Volume 1 Number 3 (2023)
July – September 2023
Page: 219-229

E-ISSN: 2986-6529
P-ISSN: 2987-5218
globaleducationj@gmail.com

GLOBAL EDUCATION JOURNAL

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Word Wall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes

Gina Alamsah[1], Ati Sadiah[2], Raden Roro Suci Nurdianti[3].
[1] Universitas Siliwangi, Indonesia;
[2] Universitas Siliwangi, Indonesia;
[3] Universitas Siliwangi, Indonesia;
* Correspondence e-mail; 192165044@student.unsil.ac.id

Article history Submitted: 2023/05/20; Revised: 2023/06/24; Accepted: 2023/07/24

Abstract

The main problem related to this research is the low learning outcomes of students in economics subjects. This study aims to determine whether there is an increase in student learning outcomes before and after treatment as well as differences in increased student learning outcomes in the experimental class with the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Word Wall media and the control class with the conventional model after treatment. The research method used is a quasi-experimental method. Data analysis techniques used the SPSS 25.00 program, namely paired sample t-test and independent sample t-test with a significant level of 5% or 0.05. Based on the research results, the sig. (2-tailed) of 0.000 so that it can be concluded that there are differences in the increase in learning outcomes of students in the experimental class using the cooperative model Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Word Wall media after being given treatment with the control class using conventional learning models after completing learning.

Keywords cooperatif; learning outcomes; teams games tournament; word wall.

© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kehidupan manusia, pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk, membina dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian seseorang, oleh karena itu untuk memajukan pendidikan harus dengan meningkatkan semangat dalam belajar, agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat maka kualitas pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan agar mampu mengikutinya. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik mengembangkan potensi jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam dunia pendidikan, dikenal adanya istilah belajar dan pembelajaran, dari proses pembelajaran itu ada sebuah hasil yang ingin dicapai yang dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes pada mata pelajaran tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wirda (Wirda et al., 2020) ", hasil belajar peserta didik merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa jauh siswa telah menguasai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru". dari hasil belajar ini peserta didik mengalami perubahan baik dari segi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor), dan dari hasil belajar guru dapat melihat sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mendalami materi. Dalam pencapaian hasil belajar, tentunya peserta didik akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat muncul dari dalam diri peserta didik (internal) itu sendiri maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor internal biasanya berkaitan dengan motivasi, minat, bakat, kesehatan dan faktor yang bersifat pribadi lainnya. Sedangkan faktor eksternal biasanya berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar individu seperti dari keluarga, sekolah dan masyarakat (Fatimah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar dari kelas XI IPS di SMA Negeri Cihaurbeuti belum mencapai nilai KKM. Berikut adalah data hasil ujian akhir semester di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Rata - Rata Nilai UAS XI IPS

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang Mencapai KKM
1	XI IPS 1	36	40	1 orang
2	XI IPS 2	36	43	1 orang
3	XI IPS 3	36	44	-
4	XI IPS 4	36	44	2 orang
5	XI IPS 5	35	46	1 orang

Sumber : Data Transkrip Nilai UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta didik masih berada jauh dibawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 40, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 75. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal hanya ada 5 orang dari 179 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penerapan model pembelajaran harus lebih efektif dan kreatif yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik. Karena jika hal ini dibiarkan terus menerus maka peserta didik akan terbiasa pasif dan dapat berdampak pada hasil belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Shoimin (Shoimin, 2017) " Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam kelompok dimana orang bekerja sama untuk saling membantu menciptakan konsep dan memecahkan masalah". Dalam model pembelajaran kooperatif, mengutamakan kerjasama dalam pemecahan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Silberman (Seran et al., 2019) "Dikembangkan oleh Robert Slavin, model belajar mengajar TGT adalah teknik pembelajaran yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran berbagai fakta, konsep, dan keterampilan."

