

**PENINGKATAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR MATERI EKSPONEN
KELAS X DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN WORDWALL**

Wahyu Robi'atun Ni'mah¹, Vera Dewi Susanti², Samsudin³

Universitas PGRI Madiun¹

Universitas PGRI Madiun²

SMK Negeri 5 Kota Madiun³

²vera.mathedu@unipma.ac.id

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes and motivation in Exponent material in class. The type of research carried out was class action research with 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The object of this research is the learning outcomes and learning motivation of students using the TGT type cooperative learning model assisted by Wordwall. Qualitative data was obtained from observing the learning process and learning activities, while quantitative data was obtained from student test results. The research results showed that in cycle I, the percentage of learning completeness was 71.4%. Meanwhile in cycle II, the percentage of learning completeness reached 80%. Based on these gains, it shows that there has been an increase in student learning outcomes. In another aspect, it is shown that in cycle I it was 89.3%, in cycle II it was 98.2%. Based on the research results, it was concluded that the application of the TGT type cooperative learning model assisted by Wordwall was able to improve the learning outcomes and motivation of class X TKJ 2 students at SMK Negeri 5 Madiun City on Exponent material.

Keywords: cooperative, TGT, learning outcomes, motivation, wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada materi Eksponen di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 35 orang siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Wordwall*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) dengan 2 siklus yakni siklus I dan siklus II. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*. Data kualitatif diperoleh dari observasi proses pembelajaran dan aktivitas belajar sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I, presentase ketuntasan belajar 71,4%. Sedangkan pada siklus II, presentase ketuntasan belajar mencapai 80%.

Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan terkait hasil belajar siswa. Di aspek lain ditunjukkan bahwa pada siklus I sebesar 89,3 %, di siklus II 98,2%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun pada materi Eksponen.

Kata Kunci: kooperatif, TGT, hasil belajar, motivasi, *wordwall*

A. Pendahuluan

Dalam proses kegiatan belajar dan mengajar salah satu hal yang menjadi faktor pendukung agar berjalan dengan maksimal adalah motivasi belajar siswa. Menurut Amir et al., (2021) bahwa motivasi belajar menjadi faktor penentu pada hasil belajar siswa, motivasi yang dimiliki siswa akan mempengaruhi hasil belajar secara kuantitas maupun kualitas. Dengan adanya hal tersebut, seorang guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan maksimal. Ketercapaian suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hasil belajar, ditinjau dari pendapat Annisa & Marlina, (2019) dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan sebagai bentuk pengungkapan dari kemampuan siswa setelah memahami materi yang telah siswa pelajari.

Dalam mendukung keberhasilan proses mengajar, sesuai dengan

kurikulum Merdeka ditentukan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di kelas. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada cara penyajian materi pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Susanti, 2013). Berkaitan dengan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada lingkungan belajar di SMK Negeri 5 Kota Madiun yakni model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menumbuhkan karakter maupun kompetensi/kemampuan 4C yang merupakan kompetensi yang diorientasikan dalam era abad-21. Kompetensi tersebut adalah *Communication, Collaboration, Critical thinking, and Creativity*. Siswa diajak untuk berproses dalam belajar dengan harapan dalam kegiatan tersebut dapat memunculkan kemampuan seperti kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan berdiskusi yang tentunya dirancang secara berbeda

dengan menambahkan suatu hal yang menarik motivasi belajar siswa. Sehingga secara tidak langsung akan menjadi nilai lebih di dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lingkungan belajar maupun proses pembelajaran yang dilakukan oleh setiap guru di masing – masing kelas salah satunya di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun, sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran yang diberikan oleh guru masih menggunakan metode mengajar secara konvensional yaitu ceramah, masih terdapat beberapa guru belum maksimal penerapan suatu model pembelajaran inovatif. Hal tersebut menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa sehingga memberikan dampak pada siswa diantaranya siswa muncul rasa bosan yang mengakibatkan siswa tidak merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, tidak merasa semangat selama pembelajaran, kurang aktif selama proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut berkaitan dengan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh

guru sehingga berdampak pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibuktikan melalui hasil nilai tes siswa kelas X TKJ 2 di SMK Negeri 5 Kota Madiun pada materi eksponen menunjukkan bahwa hanya 51,4% siswa yang memenuhi nilai KKM. Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun. Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan agar siswa mampu termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada matematika. Maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu membantu mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk strategi pembelajaran yang di dalamnya berfokus untuk menumbuhkan sikap

saling bekerja sama dan membantu agar saling memahami suatu materi pelajaran melalui pembentukan kelompok dengan anggota kelompok yang tingkat kemampuannya berbeda-beda. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan suatu situasi belajar dengan sistem kompetisi yang positif dan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna disini siswa akan belajar dalam membagi tugas secara terstruktur dalam berkelompok serta menjadi tutor sebaya bagi teman sejawatnya. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan secara kooperatif tidak hanya berfokus pada keberhasilan suatu individu dalam kelompok, namun kebersamaan diutamakan sehingga dengan membentuk kelompok dari berbagai kemampuan mampu menciptakan rasa saling membantu, berdiskusi sehingga permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik dan menutup dari perbedaan/kesenjangan diantara individu dalam memahami suatu materi. Hal ini sependapat dengan Hasanah & Himami, (2021) bahwa pembelajaran kooperatif mampu menumbuhkan ketergantungan yang positif sehingga mampu menumbuhkan sikap saling bekerja

sama atau saling mengajari sehingga mampu mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran yang cocok diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran ini karena sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan, selain itu memiliki kelebihan lainnya. Menurut Wahyudin et al., (2023) menjelaskan bahwa kelebihan dari model TGT adalah selain melatih dari aspek kerjasama antar siswa, dengan model ini memfokuskan pada tingkat pemahaman materi melalui kegiatan berbagai dari tutor sebaya. Pendapat lain juga disampaikan oleh Anggraeni & Alpian, (2019) bahwa kooperatif tipe TGT mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan karena didalam proses pembelajaran tipe ini mengajak siswa untuk aktif sehingga pembelajaran tidak monoton yang mampu menarik siswa untuk semangat dalam belajar. Selain itu, adanya kegiatan turnamen menambah rasa antusias pada siswa. Hal ini diharapkan juga dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memiliki dorongan yang besar untuk melakukan aktifitas belajar atau memberikan respon positif terhadap aktifitas pembelajaran yang diikuti (Novianti et al., 2020; Oktafian et al., 2024; Susanti, 2013).

Pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan tahapan menurut ahli. Peneliti mengambil lima langkah tahapan menurut Slavin. Menurut Slavin (2015, 143-147) dalam Setyaningrum & Asrofah, (2024) metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu 1) Penyajian materi berupa penyampaian materi oleh guru sebagai bentuk fasilitas tambahan untuk membentuk pemahaman yang lebih baik dan penunjang belajar siswa. Guru menyampaikan mekanisme pembelajaran melalui TGT ini yang selanjutnya diarahkan untuk berdiskusi secara berkelompok yang berfokus pada mekanisme *Team Game Tournament* (TGT), 2) Tim yang dibentuk terdiri atas 5-6 siswa dengan pembagian yang beragam dari tingkat kemampuan, jenis kelamin. Tujuan dari tim adalah benar-benar memastikan semua anggota

dapat belajar, memahami lebih maksimal sehingga mampu mempersiapkan game dengan baik, 3) Game berupa permainan yang dirancang untuk memberikan tes terkait pengetahuan siswa dari proses kegiatan yang diberikan oleh guru sebelumnya yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan,

4) Turnamen merupakan inti dari model pembelajaran TGT yang berupa game semacam cerdas cermat, 5) Rekognisi Tim berupa penyampaian atau pemberian penghargaan kepada kelompok yang mencapai poin tertinggi.

