

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 PURI MOJOKERTO

Winnia Hanun Rohmatin Zuhroh¹⁾, Niswatin.²⁾,

Sugiantoro.³⁾, Nuansa Bayu Segara⁴⁾

1),2),3),4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. Selain itu juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *Quasi Eksperimental Nonequivalent Kontrol Group Design*. Teknik pengambilan data menggunakan purposive sampling dengan diperoleh kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji T yaitu *Independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall pada kelas eksperimen (VIII G) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada peserta didik. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Wordwall, *Higher Order Thinking Skills*

Abstract

This study aims to identify the stages of implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall media in improving students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Social Studies subjects at SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. In addition, this study also aims to analyze the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media on students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Social Studies subjects at SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. The research method used in this study employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental research design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique used was purposive sampling, in which class VIII G was selected as the experimental class and class VIII B as the control class. Data collection techniques in this study included tests and documentation. Hypothesis testing was conducted using the Independent Samples t-test. The results of this study indicate that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media in the experimental class (VIII G) can improve students' critical thinking and problem-solving abilities. Therefore, the implementation of this learning model can enhance students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) at SMP Negeri 1 Puri Mojokerto.

Keywords : *Teams Games Tournament*, Wordwall, *Higher Order Thinking Skills*

How to Cite: Zuhro W. H., dkk (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 PURI MOJOKERTO. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (No 4): halaman 78 - 86

PENDAHULUAN

Munculnya masa revolusi industri 4.0 merupakan tanda dimulainya abad ke-21 yang menuntut kualitas manusia yang mampu bersaing dengan kemajuan dan kecanggihan yang semakin berkembang. Pada masa globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat, pendidikan juga mengalami perubahan besar yang membuka berbagai peluang sekaligus tantangan baru (Muzaini dkk., 2024). Pendidikan abad ke-21 menjadi salah satu pembentuk generasi yang akan menghadapi tantangan modernisasi pada abad ini. Pada zaman ini, kecerdasan bukanlah satu-satunya kemampuan yang harus dimiliki peserta didik, namun masih banyak keterampilan lainnya yang juga harus diasah agar kelak menjadi manfaat di berbagai aspek kehidupan (Hamzah dkk., 2023). Oleh sebab itu perlu pada abad ini peserta didik dituntut untuk memiliki empat keterampilan abad 21 yang dikenal dengan 4C yaitu *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creative and Inovation* (kreativitas dan inovasi), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi). Keempat kecakapan belajar tersebut berfungsi untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dari *hard skill* dan *soft skill* agar kelak mereka mampu dan siap menjadi bagian masyarakat dan mampu bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari (Septikasari & Frasandy, 2018).

Keterampilan abad 21 tersebut dapat tercapai salah satunya dengan meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik. Di tingkat SMP penguatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menjadi penting karena peserta didik sedang berada dalam masa perkembangan kognitif yang sangat potensial untuk dibentuk. Mata pelajaran IPS sebagai salah satu bidang studi yang sarat dengan isu-isu kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan politik, menjadi wahana strategis dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Oleh sebab itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan yang baik untuk mengasah kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada peserta didik (Herman dkk., 2022). Menurut Handayani dkk (2023), pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan dapat membentuk ketrampilan siswa untuk bernalar kritis, kolaborasi, dan mandiri.

Peserta didik dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mereka dengan melalui beberapa upaya, salah satunya adalah melalui penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) yang bisa membantu peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah dengan dorongan kerja sama antar anggota kelompok. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi tanpa memandang status dan memberikan kebebasan pada masing-masing kelompok guna memecahkan persoalan yang dibagikan dengan mengasah pemikiran kritis mereka dalam sebuah permainan (Sahmar dkk., 2023). Selain itu, menurut Tasrif (2022), *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sangat diutuhkan dalam pembelajaran ilmu sosial karena *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mengharuskan peserta didik menggunakan pemikiran analitis, kritis dan kreatif dalam menghadapi informasi dan pemecahan masalah dalam konteks sosial.

