

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP NEGERI 1 PLERED

Dewi Ratnasari¹, Indra Maulana²

^{1,2}Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon

dewicirebon87@gmail.com
indramaulana360@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Plered. Penelitian menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen (*one group pretest-posttest design*) pada siswa kelas IX B tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan dan tes hasil belajar. Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, dan uji korelasi Spearman untuk mengetahui hubungan antara keaktifan dan hasil belajar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dari rata-rata 8,41 menjadi 15,07 serta peningkatan hasil belajar dari 38,30 menjadi 82,89. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan uji Spearman menunjukkan korelasi 0,783 ($p < 0,05$). Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis Wordwall efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Game Tournament*, Keaktifan, Hasil Belajar, *Wordwall*

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on students' activeness and learning outcomes in Informatics at SMP Negeri 1 Plered. The research applied a quantitative pre-experimental design (one-group pretest-posttest) on grade IX B students in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation and learning achievement tests. The Wilcoxon test was used to determine the difference before and after treatment, and the Spearman correlation test to analyze the relationship between activeness and learning outcomes. The results showed a significant increase in student activeness from a mean of 8.41 to 15.07 and learning outcomes from 38.30 to 82.89. Wilcoxon test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, and Spearman correlation was 0.783 ($p < 0.05$). Thus, the TGT model integrated with Wordwall effectively enhances students' engagement and learning performance.

Keywords: *Team Game Tournament, Activeness, Learning Outcomes, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan UUD 2023 No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah upaya tersusun yang bertujuan agar lingkungan pembelajaran bisa aktif. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar bisa mengelola berbagai kemampuan dalam dirinya [35]. Menurut Isjoni “Jika guru-guru kompeten dan berkualitas serta memiliki keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menyediakan fasilitas belajar, maka kualitas pendidikan yang diharapkan oleh banyak orang akan tercapai” [29]. Tujuan pendidikan terwujud ketika kendala dan semua permasalahan dalam dunia pendidikan dapat teratasi, maka visi dan misi harus memiliki kesamaan untuk tujuan akhir dari seluruh pihak yang berkaitan.

Dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dari kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini, kurikulum merdeka disusun dengan tujuan memberikan ruang gerak dan keleluasan yang lebih luas dalam proses pendidikan. Hadirnya kurikulum merdeka agar mempersiapkan kebutuhan pendidikan yang adaptif dan relevan di era globalisasi dan digitalisasi. Dalam kurikulum merdeka, informatika dirancang untuk memberikan kepada peserta didik pemahaman dan kemampuan dalam ranah teknologi informasi. Pembelajaran informatika membuka peluang bagi siswa dalam penguasaan dan pemahaman semua hal tentang dasar teknologi. Salah satu memanfaatkan bidang teknologi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan Wordwall

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam merencanakan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti permainan edukasi, kuis, maupun teka-teki, sehingga proses pembelajaran di kelas lebih interaktif dan siswa lebih terlibat. Penggunaan Wordwall diintegrasikan dengan pendekatan *Team Game Tournament (TGT)*, ini digunakan sebagai upaya untuk mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa sehingga hasil belajar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks TGT, Wordwall dapat digunakan sebagai media permainan edukatif yang mendukung turnamen akademik.

Andre Frayoga, mengemukakan bahwa “TGT ialah bentuk belajar yang kooperatif, proses pembelajarannya diawali dengan guru menjelaskan materi, berkelompok, lalu bermain *game tournament* akademik dan terakhir adalah rekognisi tim”. Pada model pembelajaran TGT ini siswa dituntut terlibat karena menerapkan game yang memancing partisipasi aktif siswa pada kegiatan belajar [1].

Keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran merujuk pada tingkat keterlibatan siswa, meliputi aspek fisik, psikologis, dan emosional. Keaktifan dilihat dari bagaimana siswa memperhatikan guru menjelaskan materi, berdiskusi, bertanya untuk memperjelas pemahaman, menjawab pertanyaan, dan memiliki kemandirian untuk menyelesaikan tugas. Keaktifan ini sebuah indikator penting pada hasil belajar, karena peserta didik aktif cenderung memiliki motivasi tinggi, pemahaman yang lebih baik, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah.

