

Differences in Activeness and Learning Outcomes through the Team Games Tournament Model assisted by Wordwall Media in Basic Culinary Subjects at SMK Nusa Dua

Perbedaan Keaktifan dan Hasil Belajar melalui Model *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua

Ni Made Dwi Mahadewi Putri S. A¹, I Wayan Suryanto^{2*}, Putu Andyka Putra Gotama³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: suryanto@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

TGT (Team Games Tournament) Learning Model, Activeness, and Learning Outcomes

Abstract

This research aimed to determine differences in student activity and learning outcomes through the application of the TGT model assisted by Wordwall media in culinary basics subjects. This type of research is a quasi-experimental type of non-equivalent control group design which was carried out on students in class X Culinary 1 and class X Culinary 2 at Nusa Dua Vocational School. The research sampling technique used purposive sampling. The respondents for this research were 64 students. Data collection used observation, questionnaires, tests and documentation. The analysis technique is the Independent Sample T-Test. The results of the research showed that there was an increase in the pretest in the experimental class where the average activity level was 75, and in the post-test it was 81. Meanwhile, in the control class pretest, the average activity level was 66, and in the post-test it was 67. From the measurement results, there was an increase the score in the experimental class was 6, and in the control class it was 1. In the pretest for the experimental class the average learning result was 73.79, and in the post-test it was 86.54. Meanwhile, in the control class pretest, the average learning outcome was 74.29, and in the post-test it was 77.12. From the results of these measurements, there was an increase in scores in the experimental class by 12.75 and in the control class by 2.83. The results of the Independent Sample T-Test which compares the activity post-test show that there is a significant difference with a significance of 0.004 and 0.003 < 0.05, and the learning results show that there is a difference in the mean value in the experimental class of 86.38 and 77.00 in the control class which means student activity and learning outcomes those taught using the TGT model assisted by Wordwall media were higher than the learning outcomes of students taught using the conventional model.

Kata kunci:

Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), Keaktifan, dan Hasil Belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen tipe non-equivalent control group design yang dilakukan pada siswa kelas X Kuliner 1 dan kelas X Kuliner 2 di SMK Nusa Dua. Teknik sampling penelitian menggunakan purposive sampling. Responden penelitian ini berjumlah 64 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, tes dan dokumentasi. Teknik analisis adalah *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada *pretest* di kelas eksperimen yang mana rerata keaktifan diperoleh sebesar 75, dan pada *post-test* diperoleh sebesar 81. Sedangkan pada *pretest* kelas kontrol, rerata keaktifan diperoleh sebesar 66, dan pada *post-test* diperoleh sebesar 67. Dari hasil pengukuran, terdapat peningkatan skor pada kelas eksperimen sebesar 6, dan pada kelas kontrol sebesar 1. Pada *pretest* kelas eksperimen rerata hasil belajar memperoleh nilai 73.79, dan pada *post-test* diperoleh sebesar 86.54. Sedangkan pada *pretest* kelas kontrol rerata hasil belajar diperoleh sebesar 74.29, dan pada *post-test* diperoleh sebesar 77.12. Dari hasil pengukuran tersebut, terdapat peningkatan skor pada kelas eksperimen sebesar 12.75 dan pada kelas kontrol sebesar 2.83. Hasil uji *Independent Sample T-Test* yang membandingkan *post-test* keaktifan menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dengan signifikansi sebesar 0.004 dan $0.003 < 0.05$, dan pada hasil belajar menunjukkan terdapat perbedaan nilai rerata pada kelas eksperimen sebesar 86.38 dan 77.00 pada kelas kontrol yang artinya keaktifan dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model TGT berbantuan media *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan model konvensional.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terbagi atas tiga macam, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal. Pendidikan formal merupakan jenjang pendidikan dengan sistem pembelajaran terstruktur yang meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dalam pendidikan menengah kejuruan, pembelajaran meliputi mata pelajaran normatif dan produktif. Mata pelajaran normatif mengajarkan norma-norma baik, seperti nilai agama, sosial, etos kerja, kedisiplinan, dan tanggung jawab, sedangkan mata pelajaran produktif mengajarkan kompetensi bidang tertentu sesuai jurusan yang dipilih untuk menghasilkan produk (Hendra et al., 2020).