Pembelajaran yang menarik tidak hanya cukup dengan menerapkan model pembelajaran saja sehingga peneliti dalam hal ini bermaksud menambahkan suatu hal yang menarik yang dikaitkan dengan teknologi digital. Menurut Utami et al., (2021) bahwa guru harus mampu memberikan suatu inovasi yang mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan guru harus mampu memberikan inovasi yang menggunakan teknologi digital. Hal ini dengan mengaitkan teknologi dalam proses pembelajaran mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman Sesuai pendapat (Awalia et al.,

2019) bahwa media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Masruroh et al., 2023; Oktafian et al., 2024). Teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Kemampuan teknologi untuk memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi, baik di dalam kelas maupun secara daring, juga membuat proses belajar lebih dinamis dan inklusif (Susanti et al., 2020, 2022). Selain itu, efisiensi dalam penilaian dan umpan balik menjadi lebih baik dengan penggunaan alat digital, memungkinkan guru memberikan penilaian yang cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi juga penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja yang semakin berbasis teknologi, dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Dengan semua manfaat ini, teknologi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga

mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan hidup yang penting, menjadikannya elemen kunci dalam pembelajaran modern.

Pada penelitian ini untuk membangun motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa maka memanfaatkan media pembelajaran yang masih belum banyak digunakan oleh guru yakni bernama *Wordwall*. Tujuan dari penggunaan *Wordwall* sendiri adalah proses pembelajaran tidak monoton sehingga mampu membangun antusias siswa dalam mempelajari materi. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran berupa permainan interaktif secara online, dengan penampilan yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021). Dengan memanfaatkan media ini akan menciptakan sebuah suasana yang menarik karena dapat mengkolaborasikan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang menyenangkan dan tidak terkesan kaku. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Afidah & Subekti, 2024) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Game

Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” diperoleh hasil bahwa dengan penerapan teknologi digital seperti game edukasi digital seperti *Wordwall* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran dapat menambah semangat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada materi eksponen kelas X dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model *Kurt Lewin*. Yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu:

a. Perencanaan siklus /tindakan

Pada tahap ini Tahap pertama adalah Perencanaan, di mana guru merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran, dan menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif serta menyusun instrumen penelitian.

b. Pelaksanaan siklus / tindakan

Tahap kedua adalah Pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni 1) menyiapkan salam dan mengecek kehadiran siswa, 2) memberikan apresiasi terkait dengan materi pelajaran, 3) menyampaikan tujuan pembelajaran, 4) memberi materi pembelajaran, 5) memberi kesempatan siswa berdiskusi, 6) memberikan bimbingan kepada siswa, 8) memberi kesempatan siswa mempresentasikan hasil diskusi, 9) melakukan kegiatan TGT berupa turnamen cerdas cermat melalui media *Wordwall*, 10) mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, 12) memberi kuis individu kepada siswa, 13) menutup pelajaran dan memberikan tindak lanjut.

c. Observasi

Tahap di mana guru secara cermat mengamati aktivitas siswa

selama proses pembelajaran, memperoleh wawasan tentang respons siswa, dan mengidentifikasi kebutuhan atau tantangan yang mungkin muncul.

d. Refleksi

Tahap di mana guru melakukan evaluasi diri terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, mengidentifikasi kekuatan dan area untuk perbaikan.

Pada penelitian kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun sebanyak 35 orang. Sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada bulan 05 Agustus sampai dengan 12 Agustus. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik. Pertama, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran, memberikan pemahaman yang mendalam tentang dinamika kelas dan respon siswa terhadap pembelajaran. Kedua, wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih lanjut tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, memberikan wawasan kualitatif yang berharga tentang persepsi dan pengalaman siswa

dalam pembelajaran. Terakhir, tes digunakan untuk mengukur secara langsung hasil belajar siswa, memberikan data kuantitatif yang objektif tentang pencapaian pembelajaran mereka. Dengan kombinasi teknik ini, penelitian ini dapat menyajikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

Analisis Data

Tindakan penelitian akan diperoleh data-data baik dari observasi maupun tes yang akan diolah untuk mengetahui keberhasilan atau tidaknya dalam penelitian sehingga digunakan untuk menggambarkan ketercapaian indikator pada siklus dalam pembelajaran matematika. Analisis tersebut dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

Menghitung nilai persentase ketuntasan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