Dengan model ini semua peserta didik akan terlibat secara aktif, dan menguji setiap peserta didik untuk menjawab soal untuk mendapatkan skor untuk kelompoknya, maka model ini dinilai dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi karena dengan games tidak membuat peserta didik jenuh.

Media yang tepat menjadikan proses pembelajaran lebih mudah dan efektif, ditambah sekarang adalah pembelajaran di era Industri 4.0 yang artinya sekarang ini mengutamakan teknologi dalam proses pembelajaran. (Permana & Kasriman, 2022).

Media *Word Wall* merupakan media berbasis web yang di dalamnya terdiri dari games-games yang seru dan dapat menunjang pembelajaran terutama dengan model TGT. Menurut (Mertha & Mahfudz, 2022)"Aplikasi web *Word Wall* dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran game edukasi. Selain dapat digunakan untuk pembelajaran online untuk ulangan dan tugas harian, media ini dapat juga dapat digunakan untuk evaluasi offline".

Kelebihan aplikasi *Word Wall* :

1) Dapat membekali siswa dengan sistem pembelajaran yang bermakna dan penggunaan yang sederhana dapat digunakan baik pada tingkat dasar maupun lanjutan.
2) Mudah digunakan dimana saja dengan ponsel, laptop atau komputer
3) Aplikasi kreatif dengan banyak desain untuk menarik perhatian siswa saat belajar.

Kekurangan aplikasi *Word Wall*:

1) Pembuatan aplikasi *Word Wall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
2) Saat menggunakannya, font terkadang terlalu kecil dan tidak dapat diubah.
3) Jika tidak memiliki akses internet/kuota, aplikasi *Word Wall* tidak dapat dibuka. (Savira & Gunawan, 2022)

Perbedaan penelitian ini dengan yang sebelumnya yaitu penelitian ini menggunakan media *Word Wall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berbeda dengan penelitian Hernata Diana Tari, Utty Suwirta, dan Dedeh tidak menggunakan bantuan media, populasi dan sampel yang digunakan juga berbeda.

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Word Wall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

2. METODE

Menurut Abubakar (2021) "Metodologi penelitian adalah upaya mempelajari dan menyelidiki suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah secara cermat dan seksama untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis data dan menarik kesimpulan secara sistematis dan objektif." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Artinya data yang dikumpulkan berupa data hasil pengukuran dan perhitungan angka-angka yang kemudian digeneralisasi. Dengan metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Adapun menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuasi eksperimen adalah "metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen".

Dalam penelitian ini variabel yang yaitu variabel independen (bebas) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Word Wall* dan variabel dependen (terikat) adalah hasil belajar peserta didik.

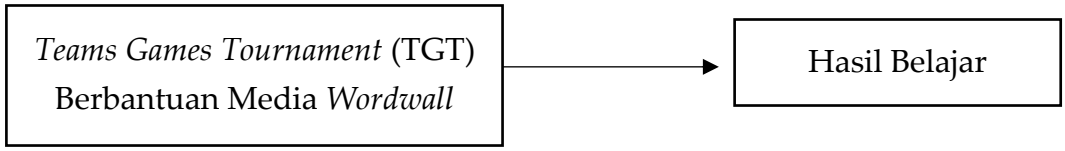
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*, dimana ada dua kelompok yang dipilih, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana masing-masing kelompok diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian setelah itu diberikan perlakuan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Hardani (2020) "Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari orang, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, hasil uji atau kejadian sebagai sumber data, yang memiliki ciri-ciri tertentu dalam penelitian", populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 179 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik jenis *Purposive Sampling* (Kasanah, 2021) Teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang diterapkan oleh peneliti sendiri, berdasarkan karakteristik yang diketahui dari populasi. Tujuan pengambilan sampel dan pertimbangan dalam penelitian ini adalah peneliti mencari kelas yang mempunyai tingkat kognitif hampir sama dilihat dari rata-rata terendah yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 3 Mei 2022 sampai tanggal 17 Mei 2023. Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang beralamat di Jl. Karta Wijaya No.600, Pamokolan, Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46262. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda, menurut Arikunto (Arikunto, 2019) "Soal *Multiple Choice* terdiri dari deskripsi atau pernyataan makna yang tidak lengkap dan salah satu dari beberapa kemungkinan jawaban harus dipilih untuk melengkapinya". Instrumen tersebut diujicobakan terlebih dahulu dan diuji validitas, uji reliabilitas dengan analisis butir soal berupa taraf kesukaran dan daya pembeda terlebih dahulu. Adapun analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yaitu uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test,* dan uji *effect size.*