Pada Kurikulum Merdeka, SMK di Indonesia memiliki 128 jenis kompetensi keahlian, termasuk keahlian Tata Boga yang berkaitan dengan makanan dan minuman (Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Menurut (Manurung, 2019) tata boga adalah ilmu pengetahuan di bidang seni kuliner yang mencakup semua jenis makanan, dari penyiapan, pengolahan, hingga penyajian. Mata pelajaran Dasar - Dasar Kuliner merupakan mata pelajaran wajib pada konsentrasi keahlian Tata Boga karena lulusannya akan bekerja sebagai juru masak atau koki. Namun, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyerap pembelajaran, khususnya di dalam kelas, yang menyebabkan minimnya keaktifan belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif, yang dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang

beragam. Observasi awal di SMK Nusa Dua menunjukkan bahwa metode ceramah atau konvensional masih dominan, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih berorientasi pada guru dan siswa menjadi kurang aktif.

Menurut Hendriana dalam (Hadi et al., 2020), keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti memperhatikan penjelasan guru, memahami masalah yang diberikan, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, memberikan kesempatan berpendapat kepada teman, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Menurut Gagne dan Briggs pada tahun 1979 dalam (Cahyasari et al., 2024), hasil belajar mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Model pembelajaran kooperatif, seperti *Team Games Tournament* (TGT), bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran Dasar–Dasar Kuliner. Model ini melibatkan kegiatan dan peran seluruh peserta didik, mengandalkan peran tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan. Penerapan media pembelajaran yang tepat, seperti *Wordwall*, juga penting. *Wordwall* adalah aplikasi daring yang menyediakan berbagai template pembelajaran yang menarik dan dapat diakses melalui perangkat digital.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Manurung, 2019) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* di kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A 2017/2018 dan penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2023) menunjukkan keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* sebanyak 23 siswa memiliki aktivitas belajar sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 siswa memiliki aktivitas belajar baik dengan persentase 18% dalam menggunakan aplikasi *Wordwall*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian, sampel penelitian, teknik sampling, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMK Nusa Dua, proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner kelas X Kuliner masih menerapkan metode konvensional dan minimnya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang mana dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media papan tulis dan *slide power point*, sehingga pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher centered learning*) dan menyebabkan minimnya keaktifan siswa yang tampak kurang antusias dalam menerima pembelajaran sehingga materi terus berlanjut dan berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Yang mana dalam hal ini hasil belajar menjadi salah satu indikator untuk menilai keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran (Indah Ayu Lestari, Hermansyah Amir, 2019). Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa yang sebagian besar belum mencapai $KKM \leq 75$. Sehingga, melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di kelas X Kuliner SMK Nusa Dua.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design). Menurut Sugiyono dalam (Marlina et al., 2020) *quasi experiment* dengan jenis *nonequivalent control group design* yaitu jenis yang mempunyai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 1. Skema *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Q1	X	Q2
Kontrol	Q3		Q4

(Sumber : Puspita et al., 2019)

Berdasarkan desain penelitian, langkah awal yang harus dilakukan yakni menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah kedua memberikan *pretest* (tes awal) yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Wordwall* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Setelah itu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *post-test* (tes akhir). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Kuliner di SMK Nusa Dua yang berlokasi di Jalan By Pass Ngurah Rai 108 Nusa Dua, Benoa, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 menjadi semester pelaksanaannya penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 64 siswa dikarenakan di SMK Nusa Dua kelas X keahlian Kuliner hanya terdapat 2 kelas saja yaitu kelas X Kuliner 1 dan kelas X Kuliner 2. Sehingga, sampel yang dipilih sebagai subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner di SMK Nusa Dua sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas X Kuliner 1 sangat heterogen, yakni terdiri dari berbagai jenis kemampuan peserta didik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga menjadikan kelas ini sebagai kelas eksperimen untuk penerapan model *TGT (Team Games Tournament)*, sedangkan kelas X Kuliner 2 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi dilakukan untuk menilai ranah afektif dan ranah psikomotorik. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data keaktifan siswa yang berisi 22 (dua puluh dua) pernyataan dengan 5 (lima) pilihan jawaban dari pernyataan dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas untuk mengukur keaktifan siswa. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif yang berisi 20 soal. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data, berupa data siswa kelas X Kuliner, sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, keadaan tenaga pendidik dan kependidikan, data siswa, dan foto kegiatan peserta didik yang diambil selama proses pembelajaran. Teknik analisis pada penelitian ini meliputi :

