

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan terhadap peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Baturraden pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, seperti kurangnya keterlibatan dalam diskusi, rendahnya antusiasme menjawab pertanyaan pendidik, serta kecenderungan peserta didik untuk pasif saat kegiatan kelompok. Selain itu, berdasarkan data awal yang diperoleh, banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan bahwa hasil belajar mereka masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan dan hasil belajar peserta didik antara yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dan yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Baturraden yang mendapat mata pelajaran ekonomi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan total 72 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan keaktifan antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Keaktifan peserta didik dalam kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang ditunjukkan melalui hasil analisis lembar observasi keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mendukung prinsip kurikulum merdeka, seperti model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Pendidik juga diharapkan mampu melakukan inovasi dan variasi dalam pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar, dengan mempersiapkan diri melalui berbagai sumber agar dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan kelompok dan permainan edukatif.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, Keaktifan Belajar, Hasil belajar

SUMMARY

This study is an experimental research using a quantitative approach conducted on 11th-grade students at SMA Negeri 1 Baturraden in the 2024/2025 academic year. The research was motivated by the low levels of student engagement and learning outcomes in the Economics subject. This issue is evident from the lack of active participation during the learning process, such as limited involvement in discussions, low enthusiasm in responding to teachers' questions, and a tendency to remain passive during group activities. Furthermore, preliminary data showed that many students had not met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), indicating that their learning outcomes were still below the required standard.

The purpose of this study is to determine the differences in student engagement and learning outcomes between those who were taught using the cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) assisted by Wordwall media and those taught using conventional learning methods. The research employed a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design, involving two groups: an experimental class and a control class. The population in this study consisted of all Grade XI students at SMA Negeri 1 Baturraden who took economics. The sampling technique used was purposive sampling. The total sample consisted of 72 students divided into the experimental and control classes.

The results of the study show that: (1) there is a significant difference in student engagement between those taught using the TGT model with Wordwall and those taught using conventional methods. Students in the experimental class showed higher engagement, as evidenced by observational data collected during the learning process. (2) There is also a significant difference in learning outcomes between the two groups, with students in the experimental class achieving notably better results than those in the control class.

The implications of this research suggest that schools should facilitate training for teachers to develop and implement learning models that align with student characteristics and support the principles of the independent curriculum. One such model is the Team Games Tournament (TGT) assisted by Wordwall media, which has proven effective in increasing student engagement and learning outcomes. Teachers are also encouraged to innovate and diversify their instructional methods to create a more interactive and enjoyable learning environment. Additionally, students are expected to become more active and independent in the learning process by preparing themselves through various sources in order to participate optimally in group activities and educational games.

Keywords: Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Wordwall, Student Activity, Learning Outcomes