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) harus berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi pendidikan, salah satunya dengan dikombinasikan media pembelajaran digital seperti Wordwall. Hartati dkk (2024) pada penelitiannya menjelaskan bahwa Wordwall berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, partisipasi aktif serta motivasi belajar siswa di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran seharusnya dapat mendorong keaktifan peserta didik dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga mereka diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan pengetahuan dalam belajar (Farhan & Arisona, 2022). Pada mata pelajaran IPS, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Wordwall dapat membantu peserta didik termotivasi belajar di kelas, selain itu kemampuan berpikir kritis dapat diasah dengan memberikan latihan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Nengsih dkk., 2025).

Pada hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan sebelumnya di SMP Negeri 1 Puri, diketahui bahwa pada mata pelajaran IPS, peserta didik masih membutuhkan peningkatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mereka. Selain itu, pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Puri masih kurang adanya inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran saat kelas berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti berharap dapat memberi kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang menyatukan antara pendekatan pedagogis dan teknologi modern. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap *Higher Order Thinking skills* (HOTS) peserta didik pada mata pelajaran ips di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian berupa *Quasi Eksperimental Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian dengan desain ini digunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan atau tindakan atau tindakan (Abraham & Supriyati, 2022). Kedua kelas tersebut akan mendapatkan pretes dan posttest yang sama. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan teknik purposive sampling dan didapatkan 2 kelas yaitu kelas 8B sebagai kelas kontrol dan kelas 8G sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 64 peserta didik.

Instrument pada penelitian ini berupa soal pretes dan postes dengan jumlah 20 butir soal. indikator Instrumen dibuat berdasarkan pada level kognitif *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang sesuai dengan taksonomi bloom yaitu pada level menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dengan instrumen berupa soal pretes dan postes dan dokumentasi yang berbentuk foto, daftar peserta didik, daftar nilai, dan lain sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan uji instrumen antara lain uji validitas, uji reabilitas, uji kesukaran soal, dan uji daya beda soal. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang terakhir adalah uji hipotesis yang dilakukan dengan uji T dengan metode uji *independent sample T-Test*. Rangkaian teknik analisis data ini dilakukan dengan harapan didapatkan hasil yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dilaksanakan pada instrumen yang akan diaplikasikan dalam penelitian tersebut untuk mengetahui bahwa instrumen tersebut valid dan layak diaplikasikan dalam riset. Pengujian instrumen dilaksanakan pada kelas 8C dengan total 32 responden. Peneliti menggunakan SPSS 27.0 *for windows* untuk menguji validitas instrumen yang akan diaplikasikan dalam penelitian tersebut. Tabel dibawah merupakan hasil pengujian validitas Instrumen yang akan digunakan.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No. Soal	R hitung	R tabel	Ket.	No. Soal	R hitung	R tabel	Ket.
1	0,570	0,349	Valid	16	0,451	0,349	Valid
2	0,561	0,349	Valid	17	0,733	0,349	Valid
3	0,541	0,349	Valid	18	0,535	0,349	Valid
4	0,618	0,349	Valid	19	0,494	0,349	Valid
5	0,653	0,349	Valid	20	0,427	0,349	Valid
6	0,685	0,349	Valid	21	0,468	0,349	Valid
7	0,775	0,349	Valid	22	0,799	0,349	Valid
8	0,644	0,349	Valid	23	0,430	0,349	Valid
9	0,590	0,349	Valid	24	0,461	0,349	Valid
10	0,644	0,349	Valid	25	0,604	0,349	Valid
11	0,598	0,349	Valid	26	0,340	0,349	Tidak Valid
12	0,538	0,349	Valid	27	0,391	0,349	Valid
13	0,566	0,349	Valid	28	0,243	0,349	Tidak Valid
14	0,471	0,349	Valid	29	0,310	0,349	Tidak Valid
15	0,655	0,349	Valid	30	0,258	0,349	Tidak Valid

Berlandaskan pengujian validitas dengan mengaplikasikan SPSS 27.0 *for windows* didapatkan hasil seperti pada tabel diatas. Butir soal dikatakan valid apabila hasil pada hasil pengujian menunjukkan nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel. Pada tabel diatas bisa diidentifikasi bahwa hasil uji validitas instrumen terdapat 26 soal yang valid dan terdapat 4 soal yang tidak valid. Butir soal yang telah dinyatakan valid bisa diaplikasikan sebagai instrumen untuk menguji *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