(1). Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono dalam (Hikmah & Saputra, 2023) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi

(2). Analisis Statistik Inferensial

Menurut Sugiyono dalam (Rosmalah et al., 2022) statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data pada sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Dalam penelitian ini uji statistik inferensial yang

digunakan adalah uji beda atau uji T tidak berpasangan (*Independent Sample T Test*). Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

(a) Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi persyaratan uji analisis selanjutnya. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian prasyarat analisis, yakni:

(1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk *test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Shapiro-Wilk *test* adalah sebuah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh Shapiro dan Wilk (Quraisy, 2022). Metode Shapiro-Wilk *test* merupakan metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel dengan jumlah kecil. Dalam penelitian ini, uji normalitas Shapiro-Wilk *Test* digunakan karena jumlah sampel yang akan diteliti berjumlah 64 orang. Seperti halnya uji normalitas lainnya, Shapiro-Wilk *test* juga mempunyai dua hipotesis yang diujikan, yaitu:

H₀ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H₁ : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan pengujian dalam Shapiro-Wilk *test* ini adalah apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (H₀ ditolak). Sebaliknya apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal (H₀ diterima).

(2) Uji Homogenitas

(Sianturi, 2022) menyatakan bahwa uji homogenitas adalah suatu prosedur pengujian statistik yang bertujuan untuk menunjukkan dua atau lebih kelompok sampel berasal dari suatu populasi yang mempunyai varian yang sama. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sample t *test* dan Anova. Dalam penelitian ini, uji homogenitas menggunakan metode uji Levene untuk mengetahui apakah kelas X Kuliner 1 dan X Kuliner 2 berasal dari populasi yang sama. Perhitungan uji Homogenitas dengan uji Levene dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan Levene *test*, dilihat nilai p-value sig. seluruh variabel jika lebih besar dari 0,05 maka H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi seluruh variable bersifat homogen.

b) Uji T Tidak Berpasangan (*Independent Sample T-Test*)

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini yaitu uji beda atau uji T. Uji T yang digunakan yaitu Uji T tidak berpasangan atau *Independent Sample T-Test* berfungsi untuk menguji beda rata-rata keaktifan dan hasil belajar dari kelas X kuliner 1 dan X kuliner 2. Prinsip pengujian uji ini dengan melihat perbedaan variabilitas antara dua kelompok data, sehingga sebelum melakukan pengujian harus diketahui terlebih dahulu apakah variannya sama atau berbeda varian (Palupi et al., 2021). Menurut (Miguel et al., 2022) sebelum diberlakukannya analisis *Independent Sample T-Test*, terlebih dahulu data harus memenuhi syarat awal, antara lain:

1. Data berbentuk interval atau rasio.
2. Data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
3. Variansi antara dua sampel yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan (homogen).
4. Data berasal dari dua sampel yang berbeda

Setelah dilakukan pengujian, penelitian ini telah memenuhi persyaratan di atas, sehingga selanjutnya dapat dilakukan analisis Uji T tidak berpasangan atau *Independent Sample T-Test*. Menurut (Magdalena & Angela Krisanti, 2019) uji *t-test* ini dilakukan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 yang mana penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikan $>0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini berarti, secara parsial variable independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen.
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti secara parsial variable independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1) Data Keaktifan Siswa

(1) Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen (X Kuliner 1)

Tabel 2. Hasil Penelitian Keaktifan Siswa Kelas X Kuliner 1 (Kelas Eksperimen)

No	Keterangan	Keaktifan		
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Rata-rata	129.05	137.73	8.68
2	Nilai tertinggi	99	108	9
3	Nilai terendah	68	73	5
4	Rentang data	31	35	4

(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *post-test* keaktifan siswa di kelas X Kuliner 1 sebagai kelas eksperimen. Pada *pretest* kelas eksperimen, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 129.05, nilai tertinggi sebesar 99, dan nilai terendah sebesar 68, dengan rentang data 31. Selanjutnya pada *post-test* semua nilai mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media *Wordwall* yang mana menunjukkan nilai rata-rata sebesar 137.73, nilai tertinggi sebesar 108, nilai terendah sebesar 73, dengan rentang data 35. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 8.68, nilai tertinggi sebesar 9, nilai terendah sebesar 5.