Hasil belajar merupakan upaya dari keaktifan siswa, hasil pembelajaran menggambarkan keterampilan atau kemampuan setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah guru sampaikan. Secara sederhana, hasil belajar adalah indikator keberhasilan pemahaman siswa pada materi apa saja yang sudah dipaparkan oleh pengajar selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai akademik atau skor ujian, tetapi juga perubahan perilaku.

Hasil belajar menjadi tolak ukur menentukan tingkat keberhasilan jalannya pembelajaran, kurikulum, metode pembelajaran, peran aktif siswa saat proses belajar.

Peneliti melakukan observasi awal dengan guru Informatika IX B di SMP Negeri 1 Plered, pada observasi tersebut terlihat rendahnya keaktifan siswa. Di mana minimnya partisipasi dalam bertanya atau menjawab pertanyaan guru dan siswa belum dapat menyelesaikan masalah. Metode pembelajaran didominasi guru, belum adanya penerapan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai KKTP pada mata pelajaran informatika, kurangnya pemahaman yang disebabkan oleh keaktifan yang rendah. Belum adanya integrasi model pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Data di bawah menunjukkan keaktifan siswa masih kurang dalam proses pembelajaran:

Tabel 1. Persentase keaktifan siswa

No	Indikator	Persentase Keaktifan
1.	Perhatian (<i>Attention</i>)	48 %
2.	Diskusi (<i>Discussion</i>)	25%
3.	Bertanya (<i>Asking</i>)	25%
4.	Menjawab (<i>Answering</i>)	22%
5.	Penyelesaian Masalah (<i>problem solving</i>)	37%
Rata – Rata Keaktifan Siswa		31%

Hasil observasi awal keaktifan siswa pada mata pelajaran informatika, rata-rata keaktifan siswa 31%. Persentase keaktifan pada indikator perhatian sebesar 48%, diskusi 25%, bertanya 25%, menjawab 22%, dan penyelesaian masalah sebesar 37%. Data ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa saat pembelajaran masih rendah dan belum optimal.

Pada data nilai ulangan harian, menunjukkan hasil belajar belum mencapai KKTP. Dalam kurikulum merdeka KKTP memiliki interval sebagai berikut: (1) 0-40% Belum Tuntas “Remedial Keseluruhan”. (2) 41-65% Belum Tuntas “Remedial di Bagian Tertentu”. (3) 66-85% Tuntas. (4) 86-100% Tuntas “Diberikan Penghargaan atau Tantangan”. Data berikut ini menunjukkan banyak peserta didik belum mencapai KKTP:

Tabel 2. Persentase nilai ulangan harian

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase %
Tuntas	10 Siswa	37%
Belum Tuntas	16 Siswa	59 %
Tidak Ada Nilai	1 Siswa	4%

Data di atas menunjukkan data nilai ulangan harian siswa, dimana 10 siswa atau 37% sudah tuntas, 16 atau 59% siswa belum tuntas, dan 1 siswa atau 4% tidak memiliki data.

Berdasarkan latar belakang, ditemukan rendahnya tingkat keaktifan siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini juga didukung oleh berbagai jurnal yang telah peneliti temukan, pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran sederhana. Penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan hanya berfokus pada hasil belajar tanpa mengkaji keaktifan siswa secara bersamaan. Implementasi TGT berbasis Wordwall masih sangat terbatas, khususnya pada siswa kelas IX SMP yang menghadapi materi dengan karakteristik berpikir komputisional dan tuntutan literasi digital yang lebih kompleks. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan teoritis maupun praktis mengenai efektivitas penerapan TGT berbantu Wordwall dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran informatika. Oleh karena itu penelitian ini untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengujian model TGT berbantu Wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di IX SMP menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif.

