



Implementasi Model Pembelajaran Matematika Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Surabaya

Aulia Yusrika Qurrotu'ain^{1*}, Anik Kirana², Fitria Indahwati³

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma, Indonesia

³ SMA Negeri 9 Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Kota SBY, Jawa Timur 60225

Korespondensi penulis: ppg.auliaqurrotuain00828@program.belajar.id

Abstract. *This study was conducted by looking at the low learning outcomes of class X-2 students at SMA Negeri 9 Surabaya in the previous material, namely SPLTV. This study was conducted with the aim of improving students' mathematics learning outcomes in the quadratic equation material by implementing a cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type using the help of wordwall. This study is included in classroom action research which is carried out in two cycles. The subjects of the study used were 36 class X-2 students at SMA Negeri 9 Surabaya. The research data were obtained through pretest, observation, and posttest. The analysis data from the pretest and posttest results were in the form of quantitative data which would be used to determine the increase in student learning outcomes. While the analysis data from the observation results in the form of qualitative data were used as a guideline to improve and perfect learning activities from cycle I to cycle II. Based on the results of the study that has been carried out, it shows that implementing a cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type using the help of wordwall on the quadratic equation material can improve the learning outcomes of class X-2 students at SMA Negeri 9 Surabaya. The classical completeness of the pretest cycle I was 44.4%. After the implementation of the TGT type cooperative learning model, there was an increase to 77.8% in the posttest of cycle I. In cycle II, it increased again to 94.6% with a classical completion target of 85%.*

Keywords: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Mathematics, Wordwall, Students Learning Outcome*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan dengan melihat kondisi rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 9 Surabaya pada materisebelumnya yakni SPLTV. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi persamaan kuadrat dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan wordwall. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 9 Surabaya sebanyak 36 orang. Data penelitian diperoleh melalui *pretest*, observasi, dan *posttest*. Data analisis dari hasil *pretest* dan *posttest* berupa data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan data analisis dari hasil observasi berupa kualitatif digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan wordwal pada materi persamaan kuadrat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 9 Surabaya. Ketuntasan klasikal *pretest* siklus I adalah 44,4%. Setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan menjadi 77,8% pada *posttest* siklus I. Pada siklus II meningkatkan lagi menjadi 94,6% dengan target ketuntasan klasikal sebesar 85%.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, TGT, Matematika, Wordwall, Hasil Belajar Peserta Didik

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2023 adalah suatu usaha yang dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan tujuan

untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan potensi diri, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (UUSPN No.20, 2023). Siti Khoirifah (dalam I Wayan Sugiata, 2018) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan diantaranya guru, kurikulum, model pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran yang digunakan. Mulyasa (dalam Ula dan Jamilah, 2023) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang dapat membantu guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran.

Guru memiliki peranan penting dalam mengolah dan mengorganisasikan kelas selama proses pembelajaran. Apabila pembelajaran dirancang dengan matang, maka akan menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru matematika harus mampu merencanakan pembelajaran dengan baik agar dapat menumbuhkan antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika karena tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak peserta didik menganggap matematika itu sulit sehingga dari pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dapat mengubah pola pikir peserta didik bahwa matematika itu mudah dan menyenangkan. Apabila suatu pembelajaran dirancang secara matang mulai dari model dan metode yang tepat dan menyenangkan akan mengubah pola pikir peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang dianggap abstrak dan sulit menjadi pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik. (Dewi dan Agustika, 2020). Menurut Yenni (2018), keberhasilan peserta didik dalam memahami materi matematika dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan dengan keberhasilan tersebut dapat merubah cara berpikir dan tingkah laku peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 9 Surabaya khususnya kelas X-2 beberapa hal yang ditemukan diantaranya hasil tes ulangan harian materi SPLTV, sebanyak 15 peserta didik (41,6%) yang mencapai KKM ($\text{skor} \geq 75$) dan sebanyak 21 peserta didik (58,3%) tidak mencapai KKM ($\text{skor} < 75$), sebagian besar peserta didik bosan mengikuti pembelajaran matematika sehingga rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan semakin berkurang, serta guru cenderung melakukan pembelajaran yang monoton dan berpusat kepada guru bukan peserta didik sehingga peserta didik cenderung lebih pasif sehingga dari hasil observasi tersebut guru perlu melakukan perubahan dan perbaikan kegiatan pembelajaran.