Berikut ini perbandingan keaktifan siswa kelas eksperimen yang tersaji pada gambar 1 di bawah ini.

Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Siswa Kelas X Kuliner 1 (Kelas Eksperimen)



(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

(2) Data Keaktifan Siswa Kelas Kontrol (X Kuliner 2)

Tabel 3. Hasil Penelitian Keaktifan Siswa Kelas X Kuliner 2 (Kelas Kontrol)

No	Keterangan	Keaktifan		
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Rata-rata	112.00	113.64	1.64
2	Nilai tertinggi	95	100	5
3	Nilai terendah	63	70	7
4	Rentang data	32	30	2

(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *post-test* keaktifan siswa di kelas X Kuliner 2 sebagai kelas kontrol. Pada *pretest* kelas kontrol, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 112.00, nilai tertinggi sebesar 95, dan nilai terendah sebesar 63, dengan rentang data 32. Selanjutnya pada *post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 113.64, nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 70, dengan rentang data 30. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 1.64, nilai tertinggi sebesar 5, nilai terendah sebesar 7.

Berikut ini perbandingan keaktifan siswa kelas X Kuliner 2 yang tersaji pada gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2. Perbandingan Keaktifan Siswa Kelas X Kuliner 2 (Kelas Kontrol)



(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

2) Data Hasil Belajar Siswa

(1) Data Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen (X Kuliner 1)

Tabel 4. Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa Kelas X Kuliner 1 (Kelas Eksperimen)

No	Keterangan	Hasil Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Rata-rata	73.79	86.54	12.75
2	Nilai tertinggi	90	96	6
3	Nilai terendah	64	75	11
4	Rentang data	26	21	5

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *post-test* hasil belajar siswa di kelas X Kuliner 1 sebagai kelas eksperimen. Pada *pretest* kelas eksperimen, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73.79, nilai tertinggi sebesar 90, dan nilai terendah sebesar 64, dengan rentang data

26. Selanjutnya pada *post-test* semua nilai mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media *Wordwall* yang mana nilai rata-rata menunjukkan hasil 86.54, nilai tertinggi adalah 96, nilai terendah adalah 75, dengan rentang data 21. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 12.75, nilai tertinggi sebesar 6, nilai terendah sebesar 11.

Berikut ini perbandingan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 1 yang tersaji pada gambar 3 di bawah ini.

Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kuliner 1 (Kelas Eksperimen)



(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

(2) Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (X Kuliner 2)

Tabel 5. Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa Kelas X Kuliner 2 (Kelas Kontrol)

No	Keterangan	Hasil Belajar		
		Pretest	Post-test	Peningkatan
1	Rata-rata	74.29	77.12	2.83
2	Nilai tertinggi	90	93	3
3	Nilai terendah	64	65	1
4	Rentang data	26	28	2

(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *post-test* hasil belajar siswa di kelas X Kuliner 2 sebagai kelas kontrol. Pada *pretest* kelas eksperimen, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74.29, nilai tertinggi sebesar 90, dan nilai terendah sebesar 64, dengan rentang data 26. Selanjutnya pada *post-test*, seluruh nilai mengalami peningkatan yang mana menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77.12, nilai tertinggi sebesar 93, nilai terendah sebesar 65, dengan rentang data 28. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 2.83, nilai tertinggi sebesar 3, nilai terendah sebesar 1.

Berikut ini perbandingan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 2 yang tersaji pada gambar 4 di bawah ini.

Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kuliner 2 (Kelas Kontrol)



(Sumber : Data Hasil Penelitian, 2024)

3). Hasil Uji Prasyarat Analisis

(1). Uji Normalitas

Uji normalitas diberlakukan untuk melihat tingkat normalitas data yang dipakai apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan hasil penelitian dari keaktifan dan hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak normal.