2. Uji Reabilitas

Pada riset ini juga diterapkan uji reabilitas. Uji reabilitas soal dilakukan untuk menguji tingkat konsistensi suatu instrumen dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini pengujian reabilitas instrumen mengaplikasikan SPSS 27.0 *for windows*. Hasil dari pengujian tersebut ada pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,915	32

Berlandaskan pengujian reabilitas instrumen tersebut bisa diidentifikasi bahwa nilai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,915. Nilai tersebut digolongkan pada tingkat reabilitas yang baik karena nilai reabilitasnya lebih dari 0,60. Tingkat reabilitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan pada responden dengan penelitian dapat dilakukan dengan stabil dan akurat.

3. Uji Daya Beda Soal

Pengujian daya beda soal digunakan peneliti untuk mengidentifikasi sejauh mana setiap soal dapat mengklasifikasikan peserta didik yang mempunyai ketrampilan tinggi dan peserta didik yang mempunyai ketrampilan rendah. Pada penelitian ini uji daya klasifikasi soal dilakukan dengan bantuan SPSS 27.0 *for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Item butir soal	Interprestasi Daya Pembeda
1.	7,17,22	Sangat Baik
2.	1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16,18,19,21,24,25	Baik
3.	20,23,26,27,29	Cukup
4.	28,30	Kurang

4. Uji Kesukaran

Uji kesukaran soal ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui variasi kesukaran instrumen yang digunakan dalam penelitian mulai dari yang mudah, sedang, hingga sulit. Pada penelitian ini tingkat kesukaran soal di uji dengan berbantuan SPSS 27.0 *for windows*.

Tabel 4 Hasil Uji Kesukaran

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Interpretasi Indeks Kesukaran
1.	0,59	Sedang
2.	0,59	Sedang
3.	0,56	Sedang
4.	0,63	Sedang
5.	0,53	Sedang
6.	0,53	Sedang
7.	0,44	Mudah
8.	0,59	Sedang
9.	0,56	Sedang
10.	0,53	Sedang
11.	0,56	Sedang
12.	0,69	Mudah
13.	0,56	Sedang
14.	0,78	Mudah
15.	0,56	Sedang

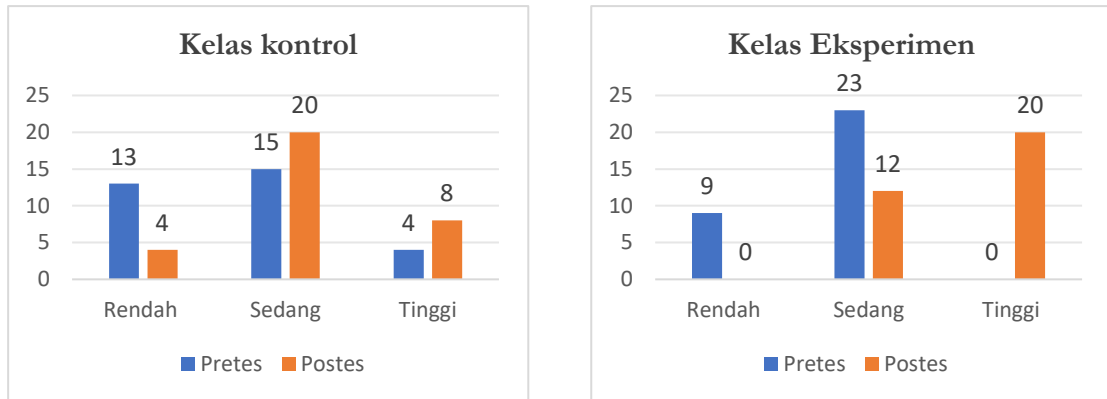
Butir Soal	Indeks Kesukaran	Interpretasi Indeks Kesukaran
16.	0,78	Mudah
17.	0,53	Sedang
18.	0,66	Sedang
19.	0,69	Mudah
20.	0,72	Mudah
21.	0,63	Sedang
22.	0,43	Sedang
23.	0,59	Sedang
24.	0,75	Mudah
25.	0,53	Sedang
26.	0,65	Sedang
27.	0,65	Sedang
28.	0,62	Sedang
29.	0,62	Sedang
30.	0,59	Sedang

Berdasarkan hasil analisis hasil uji indeks kesukaran yang diperoleh dalam tabel diatas disimpulkan bahwa item dari soal nomor 1 sampai 30 memiliki indeks kesukaran sedang

sehingga baik digunakan untuk instrumen penelitian. Sedangkan pada butir soal nomor 12, 14, 16, 19, 20, 24 kurang baik digunakan karena terlalu mudah.