Pentingnya penelitian ialah untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Jika permasalahan ini tidak teratasi, maka pemahaman siswa yang rendah karena kurangnya keaktifan pada pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal, kurangnya keterampilan berpikir kritis, kurangnya motivasi belajar siswa, dan tidak siap menghadapi tantangan di era digital. Penelitian ini juga dapat mengisi kekosongan dalam literatur terkait penerapan TGT pada mata pelajaran Informatika sehingga bisa dijadikan acuan bagi studi selanjutnya mengenai pembelajaran yang inovatif. Pengukuran pengaruh TGT terhadap keaktifan dan hasil belajar secara bersamaan ini memberikan wawasan tentang bagaimana metode ini relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sri Wahsphina, dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar.” Hasil penelitian ini menunjukkan TGT meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar, terlihat pada kelas eksperimen pada motivasi belajar pretest, 6 siswa kategori baik sekali, posttest, 21 siswa kategori baik sekali, 12 siswa kategori sedang. Keaktifan, pretest 18 cukup aktif, posttest 21 aktif. Novelty terletak pada lokasi, jenjang pendidikan, perbedaan variabel dependent, dan penerapan *TGT* pada mata pelajaran informatika berbasis teknologi Wordwall [26].

Penelitian Mahdiyah, Jamaludin, Ervi Novitasari. (2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik di SD Kemala Bhayangkari Makassar.” Metode yang digunakan adalah PTK, yang bersifat kuantitatif (deskriptif). Hasil penelitian tersebut Keaktifan siklus I 65,60%, siklus II 88,51%. Disimpulkan TGT efektif pada mata pelajaran tematik. Novelty terletak pada lokasi, jenjang pendidikan, perbedaan variabel dependent, metode, dan penerapan TGT pada mata pelajaran informatika berbasis teknologi Wordwall [18].

Penelitian sebelumnya oleh Nur Zumroti (2022) yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Tentang Pemahaman Isi Bacaan Teks Report Melalui Tgt” membahas masalah rendahnya aktivitas pembelajaran dan hasil belajar dalam pengajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah PTK. Novelty adalah lokasi, metode, dan penerapan TGT dalam mata pelajaran informatika berbasis teknologi Wordwall [36].

Aulia Yusrika, dkk (2024) “Implementasi Model Pembelajaran Matematika Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Surabaya.” membahas permasalahan rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika dengan metode PTK 94,6%, melebihi target yaitu 85%. Kebaruan, lokasi, variabel terikat, jenjang pendidikan, metode, dan penerapan TGT dengan dukungan Wordwall pada mata pelajaran IPA [35].

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kuantitatif pre-eksperimen dengan menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Tujuan dari pre-eksperimen ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IX B SMP Negeri 1 Plered.

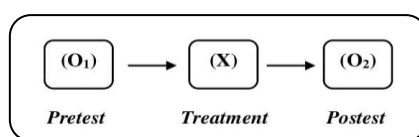


Diagram 1. Desain Penelitian

Setelah menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* menggunakan platform Wordwall sebagai sarana integrasi teknologi. Keaktifan dinilai dengan data observasi, sedangkan hasil belajar dinilai menggunakan pretest dan posttest.

3.1 Instrumen Observasi Keaktifan

No	Indikator	Pertanyaan Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Perhatian (<i>Attention</i>)	Siswa memperhatikan penjelasan guru				
2.	Diskusi (<i>Discussion</i>)	Siswa aktif dalam kegiatan diskusi				
3.	Bertanya (<i>Asking</i>)	Siswa berani mengajukan pertanyaan				
4.	Menjawab (<i>Answering</i>)	Siswa berani menjawab pertanyaan				
5.	Penyelesaian Masalah (<i>problem solving</i>)	Siswa dapat menyelesaikan masalah (tugas)				