Uji normalitas Shapiro-Wilk *test* adalah sebuah rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh Shapiro dan Wilk (Quraissy, 2022). Metode Shapiro-Wilk *test* merupakan metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel dengan jumlah kecil. Pada penelitian ini, uji normalitas Shapiro Wilk digunakan karena jumlah sampel yang diteliti berjumlah 64 orang. Pengambilan keputusan yang digunakan dalam Shapiro-Wilk *test* ini adalah apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data keaktifan dan hasil belajar siswa pada *pretest-post-test* siswa telah memenuhi salah satu uji asumsi klasik dan diketahui nilai signifikansi dari data keaktifan dan hasil belajar sebagai berikut :

- (1). *Pretest* dan *post-test* keaktifan kelas eksperimen yakni kelas X Kuliner 1 mempunyai nilai signifikansi yaitu $0.927 > 0.05$ dan $0.348 > 0.05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. *Pretest* dan *post-test* keaktifan kelas kontrol yakni kelas X Kuliner mempunyai nilai signifikansi yaitu $0.569 > 0.05$ dan $0.450 > 0.05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.
- (2). *Pretest* dan *post-test* hasil belajar kelas eksperimen yakni kelas X Kuliner 1 mempunyai nilai signifikansi yaitu $0.107 > 0.05$ dan $0.174 > 0.05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. *Pretest* dan *post-test* hasil belajar kelas kontrol yakni kelas X Kuliner 2 mempunyai nilai signifikansi yaitu $0.101 > 0.05$ dan $0.075 > 0.05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

(2). Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan sebagai syarat pada analisis *independent sample t test* dan Anova. Pada penelitian ini, uji homogenitas menggunakan Uji Levene karena uji ini dapat berfungsi dengan tepat untuk ukuran sampel tidak seimbang dan kecil, meskipun uji ini kurang sensitif terhadap normalitas distribusi data (Kuswanto, 2020). Pengambilan keputusan yang digunakan dalam Uji Levene ini adalah apabila nilai p-value sig. seluruh variable $> 0,05$ maka H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians seluruh variable bersifat homogen. Sebaliknya, apabila nilai p-value sig. seluruh variable $< 0,05$ maka H1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians seluruh variable bersifat tidak homogen.

Dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat selanjutnya yang bersifat tidak mutlak, sehingga diketahui nilai signifikansi dari data keaktifan dan hasil belajar siswa sebagai berikut.

- (1) *Pretest-post-test* keaktifan kelas eksperimen yakni kelas X Kuliner 1 dan kelas kontrol yakni kelas X Kuliner 2 memiliki nilai signifikansi sebesar 0.780 yang mana > 0.05 , sehingga data tersebut bersifat homogen.

- (2) *Pretest-post-test* hasil belajar kelas eksperimen yakni kelas X Kuliner 1 dan kelas kontrol yakni kelas X Kuliner 2 memiliki nilai signifikansi sebesar $0.757 > 0.05$, sehingga data tersebut bersifat homogen.

4). Pengujian Hipotesis

Uji statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik melalui uji beda atau Uji T tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) untuk menguji perbedaan nilai rata-rata dua kelompok sampel independen atau dua kelompok sampel yang tidak berhubungan (Syafriani et al., 2023). Menurut (Palupi et al., 2021) prinsip pengujian ini adalah dengan melihat perbedaan variasi antara dua kelompok data, sehingga sebelum dilakukan pengujian perlu diketahui terlebih dahulu apakah variannya sama atau variannya berbeda. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi yang mana jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Berikut ini hasil uji *Independent Sample T-Test* dari data keaktifan dan hasil belajar pada *post-test* siswa. dari hasil pengujian *post-test* keaktifan dan hasil belajar berikut ini.