Perubahan dan perbaikan yang dapat dilakukan oleh guru pada materi selanjutnya yaitu materi persamaan kuadrat adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki lebih maksimal, serta aspek pribadi seperti bekerja sama dengan orang lain, bertanggung jawab, dan disiplin.

Pembelajaran kooperatif menurut Anatri (dalam I Wayan Sugiata, 2018) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga timbul ketergantungan positif, interaksi tatap muka, mengembangkan hubungan antar kelompok, penilaian individu, mampu menerima perbedaan kemampuan akademik sesama teman kelas, serta meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas peserta didik sebagai pusat pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). (Astuti, Zulirfan, dan Ernidawati, 2022). Slavin (dalam Wahidah & Kristin, 2023) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik pada saat berkelompok untuk saling berkompetisi dengan kelompok lain sehingga akan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Isjoni (dalam Yenni, 2018), menjelaskan bahwa TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menjelaskan materi persamaan kuadrat terlebih dahulu dengan bantuan proyektor dan ceramah interaktif, kemudian peserta didik bekerja sesuai dengan kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Akan tetapi pada penelitian ini, guru menggunakan bantuan wordwall sebagai pengganti LKPD karena wordwall merupakan salah satu media yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Menurut Afid (2024), wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung penyampaian teori pembelajaran berbasis permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik, dan pembelajaran yang efektif. Dalam konteks teori pembelajaran kolaboratif, wordwall dapat menciptakan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok dan suasana belajar yang saling mendukung dan membangun pengetahuan secara bersama-sama. Pemanfaatan wordwall dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. (Nisa & Susanto, 2022). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Matematika Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Surabaya”. Penelitian ini dilakukan di kelas X-2 pada materi persamaan kuadrat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sehingga hasil belajar matematika mengalami peningkatan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan tahapan PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-2 SMA Negeri 9 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 36 peserta didik. Alur penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa modul ajar, soal berbantuan wordwall, lembar observasi kegiatan pembelajaran, lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Teknik nontes dilakukan dengan melakukan pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berdasarkan ketercapaian belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk bahan evaluasi dan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil observasi. Berikut penjelasan tahapan PTK yang akan diterapkan pada penelitian ini: (Jumrah, 2023)

A. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Menelaah kurikulum SMA kelas X mata pelajaran matematika.
- b) Merancang pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c) Menyiapkan PPT sebagai bahan penyampaian materi persamaan kuadrat.
- d) Mempelajari lebih matang materi yang akan disampaikan kepada peserta didik agar dapat menguasai apabila peserta didik mengajukan pertanyaan.
- e) Menyiapkan berbagai soal pada wordwall sebagai tugas kelompok yang akan dilakukan peserta didik.
- f) Menyiapkan soal *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

- g) Membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik untuk mengamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Tindakan

Pada tahap tindakan ini guru mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan wordwall. Sebelum itu, guru memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Hasil *pretest* akan digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (dalam Almira, Andin & Pupun, 2019) sebagai berikut:

- a) Penyajian kelas : Guru memaparkan materi persamaan kuadrat melalui PPT interaktif dengan bantuan proyektor dan menyampaikan teknik pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut.
- b) Kelompok (*team*) : Peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang anggota. Pengelompokkan ini dilakukan secara heterogen dengan melihat kemampuan akademis dan jenis kelamin peserta didik. Tujuannya agar peserta didik dapat saling belajar satu sama lain dengan anggota kelompoknya.
- c) *Games* : Guru memberikan beberapa pertanyaan terkait persamaan kuadrat dengan bantuan wordwall.
- d) Turnamen : Turnamen dilakukan setelah materi disampaikan oleh guru. Peserta didik melakukan turnamen akademik dengan berkompetisi melawan kelompok lain. Anggota kelompok saling bekerja sama.
- e) Rekognisi Tim : Kelompok yang mendapatkan poin atau skor paling besar akan mendapatkan penghargaan.