B. Ketercapaian *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Peserta Didik

Ketercapaian *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada kelas kontrol (8B) dan kelas eksperimen (8G) ditentukan berdasarkan hasil pretes sebagai kemampuan awal dan hasil posttest sebagai kemampuan akhir. Berdasarkan nilainya peserta didik dikategorikan menjadi tiga level yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut ini disajikan diagram yang menggambarkan ketercapaian *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dari dua kelas tersebut:



Berdasarkan diagram diatas terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan nilai di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretes kelas kontrol yaitu sebesar 65,94 dan rata-rata nilai postes kelas kontrol yaitu sebesar 74,06, teridentifikasi peningkatan sebesar 8,12 poin. Sedangkan nilai rata-rata pretes kelas eksperimen yaitu sebesar 66,87 dan Nilai rata-rata postes kelas eksperimen yaitu sebesar 85,31, terdapat peningkatan sebesar 18,44 poin antara pretes dan postes. Jika dibandingkan dengan hasil pretes dan postes terdapat perbedaan selisih peningkatan sebesar 10,32 poin lebih unggul peningkatan pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol.

C. Uji Hipotesis

1. Uji normalitas

Pada pengujian normalitas, data dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($>0,05$), sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$) sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas diterapkan dengan bantuan platform SPSS 27.0 *for windows* memakai pengujian shapiro-wilk. Berikut ini hasil pengujian normalitas data:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Nilai signifikansi (sig.)
Eksperimen	0,068
kontrol	0,060

Tabel tersebut mengindikasikan bahwa data yang diaplikasikan dalam riset memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga berlandaskan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa data yang dimiliki berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan dengan menerapkan uji levene. Pengujian homogenitas data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengaplikasikan bantuan platform SPSS 27.0 *for windows*. berikut dibawah ini hasil pengujian homogenitas data:

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Uji Levene	Sig.	Keterangan
	0,079	Homogen

Pada tabel hasil uji homogenitas di atas dapat diidentifikasi bahwa hasil pengujian mengindikasikan nilai signifikansi sebesar 0,08. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut maka data yang digunakan memiliki variansi homogen karena mempunyai nilai signifikansi lebih dari 0,05.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji independent sample T-test dengan ketentuan apabila nilai signifikansi menunjukkan nilai lebih dari 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi menunjukkan nilai kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima.. Peneliti memanfaatkan platform SPSS 27.0 *for windows* dengan hasil berikut:

Tabel 7 Hasil Uji *Independent Simple T-Test*

Uji <i>Independent sample T-test</i>	Sig.	Keterangan
	< 0,001	Ho ditolak Ha diterima

Berlandaskan tabel hasil uji T tersebut didapat nilai signifikansi sebesar <0,001. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pada penelitian ini H0 ditolak dan Ha diterima karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Hasil pengujian hipotesis tersebut membuktikan bahwa teridentifikasi pengaruh yang besar dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap peningkatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Puri Mojokerto.

D. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data bahwa ketrampilan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada kelas eksperimen yang mengaplikasikan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mengaplikasikan model pembelajaran tradisional. Hal tersebut diindikasikan dari perbedaan nilai mean postes antara kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas kontrol mean nilainya sebesar 74,06 sedangkan pada kelas eksperimen mean nilainya sebesar 85,31 lebih unggul 11,25 poin dari kelas kontrol. Disamping itu, pada hasil pengujian Independent sample T-test

mengindikasikan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar $<0,001$ sehingga dapat disimpulkan teridentifikasi perbandingan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut dalam meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik.