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhaty Purnama Sari (2022) pada penelitian ini menggunakan media *Word Wall* sementara penelitian sebelumnya menggunakan media TTS. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian terdahulu menggunakan teknik sampling jenuh, dan pada penelitian ini menggunakan uji *effect size.*

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya dan juga metode yang digunakan, maka kerangka konseptual dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

TEMUAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Cihaurbeuti kelas XI IPS tahun ajaran 2022/2023 semester genap. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI IPS 1 merupakan kelas eksperimen diberikan perlakukan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Wall* Sedangkan kelas XI IPS 2 menjadi kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penulis melakukan penelitian sebanyak 5 pertemuan secara tatap muka pada kedua kelas. Pertemuan pertama diberikan *pretest* terlebih dahulu. Kemudian pada pertemuan kedua sampai keempat dilakukan pembelajaran menggunakan model *Teams games tournament* dengan media *Word Wall* untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada pertemuan 5 juga kedua kelas tersebut diberikan *posttest*. Model TGT secara umum memiliki 5 sintak, yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar dalam Kelompok, 3) Games, 4) Tournament dan, 5) Penghargaan Kelompok.

Langkah-langkah dalam proses penerapan model TGT berbantuan media *Word Wall* dan model pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang dibahas, sebab dalam langkah-langkah tersebut siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami materi saja, namun siswa diperintahkan untuk lebih aktif dan interaktif yang dapat melatih keterampilan berpikir dan meningkatkan aktivitas sosialnya dengan baik melalui pemberian tugas, game dan turnamen yang harus diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok untuk mencari dan menemukan solusi dari berbagai permasalahan materi belajar, sehingga memiliki pemahaman konseptual yang meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2. Rata-Rata *Pretest-Posttest*

Kelas	Rata-Rata *Pretest*	Rata-Rata *Posttest*
Kelas Eksperimen	47,08	86,39
Kelas Kontrol	46,33	79,25

PEMBAHASAN

1. Uji Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti pada materi Perdagangan Internasional menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Word Wall* sebelum dan sesudah perlakuan. Seperti pada Tabel 4.3 menunjukkan peningkatan kelas eksperimen dari nilai *pretest* sampai nilai *posttest*, dari 47,08 menjadi 86,39.

Hasil uji hipotesis pertama yang mencari perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menunjukan bahwa H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat disebabkan karena dalam proses pembelajarannya model Kooperatif tipe TGT melibatkan seluruh peran peserta didik sehingga peserta didik lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sarliyadi (2020) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang di dalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky, menurut Piaget 1980 (Karwono, 2018:111) "anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh" , Teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa " aktivitas sosial anak berkembang dalam bentuk kerjasama antar pelajar dibawah bimbingan orang dewasa" sejalan dengan model pembelajaran TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran dan dalam kegiatan belajarnya berbentuk kerja kelompok. Sedangkan untuk media *Word Wall* merupakan media berbasis web yang digunakan sebagai sarana agar pembelajaran lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan teori Edgar Dale dikatakan bahwa "semakin konkrit media yang digunakan maka semakin besar pengetahuan yang diperoleh", oleh karena itu dengan berbantuan media *Word Wall* peserta didik dapat membuat peserta didik meningkatkan pemahamannya karena

media tersebut menarik dari segi tampilan dan penerapan sehingga peserta akan lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tari, dkk (2020) disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Uji Hipotesis Kedua

