

**EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP
HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI SISWA MAN 2 BOJONEGORO**

SKRIPSI

OLEH

Nur Latifah Libriana

NIM 19210028



**PRODI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN AKADEMIK
2023**

**EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP
HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI SISWA MAN 2 BOJONEGORO**

SKRIPSI

OLEH

Nur Latifah Libriana

NIM 19210028

**PRODI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN AKADEMIK
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS)* DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA MAN 2 BOJONEGORO

Oleh

NUR LATIFAH LIBRIANA

NIM. 19210028

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.
NIDN. 0727128902



Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd
NIDN. 0727088801

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING*
SKILL (HOTS) DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA MAN 2
BOJONEGORO

Oleh

NUR LATIFAH LIBRIANA

NIM. 19210028

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji :

Ketua	: Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0727128902	()
Sekretaris	: Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0715068801	()
Anggota	: 1. Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0727128902	()
	2. Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0723048902	()
	3. Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. NIDN. 0707019001	()

Mengesahkan

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Latifah Libriana

NIM : 19210028

Program studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 23 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



10000
METRAN
TEMPORER
29 CAW050427742

NUR LATIFAH LIBRIANA

v

MOTTO

v

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

“ Sungguh ada banyak hal di dunia ini yang bisa jadi kita susah payah menggapainya, memaka ingin memilikinya, ternyata kuncinya dekat sekali: cukup dilepaskan, maka dia datang sendiri. Ada banyak masalah didunia ini yang bisa jadi kita mati-matian menyelesaikannya, susah sekali jalan keluarnya, ternyata cukup diselesaikan dengan ketulusan, dan jalan keluar atas masalah itu hadir seketika”

(Tere Liye)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. Segala cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu. atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Tak lupa juga ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat kukasihi dan kusayangi, yaitu kepada :

1. Ibuku (Susilowati) dan Bapakku (Muk'adi) tercinta, yang telah memberikan cinta kasih sayang yang tiada terhingga, Do'a Beliau yang selalu mengiringi setiap langkahku, dukungan, motivasi, dan selalu menasihati menjadi lebih baik. Semua itu tiada bisa kubalas dengan semua ini. Terimakasih telah memberikan pendidikan untuk anakmu ini, semoga ini menjadi langkah awal untuk menuju sukses dan membahagiakanmu ibu bapak.
2. Adikku tersayang Meila Nur Fa'izah terimakasih yang telah memberikan doa dukungan semoga kita menjadi anak yang bisa membanggakan kedua orang tua amin.
3. Keluarga besarku yang juga senantiasa memberikan do'a, dukungan dan motivasi yang tiada hentinya.
4. Sahabat-sahabat tercintaku dan teman seperjuangan Prodi Ekonomi khususnya Siti Zumrotus Sholikhah dan Ellisa Ica Destiasa dan teman-teman pondok Umma Umma Niswati, Maulida Fadhilatul Husna, Ramadhani Dwi Listanti, Siti Masitoh, Amaranty Rismaul Kho'ir, Zahrotun Nisa, Siti Niswatun Azizah yang selalu ada disaat susah maupun senang, karena semua kebaikan dan kenangan yang kita jalani bersama sangat berarti untukku.

5. Teruntuk partner dalam segala hal di hidupku terimakasih telah menjadi tempat berkeluh kesah, menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran ini membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak mungkin bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Libriana, Nur Latifah. 2023. Ekperimentasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Wordwall* Terhadap *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Siswa MAN 2 Bojonegoro. Skripsi, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (II) Dr. Ahmad Kholiql Amin, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Metode Pembelajaran TGT, *Wordwall*, HOTS

Rendahnya *Higher Order Thinking Skill* siswa dengan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode konvensional menjadikan guru mencari inovasi-inovasi terkait metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wordwall* terhadap *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dalam mata pelajaran ekonomi siswa MAN 2 Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 232 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dokumentasi.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa *Higher Order Thinking Skills* siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan *Higher Order Thinking Skill* siswa yang diajarkan dengan metode ceramah, ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Yakni $7,543 > 2,001$ pada signifikansi 5%. Jadi, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, Terdapat Pengaruh yang Signifikan Metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skill* Siswa pada Pelajaran Ekonomi MAN 2 Bojonegoro.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT , karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “ EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (HOTS) DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA MAN 2 BOJONEGORO ”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ekonomi di IKIP PGRI Bojonegoro.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr., Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI BOJONEGORO.
2. Ibu Dr. Fruri Stevani M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI BOJONEGORO.
3. Ibu Rika Pristian Fitria Astuti, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI BOJONEGORO
4. Bapak Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Wakil Rector III, terimakasih atas arahan, masukan, bantuan dan bimbingan dengan sabar dalam menyusun Skripsi ini dari awal hingga akhir penulisan skripsi.

5. Bapak Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas arahan, masukan, bantuan dan bimbingan dengan sabar dalam menyusun Skripsi ini hingga akhir penulisan skripsi.
6. Terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan dari selama penyusunan skripsi ini.