$P =$ Presentase ketuntasan belajar

\sum siswa yang tuntas belajar =

siswa dengan nilai ≥ 70

\sum siswa = banyak siswa keseluruhan

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Siswa

Presentase	Kriteria
≥ 80%	Sangat tinggi
60 – 79%	Tinggi
40 – 59%	Sedang
20 – 39%	Rendah
< 20%	Sangat rendah

Sumber : (Safitri et al., 2022)

Sementara untuk penilaian motivasi belajar siswa yang dilakukan melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran dengan beberapa Indikator motivasi siswa yang dinilai adalah 14 aspek dalam lembar observasi yaitu: 1) siswa antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 3) siswa merespons instruksi guru, 4) siswa bekerjasama dengan baik bersama temannya, 5) siswa menyampaikan hasil diskusi dengan baik, 6) siswa memberi kesempatan temannya untuk berpendapat, 7) siswa antusias dalam melakukan turnamen melalui *Wordwall*, 8) siswa melakukan turnamen sesuai aturan, 9) siswa aktif dalam menanggapi presentasi dari lain, 10) siswa menjawab pertanyaan dari guru, 11) siswa aktif bertanya jika ada hal yang kurang dipahami, 12) siswa melakukan feedback atau umpan

balik, 13) siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan guru, 14) siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru.

Setiap aspek tersebut diberi nilai dari yang terendah hingga tertinggi yaitu 1,2,3 dan 4 sesuai observasi yang dilakukan dan pada akhirnya diakumulasikan dengan skala penilaian sebagai berikut

Tabel 2. Penilaian Motivasi Siswa

Presentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat rendah

Sumber : (Amir et al., 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Setiap akhir siklus I dan II diadakan tes formatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa serta melakukan pengamatan melalui lembar observasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada

materi Eksponen kelas X SMK Negeri 5 Kota Madiun.

a. Peningkatan hasil belajar siklus I dan siklus II

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar sebelum tindakan adalah 51,4% dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 71,4% dan siklus II menjadi 80%.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

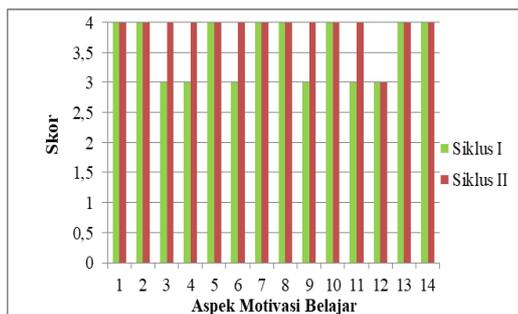
Jumlah siswa	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	18	25	28
Belum Tuntas	17	10	7
Presentase Ketuntasan	51,4%	71,4%	80%

Data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum siklus ke siklus I dan ke siklus II. Pada sebelum siklus, terdapat 18 siswa yang tuntas dalam evaluasi pembelajaran, sedangkan 17 siswa belum tuntas, dengan presentase ketuntasan adalah 51,4%. Sedangkan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 25 siswa, sementara yang belum tuntas 10 siswa, dengan presentase

ketuntasan mencapai 71,4%. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus II, ketuntasan siswa semakin meningkat menjadi 28 siswa sedangkan yang belum tuntas 7 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 80% dengan masuk ke dalam kriteria sangat baik pada keberhasilan siswa. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh pelaksanaan melalui model kooperatif tipe TGT ini mengajak siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru saja. Namun, siswa diajak untuk memperoleh pemahaman yang bermakna melalui kegiatan berdiskusi, kemudian ditantang pada bagian turnamen serta dilengkapi media yang menarik siswa yakni *Wordwall*. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*. Menurut (Somayana, 2020) bahwa Pembelajaran efektif dapat terlaksana bila guru mampu memberi informasi yang jelas kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya. Selanjutnya guru harus mampu menyelenggarakan

pembelajaran yang variatif sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran.