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti pada kelas XI IPS 2 terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Perdagangan Internasional sebelum dan sesudah pembelajaran. Sebagaimana tertera pada Tabel Hipotesis 2 yang menunjukan adanya peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* di kelas eksperimen yaitu dari 46,33 menjadi 79,25. Hasil uji hipotesisnya juga menunjukan bahwa H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran konvensional, peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, namun peserta didik kurang dilibatkan secara aktif, masih malu untuk bertanya atau berpendapat sehingga pembelajaran selalu bersifat satu arah Guru lah yang berperan aktif menyampaikan materi dari awal hingga akhir pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan fokus peserta didik menjadi berkurang karena pembelajarannya dinilai membosankan. Oleh karena itu, banyak peserta didik yang nilainya masih kurang memuaskan. Dengan demikian, jika dianalisis dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai *gain* ternormalisasi sebesar 0,62 yang berarti nilainya masih berada dibawah nilai N-Gain kelas eksperimen.

3. Uji Hipotesis Ketiga

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, dari kedua kelas yang diteliti menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berbeda secara keseluruhan pada kedua kelas tersebut, namun kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media *Word Wall* dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain yang didapat dari masing-masing kelas. N-gain kelas eksperimen sebesar 0,75 berada di kategori tinggi sedangkan kelas

kontrol memperoleh nilai N-gain yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang hanya sebesar 0,62 berada dalam kategori rendah.

Hasil dari uji hipotesis menunjukan bahwa Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Wall* setelah diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional setelah selesai pembelajaran, sejalan dengan penelitian yang dilakukan sejalan dengan penelitian Sari (2022) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam, penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Sarliyadi, dkk (2020) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada materi pemuaian kelas X MIA 4 semester genap di MAS Babun Najah Banda Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran TGT berbantuan media *Word Wall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Cihaurbeuti hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa dalam teori ini pengetahuan bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dimana proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya (Karyono:2018). Sesuai dengan hasil penelitian dimana model TGT sendiri berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, karena keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi dalam proses perkembangan pengetahuannya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Wall* lebih baik dan lebih efektif daripada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

4. SIMPULAN

Dari hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Word Wall*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Word Wall* pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada konsep perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. karena Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi dalam proses perkembangan pengetahuannya yaitu dapat melatih keterampilan berpikir dan meningkatkan

aktivitas sosialnya dengan baik melalui pemberian tugas, game dan turnamen sehingga dengan memahami materi yang diajarkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi penelitian ini, seperti dengan mencoba membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Wall* dengan model pembelajaran kooperatif lainnya dan dapat mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Wall* pada konsep atau materi yang lainnya.

REFERENSI

Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga*.

Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Sinar Grafika Offset.

Fatimah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Skripsi*.

Hardani, dkk. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. In *Repository.Uinsu.Ac.Id* (Issue April).

Karwono, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (1st ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Kasanah, R. U. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, *November*, 62.

Mertha, I. W., & Mahfudz. (2022). History Learning Based on Word Wall Applications to Imrpve Student Learning Results Class X IPS in MA As'adiyah Ketapang. *Internasional Journal of Education Review*, *4*(1), 605–612.

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7831–7839. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616

Sari, N. P., Della, S., & Agustina, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, *9*(1), 1–9. https://doi.org/10.31849/bl.v9i1.9407

Sarliyadi, Sabaruddin, & Bahrin, S. (2020). Penerapan Model TGT (Teams Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemuaian. *Jurnal Phi; Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapan*, *2018*(April 2018), 27–32. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/jurnalphi/article/view/7449

Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5453–5460. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332

Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1749.115-120

Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. In *Nucl. Phys.* (1st ed., Vol. 13, Issue 1). Puslitjakdikbud.