Tabel 3.2 Instrumen Pretest Posttest Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator	Teknik	Nomor Soal
1.	C1 (Mengingat)	Menyebutkan jenis-jenis jaringan komputer	Tes tulis (Pilihan Ganda)	1,2,3,4
2.	C2 (Memahami)	Mendeskripsikan fungsi dari jaringan komputer	Tes tulis (Pilihan Ganda)	5,6,7,8
3.	C3 (Mengaplikasikan)	Menentukan Perangkat Keras Jaringan Komputer Berdasarkan Gambar	Tes tulis (Pilihan Ganda)	9,10,11
4.	C4 (Menganalisis)	Menganalisis kelebihan dan kekurangan masing-masing topologi jaringan	Tes tulis (Pilihan Ganda)	12,13,14,15,16
5.	C5 (Mengevaluasi)	Menentukan software atau hardware jaringan komputer berdasarkan fungsi dan kegunaannya.	Tes tulis (Pilihan Ganda)	17,18
6.	C6 (Mencipta)	Merancang topologi jaringan komputer yang sesuai dengan kebutuhan suatu kasus atau skenario tertentu.	Tes tulis (Pilihan Ganda)	19,20.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, dimana semua keseluruhan populasi digunakan sampel. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas IX B yang berjumlah 27 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi (α) = 0,05. Statistik deskriptif, mendeskripsikan karakteristik data, mengidentifikasi polanya. Teknik ini digunakan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan variabel dalam penelitian. Analisis ini dilakukan untuk menghitung mean (M), modus (Mo), median (Md), simpangan baku (σ), dan varians (σ^2). Pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, yaitu uji statistik non parametrik untuk membandingkan dua sampel berpasangan (*dependent samples*) atau pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan. Dan uji korelasi Spearman, teknik statistik nonparametrik untuk melihat hubungan antar variabel.

4. PEMBAHASAN

4.1 Uji Normalitas

Berikut hasil uji normalitas dari keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan Kolmogorov – Smirnov atau Shapiro-Wilk:

Tabel 3. Normalitas Keaktifan dan Hasil Belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan_pretest	.158	27	.082	.892	27	.009
Keaktifan_posttest	.187	27	.016	.883	27	.005
Pretest	.258	27	.000	.880	27	.005
Posttets	.137	27	.200*	.923	27	.048
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Keaktifan pretest memiliki nilai signifikan 009, lalu keaktifan posttest memiliki nilai sig 005 dan hasil belajar pretest 005, posttest 048. Ini menunjukkan bahwa seluruh data keaktifan dan hasil belajar memiliki nilai signifikan < 0,05, dinyatakan data tidak terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan pendekatan nonparametrik.

4.2 Uji Deskriptif

Pada tahap awal analisis data, dilakukan analisis deskriptif untuk melihat gambaran umum data keaktifan data hasil belajar siswa:

Tabel 4. Uji Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Keaktifan_pretest	27	5	15	8.41	.580	3.016
Keaktifan_posttest	27	12	20	15.07	.517	2.688
Pretest	27	6	88	38.30	3.810	19.797

Posttets	27	61	100	82.89	2.303	11.969
Valid N (listwise)	27					

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, menunjukan bahwa setelah penerapan TGT, rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 8,41 menjadi 15,07, dan rata-rata hasil belajar meningkat dari 38,30 (pretest) menjadi 82,89 (posttest). Peningkatan ini juga terlihat dari skor minimum dan maksimum yang lebih tinggi setelah perlakuan. Berikut adalah hasil nilai penelitian secara keseluruhan:

Tabel 5. Rekap Nilai Hasil Penelitian Keaktifan dan Hasil Belajar

No	Keaktifan Pretest	Keaktifan Posttses	Pretest	Posttest
1	10	15	39	84
2	5	13	21	73
3	9	13	33	73
4	9	16	37	95
5	9	16	35	95
6	10	19	37	100
7	9	12	36	73
8	6	13	43	88
9	10	16	33	83
10	10	16	40	95
11	10	16	40	82
12	5	15	22	90
13	7	12	16	73
14	13	19	77	83
15	9	12	43	61
16	5	12	22	61
17	5	12	6	68
18	15	20	88	94
19	13	19	77	94
20	7	15	38	94
21	5	12	22	61
22	5	12	43	83
23	6	16	43	90
24	5	17	21	90
25	14	20	71	100
26	10	16	36	82
27	6	13	15	73

4.3 Uji Hipotesis

Menggunakan uji wilcoxon dan uji korelasi spearman. Keduanya merupakan metode statistik nonparametrik untuk mengukur korelasi antara dua variabel pada data yang berdistribusi tidak normal. Berikut adalah hasil uji hipotesis pada penelitian:

- Uji Wilcoxon untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada data yang berdistribusi tidak normal. Hasil uji Wilcoxon untuk keaktifan dan hasil belajar disajikan dalam tabel:

Tabel 6. Uji Wilcoxon Keaktifan

Hypothesis Test Summary			
Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
The median of differences between Keaktifan_pretest and Keaktifan_posttest equals 0.	Related-Sampels Wilcoxon Signed Rank Test	.000	Reject the null hypothesis
Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.			

