

Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Sidoarjo

Novia Ayu Larasati ¹⁾, Agus Suprijono ²⁾, Hendri Prastiyono ³⁾,
Sukma Perdana Prasetya ⁴⁾

Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Minat dan keaktifan belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran IPS. Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Sidoarjo masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang berani menyampaikan pendapat, serta kurang terlibat dalam kegiatan diskusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan minat belajar dan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji korelasi Spearman Rank, dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,699 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta kontribusi sebesar 56,2%. Selain itu, terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,417 dengan nilai signifikansi $0,018 < 0,05$ serta kontribusi sebesar 14,9%. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memiliki hubungan positif dan signifikan dengan minat belajar dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Wordwall, Minat Belajar, Keaktifan Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

Learning interest and learning activeness are important factors in the success of Social Studies learning. However, observations conducted at SMP Negeri 3 Sidoarjo showed that students tended to be less active during learning activities and were reluctant to participate in discussions. This study aimed to determine the relationship between the use of the Wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) learning model and students' learning interest and learning activeness. This study employed a quantitative approach with a correlational research design. The sample consisted of 32 eighth-grade students of SMP Negeri 3 Sidoarjo. Data were collected through questionnaires and observation sheets. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, Spearman Rank correlation test, and simple linear regression analysis. The results indicated a positive and significant relationship between the use of the Wordwall-based TGT learning model and students' learning interest, with a correlation coefficient of 0.699 and a significance value of $0.000 < 0.05$. The contribution value reached 56.2%. Furthermore, there was a positive and significant relationship between the use of the Wordwall-based TGT learning model and students' learning activeness, with a correlation coefficient of 0.417 and a significance value of $0.018 < 0.05$, contributing 14.9%. Therefore, the use of the Wordwall-based TGT learning model has a positive and significant relationship with students' learning interest and learning activeness in Social Studies learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, Wordwall, Learning Interest, Learning Activeness.*

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



How to Cite: Larasati, N. A. (2026). Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol (3): halaman 242 - 253

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global. Kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang salah satunya tercermin melalui kualitas proses pembelajaran di sekolah (Hutabarat, 2026). Daya saing suatu bangsa dalam bidang pendidikan dapat dipahami sebagai kemampuan negara dalam mewujudkan sistem pendidikan yang mampu menghasilkan individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan daya saing global (Dihe & Wangdra, 2023). Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi langkah penting dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat bergantung pada mutu pendidikan, yang pada akhirnya dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung (Ike Diansyah, 2024).

Proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pendidikan di sekolah diarahkan untuk mengembangkan cara berpikir generasi muda terhadap ilmu pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran (Hidayat, 2019). Dalam proses tersebut, minat belajar dan keaktifan belajar menjadi aspek penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Keaktifan belajar tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan guru, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi, berpartisipasi, dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran (Gayo, 2025).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai fenomena dan dinamika sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (Emilia et al., 2026). Pembelajaran IPS bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran sosial, pemahaman terhadap nilai-nilai kemasyarakatan, serta kemampuan berinteraksi secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat (Rizqi & Nichia, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi yang mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas belajar mengajar di kelas menjadi salah satu indikator yang mencerminkan mutu pendidikan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong partisipasi peserta didik (Rizqa et al., 2025). Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berpengaruh langsung terhadap terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan pencapaian hasil belajar siswa (Anton & Usman, 2020). Sejalan dengan perkembangan pendidikan saat ini, pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) menjadi pendekatan yang banyak diterapkan. Namun demikian, permasalahan yang sering ditemukan di sekolah adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang masih menjadi pendengar pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok (Eliyanti et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kurang lebih empat bulan di SMPN 3 Sidoarjo, ditemukan bahwa minat dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS masih relatif rendah. Sebagian peserta didik kurang berani menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam kegiatan diskusi, serta cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan. Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena Kurikulum Merdeka menuntut peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kolaborasi, dan aktivitas yang mendorong kemampuan berpikir kritis (Shodiqin et al., 2026). Menariknya, siswa yang menjadi subjek penelitian sebenarnya memiliki antusiasme dan energi yang tinggi. Namun, keaktifan tersebut lebih banyak ditunjukkan dalam aktivitas sosial non-akademik, seperti mengobrol atau bercanda selama pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung aktif secara sosial, tetapi belum menunjukkan keaktifan akademik