- 1). Hasil Uji T tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) yang membandingkan *post-test* keaktifan kelas X Kuliner 1 dan X Kuliner 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.004 yang mana nilai tersebut < 0.05 , dengan demikian H_0 ditolak; H_1 diterima.
- 2). Hasil Uji T tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) yang membandingkan *post-test* hasil belajar kelas X Kuliner 1 dan kelas X Kuliner 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang mana nilai tersebut < 0.05 , dengan demikian H_0 ditolak; H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *post-test* siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena setelah diberikan *pretest*, kelas X Kuliner 1 diberikan *treatment* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dengan penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall*, sehingga terjadi peningkatan ketika diberikan *post-test*. Penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* memberikan dampak yang positif kepada siswa dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya. Kondisi awal minimnya keaktifan siswa yang tampak kurang antusias dalam menerima pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Namun, setelah diberikan perlakuan khusus berupa penerapan model model TGT berbantuan media *Wordwall* membuat pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa lebih mudah dalam memahami permasalahan, lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, mampu mengemukakan pendapat, memperhatikan penjelasan guru, hingga mempresentasikan hasil kerja

kelompok. Hal ini tentunya juga berdampak pada hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan secara klasikal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Enndah Nofita Sari, 2020) bahwa dengan adanya turnamen, tercipta suasana persaingan sehat yang mana diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif dan mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Hasil penelitian sejenis yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (1) (Manurung, 2019), penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* di kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A 2017/2018. Hasil penelitian ini pun sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Karwanto, 2023) yang menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah *software* gamifikasi digital berbasis jaringan yang termasuk ke dalam kategori multimedia pembelajaran model *game* yang secara eksplisit menyediakan banyak sekali fitur *game* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai aset pembelajaran baik sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, akan lebih meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian sejenis yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Yanti et al., 2023), penelitian ini mengungkapkan bahwa diperoleh keaktifan siswa yang sangat baik dan lebih antusias dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pembahasan penelitian, terdapat simpulan terkait penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Nusa Dua bahwa terdapat perbedaan keaktifan melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji T *Independent Sample T-Test* yang membandingkan *post-test* keaktifan kelas eksperimen dan *post-test* keaktifan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.004 dan 0.003 < 0.05 dengan demikian H₀ ditolak; H₁ diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua. 2). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji T *Independent Sample T-Test* yang membandingkan *post-test* hasil belajar kelas eksperimen dan *post-test* hasil belajar kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 dan 0.000 < 0.05 dengan demikian H₀ ditolak; H₁ diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Nusa Dua.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyasari, D. S., Irbah, F. N., Aisyah, N., & Faradila, R. (2024). Pengaplikasian Model Gagne-Briggs Dalam Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel

- Berbantuan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(1), 202–217.
- Hadi, A., Karim, & Danaryanti, A. (2020). Analisis self concept, keaktifan, dan hasil belajar matematika siswa smp. *Konferensi Nasional Pendidikan*, 1, 1–5.
- Hendra, A. A. U., Jaedun, A., & Prihadi, W. R. (2020). Pola Pembelajaran Teaching Factory Pada Program Keahlian Teknik Furnitur Di Smk Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(2), 124–138. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36347>
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-M5)*, 3(1), 42–57.
- Indah Ayu Lestari, Hermansyah Amir, S. R. (2019). Hubungan Persepsi Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri Sekota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017 Tentang Variasi Gaya Mengajar Guru Dengan Hasil Belajar Kimia. *Alotrop Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 1(2), 113–116.
- Karwanto. (2023). *Optimalisasi pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK Pada Kurikulum Merdeka*. 1–23.
- Magdalena, R., & Angela Krisanti, M. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35–48. <https://doi.org/10.33557/jtekn.v16i1.623>
- Manurung, N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan model Kooperatif Team Games Tournament Dan Blended Learning Di Kelas X Sma Negeri 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan ...*, 5(1), 1–11.
- Marlina, S., Qolbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Miguel, O. :, Sagay, I., Dotulong, L. O. H., Lumintang, G. G., Ekonomi, F., Bisnis, D., & Manajemen, J. (2022). *Comparative Analysis of Employee Performance Asn and Thl At Uptd Region 1 Puprd Office of North Sulawesi Province*. 10(2), 610–619.
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.
- Rosmalah, R., Sudarto, S., & Hur'ainun, K. (2022). Hubungan antara Kemampuan Literasi Numerasi dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Tinggi. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(4), 334. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i4.36522>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. 8(3), 634–638.