



Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Wordwall*

Rike Pinte Nate¹, Gani Haryana², Fenny Trisnawati³
^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: rike.pinte1240@student.unri.ac.id, gani.haryana@lecturer.unri.ac.id, fenny.trisnawati@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-02	This study aims to determine the differences in students' learning outcomes through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall. This research employed a quasi-experimental approach using a Pre-test and Post-test with Nonequivalent Control Group Design, involving two classes: an experimental class and a control class. The research subjects were 55 tenth-grade students from the Accounting and MPLB programs at SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru. The data were obtained from the pretest and posttest results of both classes. The data were analyzed using an independent samples t-test (Independent Sample t-Test). The results of the analysis showed a difference in the mean learning outcomes between the experimental and control classes. The experimental class obtained a mean score of 82, while the control class obtained a mean score of 75. The significance test result indicated a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning that there was a statistically significant difference between the two classes. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in students' learning outcomes between those who were taught using the TGT cooperative learning model assisted by Wordwall and those who received conventional instruction in Business Economics.
Keywords: <i>Team Games Tournament (TGT);</i> <i>Wordwall;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-02	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Wordwall</i> . Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain <i>Pre-test and Post-test with Nonequivalent Control Group Design</i> , yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi dan X MPLB SMK Labor Binaan FKIP Unri Pekanbaru yang berjumlah 55 siswa. Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kedua kelas tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t independen (<i>Independent Sample t-Test</i>). Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 82, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 75. Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis.
Kata kunci: <i>Team Games Tournament (TGT);</i> <i>Wordwall;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban dan kemajuan bangsa. Perkembangan pendidikan dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan seiring dengan dinamika sosial, budaya, dan teknologi. Saat ini, pendidikan telah memasuki era globalisasi dan Revolusi Industri 5.0, sehingga sistem pendidikan dituntut mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, serta mampu bersaing di tingkat internasional. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan perlu menekankan pengembangan potensi peserta didik secara optimal melalui proses

pembelajaran yang bermakna dan juga menyenangkan.

Keberhasilan proses pembelajaran umumnya diukur melalui hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan capaian akademik yang mencerminkan tingkat pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran dan pemanfaatan teknologi. Dalam konteks pembelajaran modern, integrasi teknologi digital menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Slamento (2015) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor pertama yaitu, faktor internal merupakan faktor yang timbul dari diri siswa atau yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor kedua yaitu faktor eksternal yang merupakan faktor yang ada disekitar individu yang sedang belajar, seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan penerapan metode yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif guna mendorong motivasi belajar siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Meskipun guru telah menerapkan berbagai model pembelajaran, pada praktiknya penerapan tersebut belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan seluruh siswa. Kondisi ini dapat memengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada capaian hasil belajar yang belum maksimal.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan peneliti di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru, diketahui bahwa guru pada umumnya telah menerapkan berbagai model pembelajaran, termasuk model pembelajaran kooperatif. Penerapan tersebut juga dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint, Kahoot, serta bahan ajar visual sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun demikian, penerapan model dan media pembelajaran tersebut belum sepenuhnya disertai dengan pengukuran yang sistematis dan teruji terhadap hasil belajar siswa.

Akibatnya, keberhasilan pembelajaran yang telah diterapkan belum dapat dipastikan secara empiris, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan ini juga ditemukan pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Dalam proses pembelajaran, sebagian siswa masih menunjukkan keterlibatan yang rendah selama kegiatan belajar berlangsung. Rendahnya keterlibatan tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal, yang terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis.