yang optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengarahkan energi dan keaktifan sosial siswa ke dalam aktivitas belajar yang lebih positif dan bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik sehingga memungkinkan peserta didik tetap aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan (Zulfahmi, 2025). Penerapan model pembelajaran TGT dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk kuis dan permainan yang menarik sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai aktivitas kompetitif dan interaktif (Nafisah et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Sholahuddin, Siskawati, dan Fadilah (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian Putri Amanatus Sak'diah (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kuis interaktif berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Sementara itu, penelitian Yulia Sri Nur Alima dan Prihatin Sulistyowati (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada satu aspek hasil belajar, seperti minat belajar, keaktifan belajar, atau hasil belajar secara terpisah. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan eksperimen atau penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar. Penelitian mengenai hubungan penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan minat belajar dan keaktifan belajar siswa secara bersamaan dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengkajian hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan dua aspek keterlibatan belajar sekaligus, yaitu minat belajar dan keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPS serta implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa dan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa serta terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional serta pendekatan *ex post facto*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis data statistik, sedangkan penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian (Sugiyono, 2023). Pendekatan *ex post facto* dipilih karena peneliti mengkaji hubungan antarvariabel berdasarkan kondisi yang telah terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian (Arikunto, 2006).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional dengan satu variabel bebas, yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall (X), serta dua variabel terikat, yaitu minat belajar siswa (Y₁) dan keaktifan belajar siswa (Y₂). Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan minat belajar dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang menunjukkan bahwa peserta didik di kelas VIII-A memiliki karakteristik aktif secara sosial, namun belum menunjukkan keaktifan akademik yang optimal dalam pembelajaran IPS. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII-A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall serta minat belajar siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli instrumen, serta diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Tahap analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman Rank karena data penelitian tidak berdistribusi normal. Untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall terhadap minat belajar dan keaktifan belajar siswa digunakan uji regresi linear sederhana (Ghozali, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli instrument

Tabel 1. Hasil Instrumen Penelitian

No	Insrumen yang Divalidasi	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media	82	85	96,47%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	67	80	83,75%	Layak
3..	Angket Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall	116	125	92,80%	Sangat Layak
4..	Angket Minat Belajar	119	125	95,20%	Sangat Layak
5.	Lembar Observasi Keaktifan Belajar	38	40	95%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 82 dari skor maksimal 85 dengan persentase kelayakan sebesar 96,47% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 67 dari skor maksimal 80 dengan persentase kelayakan sebesar 83,75% yang termasuk dalam kategori layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa angket penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,80%, angket minat belajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 95,20%, dan lembar observasi keaktifan belajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian layak digunakan untuk proses pengumpulan data.

HASIL UJI ISNTRUMEN PENELITIAN

Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket TGT Berbasis WW

No	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	P01	.823**	0,367	Valid
2.	P02	.953**	0,367	Valid
3.	P03	.887**	0,367	Valid
4.	P04	.891**	0,367	Valid
5.	P05	.952**	0,367	Valid
6.	P06	.882**	0,367	Valid
7.	P07	.886**	0,367	Valid
8.	P08	.925**	0,367	Valid
9.	P09	.963**	0,367	Valid
10.	P10	.903**	0,367	Valid
11.	P11	.913**	0,367	Valid
12.	P12	.877**	0,367	Valid
13.	P13	.924**	0,367	Valid
14.	P14	.924**	0,367	Valid
15.	P15	.906**	0,367	Valid
16.	P16	.932**	0,367	Valid
17.	P17	.930**	0,367	Valid
18.	P18	.869**	0,367	Valid
19.	P19	.954**	0,367	Valid
20.	P20	.931**	0,367	Valid
21.	P21	.925**	0,367	Valid
22.	P22	.935**	0,367	Valid
23.	P23	.925**	0,367	Valid
24.	P24	.954**	0,367	Valid
25.	P25	.963**	0,367	Valid

Berdasarkan Tabel 2, taraf signifikansi 5% didapat nilai r tabel sebesar 0,367. Item pernyataan dinyatakan valid bila nilai r hitung > r tabel. Berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwasanya seluruh item pernyataan pada angket penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari 0,367 sehingga seluruh item dikatakan valid dan layak dipergunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

No	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	P01	.805**	0,367	Valid
2.	P02	.832**	0,367	Valid
3.	P03	.810**	0,367	Valid
4.	P04	.937**	0,367	Valid
5.	P05	.887**	0,367	Valid
6.	P06	.786**	0,367	Valid
7.	P07	.745**	0,367	Valid
8.	P08	.842**	0,367	Valid
9.	P09	.906**	0,367	Valid
10.	P10	.836**	0,367	Valid
11.	P11	.872**	0,367	Valid
12.	P12	.915**	0,367	Valid
13.	P13	.893**	0,367	Valid
14.	P14	.915**	0,367	Valid
15.	P15	.867**	0,367	Valid
16.	P16	.855**	0,367	Valid
17.	P17	.882**	0,367	Valid
18.	P18	.899**	0,367	Valid
19.	P19	.644**	0,367	Valid
20.	P20	.851**	0,367	Valid
21.	P21	.816**	0,367	Valid
22.	P22	.893**	0,367	Valid
23.	P23	.898**	0,367	Valid
24.	P24	.882**	0,367	Valid
25.	P25	.912**	0,367	Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji validitas memperoleh hasil bahwasanya keseluruhan item terkait pernyataan pada angketminat belajar menunjukkan nilai *Corrected Item-Total Correlation* > 0,367, dapat diartikan bahwasanya item penelitian ini layak karena keseluruhan item dinyatakan valid serta layak digunakan.

Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Angket TGT Berbasis WW

Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
0,992	> 0,60	Reliabel

Tabel 4, menunjukkan bahwa hasil dari pengujian reliabilitas angket penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall diperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,992

> 0,60. Hal tersebut diartikan bahwasanya instrumen angket penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall punya tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga dapat dinyatakan bahwasanya instrumen tersebut reliabel dan juga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
0,984	> 0,60	Reliabel

Tabel 5, menunjukkan hasil dari uji realibilitas pada angket minat

terlihat pada tabel tersebut, yang menunjukkan nilai Cronbach's Alpha besarnya $0,984 > 0,60$. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya instrumen angket minat belajar punya tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga dapat dinyatakan bahwasanya instrumen tersebut reliabel serta layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Keaktifan Belajar

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Keaktifan Belajar

Pertemuan	Penilaian Sama	Penilaian Berbeda	Percentage Agreement	Keterangan
1	221	35	86,33%	Reliabel
2	225	31	87,89%	Reliabel
3	235	21	91,8%	Reliabel

Tabel 6, memperoleh nilai *Percentage Agreement* sebesar 86,33% di pertemuan ke-1, 87,89% pada

pertemuan ke-2, serta pertemuan ke-3 menunjukan nilai 91,80%. Seluruh hasil persentase kesepakatan tersebut menunjukkan nilai lebih dari 75%, sehingga lembar observasi keaktifan belajar dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

DESKRIPSI DATA PENELITIAN

Deskripsi Data Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall

Tabel 7. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Model Pembelajaran TGT

Statistik	Nilai
N	32
Minimum	50
Maximum	100
Mean	88,94
Std. Deviation	11,626

Tabel 7, menunjukkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall diperoleh jumlah responden sebanyak 32 siswa. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 50, nilai maksimum sebesar 100. Adapun nilai rata rata (mean) sebesar 88,94 dengan standar deviasi sebesar 11,626. Berdasarkan interval kategori yang telah ditentukan, nilai rata rata tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi

Deskripsi Data Minat Belajar

Tabel 8. Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar

Statistik	Nilai
N	32
Minimum	46
Maximum	100
Mean	86,41
Std. Deviation	13,205

Tabel 8, menunjukkan hasil dari analisis deskriptif yang dilakukan terhadap variabel minat belajar siswa yang diperoleh dari 32 siswa responden menghasilkan nilai minimum sebesar 46 dengan nilai maksimum 100, sehingga nilai rata-rata (*mean*) menunjukkan nilai sebesar 86,41 dengan standar deviasi sebesar 13,205. Hal ini memperlihatkan bahwasanya nilai rata-rata masuk dalam kategori yang tinggi.

Deskripsi Data Keaktifan Belajar

Tabel 9. Hasil Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar

Statistik	Nilai
N	32
Minimum	69
Maximum	97
Mean	83,63
Std. Deviation	8,978

Tabel 9, menunjukkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel keaktifan belajar siswa diperoleh jumlah responden sebanyak 32 siswa. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 69, nilai maksimum sebesar 97. Adapun nilai rata rata (mean) sebesar 83,63 dengan standar deviasi sebesar 8,978. Berdasarkan interval kategori yang telah ditentukan, nilai rata rata tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi.

HASIL ANALISIS DATA PENELITIAN

Uji Normalitas

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Variabel	Sig.	Keterangan
Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall	0,000	Tidak Normal
Minat Belajar	0,001	Tidak Normal
Keaktifan Belajar	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 10 pada hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada variabel penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall sebesar 0,000, minat belajar sebesar 0,001, dan keaktifan belajar sebesar 0,000. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh kecenderungan skor responden yang relatif tinggi dan tidak merata pada masing-masing variabel penelitian sehingga data cenderung menumpuk pada kategori tertentu. Selain itu, penggunaan skala Likert dengan jawaban responden yang cenderung homogen serta jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 32 siswa, turut memengaruhi sensitivitas uji Shapiro-Wilk dalam mendeteksi distribusi data (Sianturi, 2025). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji korelasi nonparametrik Spearman Rank.

