

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan Media *Flashcard* dan *Website Wordwall* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Komputer di SMP Negeri 9 Samarinda

Hendra Saputra Philippus¹

¹Pendidikan Komputer, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

Email: hendraguest@email.com

Abstrak - Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe metode penelitian yaitu eksperimen. Adapun bentuk metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* (Desain Eksperimental Semu). desain *the nonequivalent pretest-posttest control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-D dengan jumlah 32 orang siswa sebagai kelas Eksperimen dan siswa kelas VIII-E dengan jumlah 34 sebagai kelas Kontrol, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* dan *Website Wordwall* terhadap keaktifan siswa pada materi sistem komputer di SMP Negeri 9 Samarinda. Hasil Pretest keaktifan siswa antara kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai rerata *n-gain* persentase pada kelas eksperimen secara keseluruhan sebesar 89,92 hasil belajar berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kelas Kontrol diperoleh nilai rerata *n-gain* persen pada kelas kontrol secara keseluruhan sebesar 43,39 hasil belajar berada pada kategori sedang. Sehingga ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji Non-Parametrik yang telah dilakukan didapatkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) Adalah $0,000 < 0,05$. Nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan Media *Flashcard* dan *Website Wordwall* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Komputer di SMP Negeri 9 Samarinda, Saran peneliti lanjutan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan bahan pembelajaran yang diajar supaya tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan efisien.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Team Games Tournament, Flashcard, Website Wordwall

Abstract-This study uses a quantitative research type with the type of research method, namely experiment. The form of the experimental research method in this study is *Quasi Experimental Design* (Pseudo Experimental Design). the nonequivalent pretest-posttest control group design. The subjects in this study were students of class VIII-D with a total of 32 students as the Experimental class and students of class VIII-E with a total of 34 as the Control class. This study aims to determine whether there is a cooperative learning model of the *Team Games Tournament* type assisted by *Flashcard* media and *Wordwall Website* on student activity in computer system material at SMP Negeri 9 Samarinda. The results of the pretest of student activity between the experimental and control classes obtained an average value of *n-gain* percentage in the experimental class as a whole of 89.92 learning outcomes in the high category, while in the Control class obtained an average value of *n-gain* percent in the control class as a whole of 43.39 learning outcomes in the medium category. So this shows that there is a significant difference between the experimental class and the control class. Based on the results of the Non-Parametric test that has been carried out, it was found that the Asymp value. Sig. (2-tailed) Is $0.000 < 0.05$. The value is less than 0.05. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of the *TGT Type Cooperative Learning Model Assisted by Flashcard Media and Wordwall Websites* on Student Activeness in Computer System Material at SMP Negeri 9 Samarinda. Further research suggestions are to choose a learning model that is appropriate to the learning material being taught in order to create a more active, effective and efficient learning process.

Keywords: Model Pembelajaran, Team Games Tournament, Flashcard, Website Wordwall

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan pendampingan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk membantu mendapatkan pembelajaran dan memahami bahan pembelajaran yang di berikan kepada peserta didik. Guru, kurikulum, lingkungan belajar, strategi belajar dan lainnya merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apalagi saat ini siswa dituntut untuk lebih aktif dibandingkan dengan guru. Sekolah adalah salah satu tempat pendidikan untuk menerima ilmu. Proses belajar saat ini, sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas berbasis teknologi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin meningkat mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi adalah SMP Negeri 9 Samarinda. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium Komputer dan LCD proyektor. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar mengajar mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamdayama, 2016 dalam [1].

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari dua indikator yaitu keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan hasil yang didapatkan siswa setelah akhir pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil belajar dilihat dari nilai tugas dan nilai

ujian siswa. Keberhasilan dalam belajar harus dilalui dengan berbagai macam aktivitas, seperti aktivitas fisik ataupun aktivitas psikis. Keaktifan siswa dalam proses belajar sangat penting karena pembelajaran bukan hanya tentang memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa tetapi juga untuk menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif (Simarmata et al., 2022 dalam [1]. Jika setiap siswa memiliki antusias yang baik terhadap pembelajaran, maka setiap materi akan mudah diterima oleh siswa dan akan memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan, sehingga model pembelajaran dapat dikatakan telah berhasil dan terlaksana dalam proses pembelajaran dengan maksimal (Auliah et al., 2023 dalam [1]. Menurut Riadi dalam Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi, perilaku atau kegiatan yang terjadi pada siswa pada saat proses belajar. Adapun indikator keaktifan belajar menurut Sudjana yaitu sebagai berikut: 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada guru atau siswa lain apabila ada yang tidak dipahami, 4) mencari berbagai informasi yang diperlukan, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) menilai kemampuan dirinya dalam hasil-hasil yang diperolehnya, 7) menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan (Setyawati, Kristin & Anugraheni, 2019 dalam [1].