- b. Peningkatan motivasi belajar siklus I dan siklus II



Gambar 1. Diagram Penilaian Aspek Motivasi Siswa Pada Siklus I dan II

Pada gambar 1 di atas menunjukkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap siswa ketika sedang melakukan aktivitas pembelajaran, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan nilai aspek no. 3, 4, 6, 9, 11 dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari aspek motivasi siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan model Kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*. Peningkatan tersebut dibuktikan bahwa siswa terbukti merespons instruksi guru, mampu bekerjasama dengan baik

bersama temannya, mampu memberi kesempatan temannya untuk berpendapat, mampu aktif dalam menanggapi presentasi dari lain, mampu aktif bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.

Hasil penilaian pada motivasi belajar siswa pada siklus I dan II dari 14 aspek penilaian melalui lembar observasi terkait motivasi belajar siswa yang diperoleh mengalami peningkatan yang awalnya 89,3 % di siklus I menjadi 98,2% di siklus II. Ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Kota Madiun tahun pelajaran 2024/2025 yang tercermin dalam aspek-aspek aktivitas belajar mereka menggunakan model Kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*.

Berdasarkan hasil penelitian melalui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* menunjukkan hasil bahwa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa ditunjukkan melalui beberapa aspek motivasi belajar yang menjadi acuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa

ketika diterapkan model pembelajaran ini. Siswa sangat bersemangat dan antusias ketika sedang melakukan pada bagian turnamen. Bagian ini menjadi bagian utama dan pembeda pada model kooperatif tipe TGT ini dibandingkan model kooperatif lainnya. Hal ini didukung dari penelitian (Mukminah et al., 2020) bahwa pada model kooperatif tipe TGT yang menjadi poin terpenting adalah turnamen karena mendorong ketertarikan siswa agar lebih berusaha semaksimal mungkin dengan siswa lainnya agar mampu mendapat skor terbanyak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model Kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas X pada materi Eksponen. Hal ini ditunjukkan pada siklus I, presentase ketuntasan belajar 71,4%. Sedangkan pada siklus II, presentase ketuntasan belajar mencapai 80%. Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan terkait hasil belajar siswa. Di aspek lain

ditunjukkan bahwa pada siklus I sebesar 89,3 %, di siklus II 98,2%. Peningkatan dikedua aspek tersebut terlihat dari hasil tes siswa maupun observasi kegiatan pembelajaran setelah penerapan model Kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall*.

Adapun saran yang dapat diambil dari hasil penelitian menggunakan model pembelajaran TGT ini diharapkan kedepannya guru khususnya guru matematika lebih memperhatikan kembali terkait penerapan model pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dapat menerapkan model yang dapat meningkatkan aktifitas, kerjasama, dan kerjasama team seperti penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) selain itu penerapan model pembelajaran hendaknya dipadu padankan dengan media berupa digital seperti media *Wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

Afidah, N., & Subekti, Fitrianto eko. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/>

- view/971
- Amir, A., Azmin, N., Rubianti, I., & Olahairullah, O. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Ipa Terp. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 2(01), 1–6. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v2i01.48>
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Masruroh, V., Lusiana, R., & Susanti, V. D. (2023). Development of Student Worksheets Oriented to Problem Based Learning Integrated 21st Century Skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 519–532. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2466>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Novianti, R. E., Andari, T., & Susanti, V. D. (2020). Efektivitas Model PBL Berbasis STEM Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Berpikir Kritis Matematis Pada Peserta Didik Kelas XI SMA. *KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN UNIVERSITAS PEKALONGAN 'Meneropong Wajah Pendidikan Di Era Merdeka Belajar'*, 1–6.
- Oktafian, F., Susanti, V. D., & Lestariningsih, A. R. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION (GI) BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIIA SMPN 4 MADIUN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–92.

- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736/2267>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Susanti, V. D. (2013). Efektifitas Model Pembelajaran Group Investigation DanTAI Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Pokok Bahasan Himpunan Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Geger. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 1.
- Susanti, V. D., Andari, T., & Harenza, A. (2020). Web-Based Learning Media Assisted By Powtoon in Basic Mathematics Course. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 11–20.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5308>
- Susanti, V. D., Suprpto, E., & Wardani, Y. A. (2022). *Development of Android-Based Edutainment Game Learning Media on Phytagoras Theorem for Junior High School Students*. 14, 3931–3942.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1978>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, & Sabanil, S. (2021). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 89–96.