Uji Hipotesis

Penelitian ini melakukan Uji hipotesis melalui uji korelasi Spearman Rank agar dapat mengetahui korelasi antara penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan minat belajar dan keaktifan belajar siswa. Pengambilan keputusan diambil melalui nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis Spearman Rank

Hipotesis	Hubungan Variabel	Koefisien Korelasi	Sig.	Keterangan
H1	Penggunaan Model TGT Berbasis Wordwall dengan Minat Belajar	0,699	0,000	Diterima
H2	Penggunaan Model TGT Berbasis Wordwall dengan Keaktifan Belajar	0,417	0,018	Diterima

Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall dengan Minat Belajar Siswa

Tabel 11 menunjukkan berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,699 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H1 diterima, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,699 menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dan memiliki arah hubungan positif. Yang artinya semakin tinggi penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall maka semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall dengan Keaktifan Belajar Siswa

Tabel 11 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,417 dengan nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H2 diterima, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,417 menunjukkan tingkat hubungan yang sedang dan memiliki arah hubungan positif. Artinya semakin tinggi penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall maka semakin tinggi pula keaktifan belajar siswa.

Uji Regresi Linear Sederhana

Kontribusi Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar

Tabel 12. Model Summary Regresi Linasr Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.750 ^a	0,562	0,547	8,884

Berdasarkan Tabel 12, diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,750 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa. Selain itu, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,562 yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memberikan kontribusi sebesar 56,2% terhadap minat belajar siswa, sedangkan 43,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kontribusi Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar

Tabel 13. Model Summary Regresi Linasr Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.386 ^a	0,149	0,120	8,309

Berdasarkan Tabel 13, diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,386 yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa. Selain itu, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,149 yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memberikan kontribusi sebesar 14,9% terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan 85,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

PEMBAHASAN

Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall dengan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,699 yang berada pada kategori kuat serta nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 56,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Besarnya hubungan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall mampu menarik perhatian dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta lebih fokus memahami materi karena adanya permainan edukatif dan turnamen akademik yang menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan kompetitif. Kondisi tersebut membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama

proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat belajar melalui aktivitas kerja sama kelompok dan permainan akademik. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall semakin mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sholahuddin, Siskawati, dan Fadilah (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memiliki hubungan positif dan signifikan dengan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo.

Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Wordwall dengan Keaktifan Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Wordwall dengan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,417 yang berada pada kategori sedang, serta nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 14,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memberikan kontribusi terhadap keaktifan belajar siswa, meskipun kontribusinya tidak sebesar terhadap minat belajar. Kontribusi yang relatif rendah tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran, tetapi juga oleh faktor lain seperti rasa percaya diri, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan berkomunikasi, dan karakteristik masing-masing siswa. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, siswa terlihat lebih terlibat dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan turnamen dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Namun, beberapa siswa masih tampak malu untuk bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat di depan kelas sehingga tingkat keaktifan setiap siswa belum merata. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mendorong keterlibatan siswa melalui kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putri Amanatus Sak'diah (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis kuis interaktif berhubungan dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT berbasis Wordwall memiliki hubungan positif dan signifikan dengan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan minat belajar serta keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo. Penggunaan model pembelajaran TGT berbasis *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong meningkatnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga berhubungan dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik, meskipun keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti karakteristik dan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton & Usman. (2020). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN PENGELOLAAN KELAS. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 4(1), 69–83.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Subarsimi Arikunto*. Rineka Cipta.
- Eliyanti, L., Ningrum, Y. K., Atika, N. N., & Caesaria, N. Z. (2026). Kesenjangan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa : Analisis Dimensi Psikologis dan Sistem Interaksi Guru-Siswa dalam Praktik Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 03(01), 807–817.
- Emilia, Afriani, Hafizah, & Rizki. (2026). IPS DAN ILMU-ILMU SOSIAL Emilia. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 317–327.
- Gayo, L. L. (2025). *Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan*
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, R. A. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*.
- Hutabarat, S. N. (2026). Mengevaluasi Rendahnya Kualitas Pendidikan Indonesia Pada Saat Ini. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 265–273.
- Ike Diansyah. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI SKRIPSI. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Nafisah, A., Nasution, P., Khadizah, F., Silaban, W. B., Putri, Y., & Manik, Y. A. (2024). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM PADA MATA PELAJARAN PKN INNOVATION OF WORDWALL LEARNING MEDIA IN IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ' LEARNING MOTIVATION IN PKN. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 6440–6447.
- Rizqa, M., Aisy, I., Pasaribu, M. Y., & Amalya, R. N. (2025). Pengelolaan Menuju Partisipasi : Strategi Guru dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Matematika. *Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, September, 24–33.
- Rizqi, Z., & Nichia, S. (2025). STUDI KASUS : PERAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM MEMBANGUN KESADARAN SOSIAL DAN KEBANGSAAN PADA SISWA SD N 2 SUKOSONO KELAS VI. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1513–1522.
- Shodiqin, I., Ramdania, R. A., Putri, D. R., Kayati, A. N., & Madura, U. T. (2026). PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 5 BANGKALAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 5 BANGKALAN. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 4(6).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D*.
- Zulfahmi, Q. A. (2025). Pengaruh Model Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Bontang pada Materi Bilangan Rasional. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(November).