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui wawancara yang dilakukan kepada Ibu Rena Amelia Juwita, S.Kom selaku guru mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 9 Samarinda pada tanggal 11 Februari 2025, ditemukan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran telah menggunakan fasilitas teknologi dan memanfaatkan beberapa media pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran informatika masih berfokus pada guru dan belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam wawancara kepada guru yang mengatakan “belum pernah” menggunakan model pembelajaran dan. Terkadang guru merasa kesulitan karena terkadang siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan dan selalu ribut sendiri. Siswa lebih mudah jenuh dan bosan selama jam pelajaran dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurangnya keberanian siswa untuk mengeluarkan pendapat dan kurangnya semangat siswa dalam mempelajari teknologi informasi dan komunikasi bahkan siswa kurang mempersiapkan diri untuk belajar yang mengakibatkan siswa tidak mampu memahami apa yang diajarkan di kelas, dan dalam wawancara siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran selesai ditemukan bahwa siswa lebih senang saat proses pembelajaran ada sesi games, dan untuk sekarang belum ada sesi games dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil keaktifan siswa kelas VIII-D di SMP Negeri 9 Samarinda dalam proses pembelajaran masuk dalam kriteria sedang dan rendah dilihat dari lembar penilaian keaktifan siswa sebanyak 8 siswa masuk dalam kriteria sedang dan sebanyak 24 siswa masuk dalam kriteria rendah. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk melihat keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan media *Flashcard* dan *Website Wordwall*. Maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan Media *Flashcard* dan *Website Wordwall* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 9 Samarinda” untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keaktifan siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe metode penelitian yaitu eksperimen. Adapun bentuk metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* (Desain Eksperimental Semu). Menurut Sugiyono (2017) desain *the nonequivalent pretest-posttest control group design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-D dengan jumlah 32 orang siswa sebagai kelas Eksperimen dan siswa kelas VIII-E dengan jumlah 34 sebagai kelas Kontrol. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, instrument penelitian dan dokumentasi. Wawancara dilakukan ketika pengumpulan data berupa masalah atau keluhan guru terhadap permasalahan yang ada di kelas VIII di SMP Negeri 9 Samarinda. Instrument penelitian diberikan sebelum dan sesudah pemberian tindakan dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* dan *Website Wordwall* yaitu pada Tahap 1, Tahap 2 dan Tahap 3, dengan pemberian lembar penilaian keaktifan siswa ke guru. Adapun desain penelitian ini adalah perlakuan dan tes yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Prosedur Penelitian

Eksperimen	O1	Perlakuan (X)	O3
Kontrol	O2	Tanpa Perlakuan (-)	O4

Keterangan :

- O1 & O2 : Hasil Pretest Keaktifan Siswa
 O3 & O4 : Hasil Posttest Keaktifan Siswa
 (X) : Menggunakan Model Pembelajaran TGT dengan media *flashcard* dan *website wordwall*.
 (-) : Menggunakan Model Konvensional, berpusat pada guru dengan metode ceramah

Penelitian ini berfokus pada proses belajar mengajar di dalam kelas VIII di SMP Negeri 9 Samarinda. Fokus penelitiannya adalah untuk membuat suatu kesimpulan apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *flashcard* dan *website wordwall*, terhadap keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk membuktikan hipotesis apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *flashcard* dan *website wordwall* terhadap keaktifan siswa pada materi sistem komputer di SMP Negeri 9 Samarinda, dengan mengukur hasil keaktifan siswa menggunakan lembar penilaian keaktifan siswa melalui beberapa tahap.

