinyatakan kurang dari nilai $t_{tabel} = 1,7109$. Oleh karena hasil t_{hitung} tiap nomor soal dinyatakan kurang dari t_{tabel} maka diperoleh kesimpulan bahwa soal nomor 1 sampai 5 dikatakan valid.



b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen tes dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat pengukuran data. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,69341 sehingga instrumen soal termasuk dalam kategori tinggi.

2. Hasil Analisis Kemampuan Awal

Berdasarkan hasil analisis data dari kemampuan awal yang didapat dari nilai *pretest* diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal dengan hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Awal

Kelompok	n	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	29	7,200457	7,81	H_0 diterima	Normal
Kontrol	26	6,020208	7,81	H_0 diterima	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dari data kemampuan awal matematika siswa pada tabel 2, hasil dari perhitungan data kelompok eksperimen diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 7,200457$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} maka diperoleh keputusan uji normalitas bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari perhitungan data kelompok kontrol diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 6,020208$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} maka diperoleh keputusan uji normalitas bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas uji homogenitas data kemampuan awal diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 2,446349463$ dan nilai $\chi^2_{tabel} = 3,84$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} , maka diperoleh keputusan uji homogenitas bahwa kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Keseimbangan Kemampuan Awal

n_1	n_2	$n_1 - n_2 - 2$	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
29	26	53	0,25051463	2,006	H_0 diterima	Seimbang

Berdasarkan hasil uji keseimbangan dari data kemampuan awal matematika siswa pada tabel 4, kriteria pengujiannya H_0 akan ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{\frac{\alpha}{2}}$ atau $t_{hitung} \leq -t_{\frac{\alpha}{2}}$ dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,25051463 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,006 dengan $DK = \{t | t \geq 2,006 \text{ atau } t < -2,006\}$. Sehingga t_{hitung} tidak berada dalam daerah kritis. Sehingga H_0 diterima sehingga keputusan ujinya kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama.

3. Hasil Analisis Kemampuan Akhir

Setelah menganalisis data dari kemampuan awal dan kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama tahap selanjutnya adalah menganalisis data kemampuan akhir siswa. Data kemampuan akhir diperoleh dari hasil *posttest* siswa. Berdasarkan hasil analisis data dari kemampuan akhir diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal dengan hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Akhir

Kelompok	n	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	29	4,633232	7,81	H_0 diterima	Normal
Kontrol	26	3,728007029	7,81	H_0 diterima	Normal



Berdasarkan hasil uji normalitas dari data kemampuan akhir matematika siswa pada tabel 5, hasil dari perhitungan data kelompok eksperimen diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 4,633232$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena χ^2_{hitung} kurang χ^2_{tabel} maka diperoleh keputusan uji normalitas bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari perhitungan data kelompok kontrol diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 3,728007029$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena χ^2_{hitung} kurang χ^2_{tabel} maka diperoleh keputusan uji normalitas bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas dari data kemampuan akhir matematika siswa, diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 2,754655157$ dan $\chi^2_{tabel} = 3,84$. Sehingga nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Karena nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} , maka diperoleh keputusan uji homogenitas bahwa kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Akhir

n_1	n_2	$n_1 - n_2 - 2$	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan Uji
29	26	53	1,934801103	1,67412	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji hipotesis hasil belajar kemampuan akhir matematika siswa tabel 6, diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,934801103$ dan $t_{tabel} = 1,67411$ dengan $DK = \{t | t \geq 1,67412\}$ nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga nilai t_{hitung} berada dalam daerah kritis. Maka keputusan ujinya H_0 ditolak. Dimana hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis prasyarat data kemampuan awal matematika siswa diketahui bahwa data berdistribusi normal dan kedua sampel mempunyai varian yang homogen, dan hasil uji keseimbangan terhadap kemampuan awal matematika siswa menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 0,25051463$ tidak berada dalam daerah kritis yaitu $DK = \{t | t \geq 2,006 \text{ atau } t < -2,006\}$ sehingga diperoleh keputusan ujinya H_0 diterima yang berarti kelas XI.7 dan XI.8 memiliki kemampuan awal yang sama.

Setelah menganalisis data kemampuan awal kedua siswa, tahap selanjutnya menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* kepada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar. Kedua kelompok diberikan materi pembelajaran yang sama. Peneliti memilih kelas XI.7 sebagai kelompok kontrol dan kelas XI.8 sebagai kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis prasyarat data kemampuan akhir matematika siswa diketahui bahwa data berdistribusi normal dan kedua sampel mempunyai varian yang homogen. Kemudian uji hipotesis terhadap kemampuan akhir matematika siswa menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,9384801103 berada dalam daerah kritis yaitu $DK = \{t | t \geq 1,67412\}$ sehingga diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak. Dimana hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto tahun ajaran 2023/2024.



Peneliti mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih berpengaruh daripada penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar. Maka penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi et al., 2024). Dimana penelitian ini juga meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dengan berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dari data hasil pengujian hipotesis dapat dilihat bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,013. Sehingga diperoleh kesimpulan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dengan berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perolehan hasil belajar siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Yunita et al., (2020) yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian yang dilakukan oleh Yunita et al., (2020) bertujuan untuk mengetahui tidaknya pengaruh penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,57 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,71. Sehingga nilai t_{hitung} kurang dari t_{tabel} , sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tora, (2022) diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dalam setiap siklus, dimana pra siklus sebesar 42,11%, pada siklus I sebesar 68,42%, dan pada siklus II sebesar 86,84.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dilihat dari pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Kepada peneliti yang tertarik dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *wordwall* tidak hanya terhadap hasil belajar siswa tetapi peneliti lain juga dapat mengembangkan variabel yang lainnya seperti yang berkaitan dengan keaktifan siswa atau minat belajar siswa atau yang lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media interaktif yang lainnya yang lebih inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Astutiningtyas, E. L., Wulandari, A. A., Farahsanti, I., & Exacta, A. P. (2021). Microteaching dalam Jaringan berbasis Lesson Study dan Keterampilan Penyusunan Authentic Assessment Matematika berorientasi HOTS. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/union.v9i1.9136>
- Ismail, & Farahsanti, I. (2021). Hubungan antara Frekuensi Penggunaan Media Pendidikan dengan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 186–196. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik
- Kemdikbud. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Khosiyono, B. H. C. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Dee publish.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, & Arsih, F. (2022). *Meta-analisis Pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. VIII(1), 17–30. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi>
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment For Learning educandy & wordwall*. Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Mutmainna Salsabila, A., Khaerunnisa, & Eka Putri Atjo, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 3(1), 14–24.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Skolah Dasar. *PI-Math-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April*, I(1), 1–10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Puspaningtyas, N., Hadiprasetyo, K., & Farahsanti, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing dengan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi. *Absis: Mathematics Education Juornal*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.705>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Eureka Media Aksara*.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, & Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Education Research and Development*, 8, 63–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1409>



- Tora, S. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*. 08(January), 375–380.
- Wahyudi, D., Rahmawati, D. K., Zain, I. M., & Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13915>
- Widiyanto, A., Prasetyo, K. H., & Exacta, A. P. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Integral Dasar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Absis: Mathematics Education Journal*, 5(2), 69–75. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/absis/index%0A69>
- Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., & Satriya, A. A. J. (2020). Pentingnya perkembangan pendidikan di era modern. *Prosiding Samasta*, 3(4), 1–6. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMSAT/ndex>
- Yunita, A., Juwita, R., & Elma Kartika, S. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 23–34. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>