Setelah melaksanakan serangkaian tahapan *Teams Games Tournament* (TGT), guru memberikan *posttest* untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi persamaan kuadrat setelah diberikan perlakuan.

3) Observasi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil observasi kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik, serta menganalisis dan mengevaluasi hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajarnya.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui tingkat ketercapaian sementara terhadap tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Refleksi ini digunakan sebagai tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya dalam rangka mencapai tujuan akhir yaitu terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

- a) Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan wordwall?
- b) Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan efektif?
- c) Berapakah jumlah peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM? Apakah hasil tersebut sesuai dengan target yang diharapkan guru?
- d) Apakah guru sudah baik melaksanakan yang sesuai dengan struktur pengajaran matematika?
- e) Apakah guru memberikan pendekatan kepada peserta didik dengan baik dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai dengan yang diharapkan?
- f) Guru melakukan perbaikan dan menyempurnakan kegiatan pada siklus II sesuai hasil analisis dan refleksi yang sudah dilakukan.

B. Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang sudah dilakukan pada siklus I, maka dilakukan perencanaan ulang sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi masalah pada siklus I yang belum berhasil sesuai target kemudian dianalisis.
- b) Melakukan rencana tindak lanjut dengan menyempurnakan kembali strategi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.
- c) Menyusun RPP, soal berbantuan wordwall, lembar observasi kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik, serta menyiapkan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

2) Tindakan

Pada tahap tindakan siklus II melakukan kegiatan pembelajaran yang sama dengan siklus I setelah memberikan tes *pretest*. Guru melakukan pengontrolan kepada peserta didik yang kurang aktif dan memberikan pendekatan dan bimbingan yang lebih. Guru memberikan pembahasan soal yang dianggap sulit oleh peserta didik. Kemudian, guru memberikan *posttest*.

3) Observasi

Pada tahap observasi siklus II melakukan kegiatan yang sama dengan siklus I yaitu menganalisis hasil observasi kegiatan pembelajaran, *pretest* dan *posttest*, serta angket respon peserta didik. Kemudian, hasil analisis tersebut dilakukan pengevaluasian.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap strategi pembelajaran yang digunakan dalam tindakan kelas, apakah pembelajaran dapat mencapai target untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan bagaimana respon peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Rury dan Abdul (2019), kriteria keberhasilan tindakan kelas dapat dilihat dari nilai ketuntasan dan ketuntasan klasikal dalam satu kelas. Aspek tersebut juga menentukan keberhasilan guru dalam mencapai target untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan Kelas

No.	Aspek yang dinilai	Target
1.	Nilai ketuntasan minimal dari sekolah	75
2.	Ketuntasan klasikal (persentase peserta didik KKM dalam satu kelas)	85%

Sumber : Rury dan Abdul (2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian selama dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan wordwall ditunjukkan pada Tabel 2, 3, 4, dan 5. Data pada tabel tersebut menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan peserta didik kelas X-2 yang berjumlah 36 peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest* peserta didik pada siklus I (Tabel 2) sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall, nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 64,17 dengan median 70 dan modus 75. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum mempersiapkan dengan matang materi persamaan kuadrat sehingga sulit memahami soal *pretest* yang diberikan. Dapat dilihat dari Tabel 3 bagian

pretest siklus I bahwa masih banyak peserta didik yang belum bisa mencapai KKM (skor < 75) sebesar 55,6% dibandingkan persentase peserta didik yang mencapai KKM (skor ≥ 75) sebesar 44,4%. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall, mulai ada peningkatan hasil belajar sehingga rata-rata tes *posttest* pada siklus I yang didapatkan peserta didik sebesar 78,97 dengan median 75 dan modus 75 sehingga persentase ketuntasan setelah diberikan tindakan juga meningkat sebesar 77,8% dibandingkan persentase peserta didik yang tidak tuntas sebesar 22,2%.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Selama Siklus I

SIKLUS I		
Sub Penilaian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	64,17	78,97
Standar Deviasi	17,71	8,28
Median	70,00	75,00
Modus	75,00	75,00