Berdasarkan data hasil pre-test mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru, nilai rata-rata siswa masih berada pada kategori rendah karena sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data hasil belajar siswa berdasarkan nilai ulangan harian pada mata pelajaran Ekonomi kelas X dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar siswa

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Nilai Rata-rata	Diatas KKTP	Dibawah KKTP
X AKL	25	75	74,4	2	23
X MPLB	30	75	73,0	2	28
X BDP	13	75	71,1	4	8
Total	68	75	72,8	8	60

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Labor Binaan FKIP Universitas Riau masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu dengan rata-rata nilai KKTP sebesar 75. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis masih tergolong rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan melalui pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dan inovatif. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Farikhatin *et al.*, (2024) menyatakan bahwa Model pembelajaran berperan sebagai sarana yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif, tujuan pembelajaran tercapai, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pemilihan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membangkitkan minat belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui keterlibatan tersebut, siswa terdorong untuk berdiskusi, berinteraksi, dan bekerja sama baik secara individu maupun dalam kelompok. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi akademik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pada pembelajaran TGT siswa akan diajak untuk melakukan turnamen, dalam turnamen

siswa akan berkompotensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam strategi pembelajaran tipe TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan juga keterlibatan siswa dalam belajar, dengan terciptanya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang akan meningkat (Permadi *et al.*,2023)

Melalui penggunaan *Wordwall* sebagai media pembantu dalam melaksanakan turnamen pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat relevan digunakan sebagai media permainan yang mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Menurut Rohmatin (2023) *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Dengan menggunakan *Wordwall* diharapkan siswa akan meningkat pemahaman terhadap materi pembelajaran ekonomi.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, siswa didorong untuk aktif berdiskusi dan berkompotensi secara sehat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan kelompok maupun turnamen akademik, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih optimal.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-test and Post-test with Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebagai dampak dari pemberian perlakuan terhadap kelompok tertentu. Dalam desain ini terdapat variabel independen (perlakuan) dan variabel dependen (hasil belajar) yang diuji dalam kondisi yang terkontrol.

Desain *Pre-test and Post-test with Nonequivalent Control Group Design* melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan

kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan dan menggunakan pembelajaran konvensional.

Langkah-langkah penelitian diawali dengan melakukan observasi awal, kemudian memberikan pre-test kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Labor Binaan FKIP Universitas Riau.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan post-test. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung perbedaan nilai rata-rata dan mengukur signifikansi.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL sebagai kelas eksperimen dan kelas X MPLB sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa serta tanpa mengubah komposisi kelas yang telah ada. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan observasi dilakukan untuk dapat mendukung data pelaksanaan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 20.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas X AKL yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X MPLB yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, yang diawali dengan pemberian pre-test, dilanjutkan dengan empat kali pertemuan perlakuan (treatment) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen, dan diakhiri dengan pemberian post-test.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 65,6, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol

sebesar 66,83. Perbedaan rata-rata tersebut relatif kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal kedua kelas berada pada tingkat yang relatif homogen.

Setelah kondisi awal diketahui, perlakuan diberikan sebanyak empat kali pertemuan pada kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran sesuai dengan RPP yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran tanpa perlakuan khusus.

Selanjutnya setelah pelaksanaan perlakuan, kedua kelas diberikan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 82,20, sedangkan kelas kontrol sebesar 69,33. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rincian perbandingan rata-rata skor tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbedaan Hasil Pre-test dan post-test Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Pre-test	Post-test
	Eksperimen	65,6	82,20
	Kontrol	66,83	69,33

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Selain itu, juga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dan kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan tersebut.

Untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas terhadap nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest kelas Kontrol	.138	30	.149	.942	30	.101
	posttest kelas kontrol	.128	30	.200*	.941	30	.094
	pre test kelas kelas eksperimen	.157	25	.116	.957	25	.354
	post-test kelas eksperimen	.187	25	.024	.934	25	.107

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pre-

test kelas eksperimen sebesar 0,101 dan nilai post-test kelas eksperimen sebesar 0,094. Sementara itu, nilai signifikansi pre-test kelas kontrol sebesar 0,354 dan nilai post-test kelas kontrol sebesar 0,107.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada data pre-test dan post-test, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, memiliki nilai Sig. > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kedua kelas berdistribusi normal dan telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.086	1	53	.771
	Based on Median	.095	1	53	.759
	Based on Median and with adjusted df	.095	1	52.998	.759
	Based on trimmed mean	.093	1	53	.761