2.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

1. Wawancara
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media. Dengan melakukan wawancara, peneliti dapat mengecek kebenaran informasi yang diperoleh.
2. Observasi
Menurut sudjana dalam [2] lembar observasi yaitu sebuah alat penilaian yang dapat diterapkan dalam mengukur tingkah laku seseorang dalam proses terjadinya suatu aktivitas. teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang situasi dan kondisi lokasi penelitian.
3. Dokumentasi
Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik teks, gambar, maupun elektronik. Sejumlah data besar data dan fakta disimpan dalam bentuk dokumen. Sifat utama data tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dokumentasi ini dilakukan untuk pengumpulan perangkat pembelajaran informatika yang digunakan sebagai materi penelitian.
4. Instrument Penelitian
Instrument Penelitian adalah daftar indikator tertulis yang digunakan untuk mengukur seberapa aktif seseorang (misalnya siswa atau mahasiswa) dalam suatu proses belajar atau kegiatan tertentu. Angket ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai partisipasi, motivasi, dan keterlibatan responden, indikator dapat dilihat di lampiran.

2.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif yang diperlukan untuk mencari rata-rata hasil dan informasi lain yang diperlukan. Analisis ini dilakukan dengan perhitungan menggunakan program IBM SPSS. Sebelum melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, peneliti melakukan uji *n-gain score* untuk menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest dengan rumus *n-gain* yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat N-Gain

Skor	Kategori
$N\text{-Gain} < 0.3$	Low
$0.3 \leq N\text{-Gain} < 0.7$	Medium
$N\text{-Gain} \geq 0.7$	High

Sumber. Hake, dkk, 2021

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data keaktifan belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Liliefors, hal ini dikarenakan data yang akan diuji tunggal/data frekuensi tunggal. Setelah data diolah, pengambilan keputusan hasil pengolahan data uji normalitas dengan melihat hasil uji Shapiro wilk. Jika data tidak berdistribusi normal maka data akan diuji menggunakan uji Non-Parametrik Mann-Whitney untuk langsung menguji hipotesis tanpa uji Asumsi Klasik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat data keaktifan memiliki varian yang homogen atau tidak. Data hasil penelitian diuji homogenitas datanya menggunakan uji Leveneji Statistic. Data dapat dikatakan homogen jika diperoleh angka signifikansi $> 0,05$. Jika data tidak homogen maka akan dilanjutkan dengan uji Mann Whittney.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas keaktifan diperoleh hasil data berdistribusi normal maka dilakukan uji t independent sampel t-test dan jika data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan Uji Non-Parametrik yaitu Uji Mann Whittney. Rumusan hipotesis = $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, $\text{sig} < 0,05$ maka H_a diterima.

- 1) H_0 : Tidak Terdapat perbedaan sig. N-gain score kelas kontrol dan eksperimen
- 2) H_a : Terdapat perbedaan sig. N-gain score kelas kontrol dan eksperimen

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 sampai 04 Agustus 2025, Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Flashcard* dan *Website Wordwall* terhadap keaktifan siswa kelas VIII-D di SMPN 9 Samarinda. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan desain penelitian *Experimental Quasi* yaitu *non equivalent*.

3.1 Proses Pembelajaran

3.1.1 Pretest

Pretest yang dilakukan sebelum implementasi tindakan utama observasi awal. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data *pretest* keaktifan siswa, mengamati kondisi kelas dan siswa, mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, serta mempersiapkan tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Berikut hasil dari *Pretest* untuk kelas kontrol dan eksperimen :

Tabel 3. Hasil *Pretest* Keaktifan Siswa

No	Uji Data Indikator Keaktifan	Skor diperoleh <i>Pretest</i>	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar	68	71
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	68	68
3	Bertanya kepada teman atau guru	68	65
4	Mencari informasi	68	64
5	Melakukan diskusi kelompok	68	66
6	Menilai kemampuan diri	62	64
7	Berlatih memecahkan masalah	68	64
8	Menerapkan informasi yang diperoleh	68	65

3.1.2 Posttest

1) Tahap Perencanaan

Posttest merupakan perlakuan pada kelas menggunakan Model Pembelajaran TGT menggunakan media *Wordwall*, adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi: 1) Menyusun rencana pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. 2) Mempersiapkan media pembelajaran siswa yaitu *Website Wordwall*. 3) Mempersiapkan lembar pengamatan/observasi yang digunakan untuk mendata aktivitas belajar siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap penerapan dari kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan, adapun prosedurnya sebagai berikut:

a. Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam dan absensi.
2. Guru menyiapkan perangkat media pembelajaran yaitu proyektor dan PPT materi pembelajaran.
3. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari.
4. Guru memberikan motivasi untuk menumbuhkan rasa ingin belajar.

b. Kegiatan Inti

- 1) Fase 1: Menyampaikan materi Pelajaran
 - a) Guru menyampaikan materi pelajaran Informatika tentang Sistem Komputer yaitu Software.
 - b) Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.