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas X-2 Pada Siklus I

SIKLUS I		
Skor dan Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
0 - 74 (Tidak Tuntas)	55,6%	22,2%
75 - 100 (Tuntas)	44,4%	77,8%

Pada siklus II dilakukan perencanaan kembali berdasarkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus I, peserta didik belum bisa mencapai target ketuntasan klasikal dalam satu kelas karena persentasenya hanya mencapai 44,4% pada *pretest* dan 77,8% pada *posttest* dari target ketuntasan 85%. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah memberikan latihan soal lebih banyak pada saat penyampaian materi dengan memperhatikan alokasi waktu agar pada saat kelompok melakukan turnamen masing-masing anggotanya sudah dibekali dengan beberapa macam model soal persamaan kuadrat. Kemudian, pada siklus I guru kurang memberikan bimbingan sehingga proses pembelajaran berjalan kurang kondusif dan peserta didik tidak bisa berkonsentrasi secara maksimal. Selain itu, pada saat guru menjelaskan aturan permainan dengan menggunakan wordwall peserta didik kurang fokus menyimak penjelasan guru. Oleh karena itu, pada siklus II ini guru memberikan bimbingan yang lebih dan penjelasan yang matang mengenai aturan permainan yang akan dilakukan. Pada saat pelaksanaan tindakan, guru mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan berperan aktif setiap prosesnya. Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II juga dilakukan pengukuran hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall.

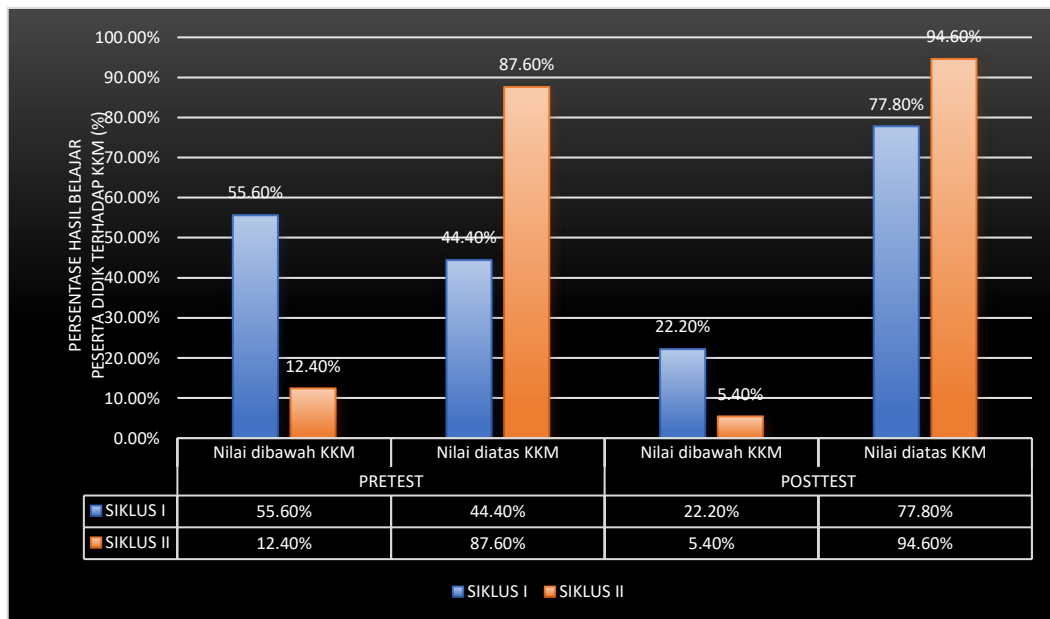
Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Selama Siklus II

SIKLUS II		
Sub Penilaian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	77,08	92,08
Standar Deviasi	11,49	11,73
Median	80,00	97,5
Modus	80,00	100

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas X-2 Pada Siklus II

SIKLUS II		
Skor dan Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
0 - 74 (Tidak Tuntas)	12,4%	5,4%
75 - 100 (Tuntas)	87,6%	94,6%

