

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA BINA MANDIRI
KAB. BANDUNG BARAT**

(Studi Eksperimen Pada Kelas X SMA Bina Mandiri Semester Genap Tahun Ajaran
2023/2024)

Oleh

Qisti alia

205020039

ABSTARK

Permasalahan dan tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kontrol sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, serta mengetahui seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Bina Mandiri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Bina Mandiri tahun ajaran 2023/2024, terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XA sebagai kelas eksperimen dan kelas XB sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *desain nonequivalent kontrol grup deain*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, *pretest* dan *posttest*, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* 47,72 dan nilai rata-rata *posttest* 87,79. Kelompok kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional metode diskusi menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,25 dan rata-rata nilai *posttest* 79,96. adapun peningkatan hasil belajar yang di peroleh ialah peningkatan rata-rata nilai 39,08 di kelas eksperimen dan peningkatan rata rata nilai di kelas kontrol sebesar 28,71. Berdasarkan hasil hitung *effect size r* sebesar 0,58 menunjukkan kontribusi yang besar model model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar. bagi guru model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis media *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, bagi siswa dapat memfasilitasi agar aktif dalam pembelajaran, bagi kepala sekolah diharapkan menetapkan kebijakan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi untuk penelitian sejenis.

**Kata kunci : Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*,
wordwall, hasil belajar**