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantu Wordwall (Sig. 0,000 < 0,05). Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga mampu mengubah dinamika interaksi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena setiap fase dalam model TGT memberikan kesempatan yang seimbang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pada tahap belajar kelompok, siswa bekerja dalam kelompok heterogen sehingga terjadi proses saling membantu, bertukar informasi dan diskusi antar kelompok. Menurut Wahab, G., & Rosnawati. (2021) proses belajar yang melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan dukungan teman sebaya [32].

Aktivitas diskusi dalam kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Motivasi belajar dipengaruhi karena adanya interaksi, penghargaan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berbicara, bertanya, menjelaskan materi kepada teman dan kelompoknya, rasa percaya diri siswa meningkat. Kondisi ini sesuai dengan konsep pembelajaran aktif yang ditemukan. Kasi, R. (2022), bahwa partisipasi siswa membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna [15].

Pada fase turnamen, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Mekanisme ini membuat siswa tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk keberhasilan kelompok. Menurut Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020), model TGT mendorong siswa untuk berfikir aktif, berinteraksi, dan berkompetensi secara sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik [8]. Kondisi ini juga diperkuat oleh penelitian Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023) yang menemukan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar karena adanya perpaduan antara kerja sama kelompok dan kompetensi akademik [9].

Tahap pemberian penghargaan kelompok turut memperkuat motivasi belajar siswa, penghargaan yang diberikan untuk kelompok terbaik menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dan partisipasi semua anggota kelompok. Sahmar, Sri Wahspin., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023) menjelaskan bahwa penghargaan dalam TGT dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa karena peserta didik merasa kontribusinya memiliki nilai bagi keberhasilan kelompok [26].

Tabel 7. Uji *Wilcoxon* Hasil Belajar

Hypothesis Test Summary			
Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
The median of differences between Pretest and Posttest equals 0.	Related-Sampels Wilcoxon Signed Rank Test	.000	Reject the null hypothesis
Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.			

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ untuk keaktifan dan hasil belajar siswa. Menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Hal ini membuktikan bahwa TGT efektif. Peningkatan keaktifan tersebut selanjutnya berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut revisi Taksonomi Bloom, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat, tetapi juga memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Nafiati, D. A. (2021) aktivitas diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen dalam TGT memberikan kesempatan siswa untuk mengelolah informasi lebih mendalam sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik [20]. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andrijanto, D. (2023) [2], dan Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024) [3], Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020) [8], Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022) [30], serta Wardani, D. K., & Burhanuddin, A. (2021) [34] yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

- b. Uji korelasi Spearman digunakan untuk mengetahui hubungan antara keaktifan dan hasil belajar siswa setelah penerapan TGT. Berikut adalah uji Korelasi Spearman untuk keaktifan dan hasil belajar:

Tabel 8. Uji Korelasi *Spearman*

Correlations				
			Keaktifan_posttest	Posttets
Spearman's rho	Keaktifan_posttest	Correlation Coefficient	1.000	.783**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	27	27
	Posttets	Correlation Coefficient	.783**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	27	27
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				