2) Fase II : Pelaksanaan Diskusi Kelompok

- Guru mengarahkan siswa dan siswi untuk duduk secara berkelompok, sesuai dengan kelompok minggu lalu.
- Guru memberikan waktu selama lima menit untuk diskusi kelompok sebelum games dimulai.
- Guru menyiapkan website wordwall untuk dilaksanakannya kuis.

3) Fase III : Games

- Semua anggota bersiap untuk mengikuti games.
- Guru menyampaikan peraturan games, hanya perwakilan kelompok yang boleh menjawab.
- Guru akan memberikan soal dilayar wordwall, dan setiap perwakilan kelompok harus secepatnya untuk menjawab.
- Perhitungan skor yang diperoleh setiap kelompok.

c. Penutup

- Guru memberikan motivasi kesiswa agar rajin belajar.
- Guru menutup pembelajaran dengan salam.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi untuk mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengamatan dilakukan oleh Ibu Rena Amelia Juwita, S.Kom selaku guru mata Pelajaran Informatika. Berikut hasil dari *Posttest* Keaktifan Siswa :

Tabel 4. Hasil Posttest Keaktifan Siswa

No	Uji Data Indikator Keaktifan	Skor diperoleh Posttest	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar	103	119
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	104	118
3	Bertanya kepada teman atau guru	103	125
4	Mencari informasi	101	124
5	Melakukan diskusi kelompok	99	120
6	Menilai kemampuan diri	86	123
7	Berlatih memecahkan masalah	102	119
8	Menerapkan informasi yang diperoleh	79	126

Sumber : Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen Indikator Turut serta melaksanakan tugas belajar memperoleh skor 119, Terlibat dalam pemecahan masalah memperoleh skor 118, Bertanya kepada teman dan guru memperoleh skor 125, Mencari informasi memperoleh skor 124, Melakukan diskusi kelompok memperoleh skor 120, Menilai kemampuan diri memperoleh skor 123, Berlatih memecahkan masalah memperoleh skor 119, Menerapkan informasi yang diperoleh mendapatkan skor 126. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil : Turut serta melaksanakan tugas belajar memperoleh skor 103, Terlibat dalam pemecahan masalah memperoleh skor 104, Bertanya kepada teman dan guru memperoleh skor 103, Mencari informasi memperoleh skor 101, Melakukan diskusi kelompok memperoleh skor 99, Menilai kemampuan diri memperoleh skor 86, Berlatih memecahkan masalah memperoleh skor 102, Menerapkan informasi yang diperoleh mendapatkan skor 79. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan 3 dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keaktifan siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4) Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, problem, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan tindakan strategik. Refleksi dilakukan dengan menganalisis dan memahami hasil observasi. Sebelum melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, peneliti melakukan uji n-gain score untuk menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil keaktifan siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Flashcard* dan *Website Wordwall* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Komputer di SMP Negeri 9 Samarinda. Pada hasil uji statistik,

uji normalitas menunjukkan bahwa uji normalitas shapiro-wilk data pada posttest kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $(0,001) < 0,05$. Sedangkan data posttest kelas kontrol dengan model pembelajaran Konvensional diperoleh juga nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $(0,000) < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil keaktifan siswa tidak berdistribusi normal, Dikarenakan uji normalitas data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji Non-Parametrik yaitu Uji Mann Whitney untuk melihat data mempunyai perbedaan atau tidak, Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ berkesimpulan ada perbedaan secara signifikan, jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ berkesimpulan tidak ada perbedaan secara signifikan. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan didapatkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) Adalah $0,000 < 0,05$. Nilai tersebut kurang dari $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, H_a : Terdapat perbedaan sig. N-gain score kelas kontrol dan eksperimen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah terlibat dalam pembuatan hasil penelitian ini, baik dari pihak Kampus, warga SMPN 9 Samarinda, teman-teman dan terkhusus kepada kedua orang tua saya, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang diinginkan.

REFERENCES

- [1] D. Anggraini and D. Nora, "Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sosiologi," vol. 3, pp. 337–343, 2024.
- [2] R. A. Puspita, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu," vol. 5, no. 2, pp. 63–72, 2025.