Tahapan tindakan pada siklus II lebih memfokuskan menyempurnakan dan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Siklus II juga diberikan tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kembali hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengukuran pada tabel 4 bagian siklus II, peserta didik mendapatkan rata-rata hasil *pretest* sebesar 77,08 dengan median dan modus memiliki nilai sama sebesar 80. Ketuntasan klasikal pada siklus II (Tabel 5) sudah memenuhi target sebesar 87,6%. Kondisi ini disebabkan peserta didik mulai melakukan persiapan sebelum mengikuti pembelajaran. Kemudian, setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall mengalami peningkatan yang tinggi mencapai 94,6% untuk ketuntasan klasikalnya dengan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 92,08, median sebesar 97,5, dan modus sebesar 100. Berdasarkan modus sebesar 100, dapat disimpulkan bahwa peserta didik banyak yang mendapatkan skor 100 pada *posttest* dan artinya peserta didik memahami materi persamaan kuadrat yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall. Kesimpulan diperkuat dengan Gambar 1 bahwa terdapat penurunan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang nilai dibawah KKM seta mengalami kenaikan pada hasil hasil *pretest* dan *posttest* yang nilai diatas KKM.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus I dan II

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) apabila dilakukan secara maksimal akan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya. (Rury dan Abdul, 2019). Menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan wordwall dapat menciptakan interaktif positif dan menguntungkan bagi peserta didik. (Nisa dan Susanto, 2022). Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan wordwall dapat membantu peserta didik meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya. (Sholichah et al., 2021).

Hasil data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan wordwall terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal karena peserta didik aktif mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran dan menunjukkan bahwa guru mampu memberikan fasilitas belajar kepada peserta didik dengan baik. Sebagai guru harus dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik dari yang semula kurang aktif menjadi aktif. (Fadli, 2023). Apabila terjadi peningkatan pada keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, maka secara langsung akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 9 Surabaya. Pada siklus I peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 20 orang (*pretest*) sehingga ketuntasan belajar peserta didik hanya 44,4%. Setelah diberikan tindakan, peserta didik dengan nilai di bawah KKM mengalami penurunan sebanyak 9 orang (*posttest*) dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 77,8%. Sedangkan pada siklus II peserta didik dengan nilai di bawah KKM hanya sebanyak 6 orang (*pretest*) dan ketuntasan belajarnya mencapai 87,6%. Hasil *posttest* pada siklus II menunjukkan sebanyak 3 orang dengan nilai di bawah KKM sehingga ketuntasan belajarnya semakin meningkat menjadi 94,6% dan sudah dapat mencapai target ketuntasan klasikal dalam satu kelas sebesar 85%. Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti dapat memberikan saran bagi guru maupun peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk merancang pembelajaran matematika yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung dengan model pembelajaran yang sesuai kondisi peserta didik dan dapat menggunakan media pendukung lainnya yang dapat diterapkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. DAFTAR REFERENSI

- Andono, Afid. (2024). Pemanfaatan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Teks Eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 63-78. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1>.
- Astuti, A. T., Zulirfan, Z., & Ernidawati, E. (2022). Wordwall-Assisted TGT Learning Models in The Solar System Materials: Its Impact on Improving Students Concept Understanding. *Journal of Natural Science and Integration*, 5(2). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v5i2.20158>.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204-214. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V4I2.26781>.
- Fadli. (2023). Analisis Model Pembelajaran Inquiri dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar di SMA N 19 Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Wuny*, 5(2), 81-87. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v5i2.50124>.
- Jumrah. (2023). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 141-158. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.292>.
- Kurniawati, R., Abdul, G. D. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKN. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 22-33. <https://dx.doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.9703>.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian*

- Guru Indonesia*), 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1). 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Sholichah, N. F., Akhwani, Munshif, F. A., & Muzahidin. (2021). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In Prosiding National Conference for Ummah (NCU) (Vol. 2, pp. 524-529). Retrieved from <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1139>.
- Sugiata, I Wayan. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87. <http://dx.doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Surya, Yenni Fitria. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1), 154-163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>.
- Thalita, A. R., Andin, D. F., & Pupun, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>.
- Ula, N. S. S., & Jamilah M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>.