Berdasarkan hasil tersebut, nilai koefisiennya 0,783 dengan tingkat signifikansi 0,000. Adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara keaktifan siswa dengan hasil belajarnya. Semakin aktif siswa dalam proses belajar, maka hasil belajarnya akan semakin tinggi. Temuan ini memperkuat penelitian Rohandi, M., Azhar Kadim, A., & Ayu Ashari, S. (2023) [25], Iswadi, I., & Herwani, H. (2021) [13] yang menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan factor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis informasi. Hal ini didukung dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan taraf signifikansi sebesar $0,0000 < 0,05$ dan terjadi peningkatan skor rata-rata keaktifan siswa dari 8,41 menjadi 15,07. Selain itu, model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uji Wilcoxon, skor rata-rata untuk pretest sebesar 38,30 dan meningkat menjadi 82,89 pada posttest dengan taraf signifikansi sebesar $0,0000 < 0,05$. Terdapat korelasi yang kuat dan signifikan antara keaktifan siswa dengan hasil belajar setelah menggunakan model TGT berdasarkan koefisien korelasi Spearman sebesar 0,783 dan taraf signifikansi sebesar 0,000.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan pra-eksperimen *one-group* pretest-posttest yang tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding, sehingga peningkatan keaktifan dan hasil belajar belum dapat sepenuhnya diatribusikan hanya pada penerapan model TGT. Selain itu, penelitian hanya melibatkan 27 siswa pada satu kelas, yaitu kelas IX B SMP negeri 1 Plered, sehingga generalisasi hasil penelitian pada karakteristik siswa dan konteks sekolah yang berbeda masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta menerapkan pembelajaran dalam rentang waktu yang lebih panjang untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas TGT berbantu wordwall. Penelitian mendatang juga dapat mengembangkan kajian dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andre Frayoga. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36–43.
- [2] Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tennis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250.
- [3] Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475–486.
- [4] Ardyani, W., Nugroho, A. A., & Shodiqin, A. (2020, August). Instrumen angket gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik untuk siswa SMP: validitas dan reliabilitas. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, pp. 250-256).
- [5] Crumb, L. N. (1983). The classification of biographical dictionaries in reference collections using the library of congress classification system. *Cataloging and Classification Quarterly*, 3(1), 41–44.
- [6] Ihwan Mahmud. (2022). *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom*. 2(9), 3507–3514.
- [7] Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.

- [8] Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- [9] Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252.
- [10] Hikmah, B. F. R., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 10 Mataram. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 39–46.
- [11] Indah Nurbaiti, Bambang Trisno, & Endang Sukawati. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII DI MTS Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 678–684.
- [12] Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85.
- [13] Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35–44.
- [14] Juliani, R. P., & Erita, S. (2023). Analisis validitas dan reliabilitas instrumen penilaian kemampuan berpikir kritis dalam konteks sekolah menengah. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(3), 169-179.
- [15] Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- [16] Kooperatif, M. P. (n.d.). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*.
- [17] Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 401–409.
- [18] Mahdiyah, Jamaluddin, Ervi Novitasari (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik di SD Kemala Bhayangkari Makassar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia Vol. 1, No. 1 Oktober 2024, Hal. 114-123*
- [19] Mohammad Rifqi, M. R. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 26–32.
- [20] Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- [21] Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran ssTeams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- [22] Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87.
- [23] Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293.
- [24] Pelajaran Tematik di Kemala Bhayangkari Makassar Mahdiyah, M. S., Novitasari, E., & Negeri Makassar, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 114–123

- [25] Rohandi, M., Azhar Kadim, A., & Ayu Ashari, S. (2023). *INVERTED: Journal of Information Technology Education Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 3(1).
- [26] Sahmar, Sri Wahspin., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900.
- [27] Sman, D. I., & Talang, G. (2024). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA keseimbangan dan kesempurnaan dalam pengembangan individu maupun masyarakat di berpikir kritis mereka masih rendah (Febrita & Ulfah, 2019)*.
- [28] Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- [29] Tama, F. N. S., Maharani, S., & Andayani, T. S. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN Kasreman 01 Geneng melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2493–2500.
- [30] Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.
- [31] Urva, M., Nurhayati, R., & Nur, M. J. (2024). Pendampingan Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) di SMPN 11 Sinjai. *MOSAIC: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17–24.
- [32] Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- [33] Wahyuni, M., Riza, N., Asna, R., Rahman, Y., & Zikri, S. (2023). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Peminatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Journal of Education Research*, 4(3), 1543–1547.
- [34] Wardani, D. K., & Burhanuddin, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mapk Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di Man 4 Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(3), 29–36.
- [35] Yusrika, A., Kirana, A., Indahwati, F., Kusuma, U. W., & Surabaya, S. M. A. N. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Matematika Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Surabaya*. 3, 23–34.
- [36] ZUMROTI, N. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Tentang Pemahaman Isi Bacaan Teks Report Melalui Tgt. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 187–196.

BIODATA PENULIS



Dewi Ratnasari, lahir di Cirebon pada tanggal 23 November 2002. Lulusan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa, Cirebon, Jawa Barat. Gelar Strata diperoleh pada 2026.