Sintak pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka terhadap suatu materi yang sedang dipelajari. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menggabungkan unsur kerjasama tim, permainan dan kompetisi dapat mendorong setiap peserta didik untuk bertanggung jawab atas skor dan kemenangan tim mereka masing-masing (Falah dkk., 2025). Keaktifan peserta didik juga dipengaruhi oleh dorongan motivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Wordwall. Ula dan Jamilah (2023) pada penelitiannya menyatakan bahwa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) bisa menunjang motivasi peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran hal tersebut sesuai dengan kriteria peserta didik yang akan lebih termotivasi dalam kegiatan bermain dan tantangan antar kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Pada teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky mengenai *Zone Of Proximal Development* (ZPD), dikatakan bahwa kelompok kooperatif dapat membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Menurut (Yulawati, 2021) Pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), setiap kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang beragam, maka masing-masing anggota kelompok dituntut aktif dalam belajar dan berbagi pengetahuan antar sesama kelompok agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Selain itu, pemberian penghargaan pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat mengkonstruksi semangat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran. Pada riset yang dilaksanakan oleh Risma dkk. (2024) diketahui bahwa pemberian reward atau penghargaan dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya yang efektif untuk menunjang antusias belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih antusias serta termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran karena ada hadiah yang disiapkan untuk diberikan kepada juara dalam permainan.

Pada pembelajaran IPS, metode belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Wordwall dapat membantu peserta didik belajar dengan cara memahami dan menganalisis suatu permasalahan sosial yang diberikan. Pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran ilmu sosial bisa menunjang partisipasi peserta didik serta membentuk keterampilan sosial mereka dengan teman sebayanya saat pembelajaran berjalan, sehingga pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik juga dapat meningkat (Suprijono dkk., 2025). Oleh sebab itu, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik akan ikut meningkat sehingga peserta didik juga mampu untuk menghadapi permasalahan-permasalahan sosial yang ada di sekitar lingkungan mereka.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Wordwall bisa menunjang *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik pada pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik diarahkan untuk bekerjasama dan saling membantu sesama anggota kelompoknya dengan memaksimalkan keterampilan berpikir mereka sehingga *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang mereka miliki dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan konsep teori konstruktivisme *Zone of Proximal*

Development (ZPD) oleh Vygotsky yang menyatakan bahwa kemampuan peserta didik dapat ditingkatkan dengan bantuan atau dorongan teman yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Selain itu, pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent simple T-test didapatkan hasil yaitu hasil nilai signifikansinya $<0,001$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai signifikansi tersebut dibawah 0,05. Disisi lain, penggunaan media pembelajaran digital berupa Wordwall dapat membantu peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif saat pembelajaran berjalan. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran juga bisa menunjang kemampuan bernalar tingkat tinggi mereka.

REFERENSI

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2476-2482.
- Arsyah, R. N., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Pemberian Reward dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 426-439.
- Falah, A. N., Jatmiko, & Lestari, D. P. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Cardopoly Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 551-561.
- Farhan, M., & Arisona, R. D. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 42-53.
- Hamzah. Dkk. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21. Sumatra Utara: PT. mifandi mandiri digital
- Handayani, Y., Asia, E., & Hidayat, S. (2023). Peningkatan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) melalui Project-Based Learning (PJBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 48-60.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Worldwall Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal EDUCATIO*, Vol. 10 No. 4.
- Herman, T., Hasanah, A., Nugraha, R. C., Harningsih, E., Ghassani, D. A., & Marasabessy, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Masalah-High Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Translasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1131-1150.
- Muzaini, M. C., Prastowo, A., & Salamah, U. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam di Abad 21. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 2.
- Nengsih, N. W., Iskandar, S., & Yogiarni, T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 740-748.
- Sahmar, S. W., Idawati, & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 890-900.
- Septikasari, R., & Frandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 112-122.
- Suprijono, A., Abbas, E. W., & Riyadi. (2025). Metacognition and Cooperative Learning based on Deliberative Democracy Moderated by Learning Style toward Critical Thinking Skill in Sosial Studies. *Cogent Education*, Vol. 12, No. 1.
- Tasrif. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Social Studies di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 50-61.
- Yuliawati, A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Education Development*, 356-364.