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas *pre test* kelas eksperimen

Berdasarkan tabel 4.10 diatas dapat diketahui nilai sig. Based on mean nilai *pre-test kelas* Adalah 0.771 > 0,05 artinya data diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Hasil uji homogenitas hasil *post-test* dapat dilihat dari gamba 3.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	2.646	1	53	.110
	Based on Median	2.480	1	53	.121
	Based on Median and with adjusted df	2.480	1	51.833	.121
	Based on trimmed mean	2.303	1	53	.135

Gambar 3. Hasil uji Homogenitas nilai *post-test*

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diketahui nilai sig. Based on mean adalah 0.110 > 0,05 , artinya datadi terima. Maka dapat disimpulkan bahwa varian data *post-test* homogen. Kemudian dilakukan uji *independen sampel t-test* dapat dilihat pada gambar 4.

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	pos-test kelas eksperimen	25	82.20	6.782	1.356
	post-test kelas kontrol	30	69.33	9.444	1.724

Gambar 4. Hasil Uji independen sampel t-test

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji beda dua kelompok, di peroleh data statistik nilai post-test siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* memiliki jumlah sebanyak 25 siswa dengan rata-rata sebesar 82,20 dan standar deviasi 6,782.

Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru mata pelajaran memiliki jumlah siswa sebanyak 30 orang dengan nilai rata-rata 69,33 dan standar deviasi 9,444. Perbedaan nilai rata-rata anantara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 12,867, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil uji independen sampel t-test di dapat hasil signifikansi data *post-test* pada gambar 5.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	2,646	,110	5,694	53	,000	12,867	2,260	8,334	17,399
	Equal variances not assumed			5,865	51,956	,000	12,867	2,194	8,484	17,269

Gambar 5. Hasil uji signifikansi

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada Tabel 4.7, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan anantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditegaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Wordwall* berlangsung dengan baik dan mengalami peningkatan kualitas pada setiap pertemuan. Guru melaksanakan tahapan pembelajaran secara sistematis dan konsisten, sementara siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kondusif, sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kondisi awal sebelum perlakuan menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif seimbang. Hasil pre-test memperlihatkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Kesetaraan kemampuan awal ini menjadi dasar bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Penguatan terhadap temuan tersebut terlihat dari hasil uji beda dua kelompok (*independent sample t-test*). Kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantuan *Wordwall* memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 82,20 dengan standar deviasi 6,782. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 69,33 dengan standar deviasi 9,444. Perbedaan rata-rata sebesar 12,867 menunjukkan adanya selisih capaian hasil belajar antara kedua kelas.

Perbedaan tersebut semakin diperkuat oleh hasil uji signifikansi yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dan kelas yang tidak menerapkannya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82,20 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pretest sebesar 65,6. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu 82,20 pada kelas eksperimen dan 69,33 pada kelas kontrol.

Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dan kelas yang tidak menerapkannya pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

B. Saran

Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat mengembangkan kajian ini dengan menambahkan variabel lain, memperluas subjek penelitian, atau menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mempertimbangkan penggunaan aplikasi media permainan yang lebih bervariasi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

DAFTAR RUJUKAN

Fakhriyah, Ika Laila, and Muhammad Assegaf Baalwi. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data." 10: 1291-1300.

Farikhatin, Novia, Ervina Eka Subekti, and Arfanny Hanum. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1): 9-15. doi:10.54371/jiepp.v4i1.365.

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>

Ira Marwiguna¹, Joko Widiyanto², S. W. (2024). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 2 Sdn 01 Nambangan Lor. 09(September), 325-334.

Lestari Lature, Gusnardi, F. T. (2025). Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 10(September).

Marbun, R., & Munajat. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia: Efektivitas Model TGT Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Siswa SMK*. 5(3), 1-6. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1743>

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189-199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747-750.

Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>

Permadi, Resta Novita, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka. "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP." 4(1): 197-202.

Rohmatin 2023. "Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3(1): 79-88. doi:10.51878/edutech.v3i1.2039.