Maka, dalam kesempatan ini pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd. dan Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis sangat berharap semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Bojonegoro. 23, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teoritis	11

B. Hasil Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Populasi Dan Sampel	34
C. Variabel Penelitian	35
D. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..	52
A. Paparan Data	52
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Reliabilitas	43
3.2 Kriteria	44
3.3 Kriteria Taraf Kesukaran	45
4.1 Uji Validitas	56
4.2 Uji Daya Beda	57
4.3 Uji Tingkat Kesukaran	58
4.4 Hasil Uji Normalitas Ulangan Harian	60
4.5 Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest	60
4.6 Hasil Uji Homogenitas Ulangan Harian	61
4.7 Hasil Uji Homogenitas Posttest	61
4.8 Hasil Uji Hipotesis T	62

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berfikir	32
-----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Ceramah Kelas	137
Gambar 2 Metode Teams Game Tournament	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Alur Tujuan Pembelajaran	78
2. Modul Ajar	81
2.1 Modul Ajar Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	81
2.2 Modul Ajar Metode Pembelajaran Langsung	86
3. Materi Pembelajaran	90
4. Instrumen Tes <i>Higher Order Thngking Skill</i>	101
4.1 Kisi Kisi Instrumen Tes <i>Higher Order Thingking Skill</i>	101
4.2 Lembar Validasi 1.....	104
4.3 Lembar Validasi 2	107
4.4 Intrumen Tes Sebelum Validasi	110
4.5 Kunci Jawaban Tes Sebelum Validasi	111
4.6 Intrumen Tes Sesudah Validasi	114
4.7 Kunci Jawaban Tes Sesudah Validasi	117
5. Daftar Hasil Uji Coba	118
5.1 Daftar Nilai Uji Coba Tes	118
5.2 Uji Validitas Isi	119
5.3 Uji Reliabilitas	123
5.4 Uji Tingkat Kesukaran	124
5.5 Uji Daya Pembeda	125
5.6 Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes	126
6. Analisis Data Hasil Penelitian	127
6.1 Analisis Data Hasil Ulangan Harian	127
6.1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas Eksperimen (X C)	127
6.1.2 Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas Kontrol (X D)	128
6.1.3 Uji Normalitas Nilai Ulangan Harian	129
6.1.4 Uji Homogenitas Nilai Ulangan Harian	130
6.2 Analisis Data Hasil Tes Higher Order Thingking Skill	131
6.2.1 Daftar Nilai Tes Kelas Eksperimen (X C)	131
6.2.2 Daftar Nilai Tes Kelas Kontrol (X D)	132

6.2.3 Uji Normalitas Nilai Tes	133
6.2.4 Uji Homogenitas Nilai Tes	134
6.2.5 Uji Hipotesis Nilai Tes	135
7. Hasil observasi	136
8. Distribusi Tabel	142
8.1 Distribui nilai r tabel	142
8.2 Distrubui nilai t tabel	144
9. Surat Surat	145
9.1 Surat Izin Pencarian Data	145
9.2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	146
9.3 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan bahkan harus mendapatkan perhatian dan penanganan secara serius agar mencapai mutu pendidikan yang maksimal sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Gunarta : 2019). Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia merupakan suatu cara untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih baik dan berkualitas. Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Sedangkan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah (Gunarta : 2019).

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu system yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan (Shoimin : 2016). Peran guru dan murid sangat berpengaruh dalam pembelajaran itu sendiri. Inovasi pembelajaran merupakan upaya penemuan atau pembaharuan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik agar lebih efektif dan efisien (Shoimin : 2016) . Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik

antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pembela.

Proses pembelajaran yang biasanya hanya mendengarkan penjelasan pendidik, mencatat catatan yang penting, mengerjakan tugas yang diberikan, dan membahas tugas tersebut, tidak ada hal yang menunjang untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan akhirnya menyebabkan siswa menjadi jenuh dengan proses pembelajaran (Dinni : 2018). Metode pembelajaran ini adalah metode pembelajaran ceramah, yang mana peran guru lebih aktif dan siswa lebih pasif. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu. Metode mengajar yang diterapkan oleh guru Ekonomi pada umumnya adalah metode ceramah. Guru dianggap sebagai gudang ilmu, otoriter dan mendominasi kelas, mengajarkan ilmu, langsung membuktikan dalil-dalil dan memberikan contoh (Chairani : 2021).

Pemilihan metode mengajar yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Chairani : 2021). Adapun metode-metode yang dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, metode inkuiri, metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya (Chairani : 2021). Penggunaan suatu metode pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam

menyelesaikan masalah biasanya digunakan dengan cara berkelompok dan divariasikan dengan permainan.

Pembelajaran metode *Teams Game Tournament* ialah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Widhiastuti : 2014). Karena pembelajaran dilakukan dengan bermain, dimungkinkan timbul rasa senang dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan yang ditimbulkan dalam mengikuti pembelajaran, maka dimungkinkan hasil belajar juga lebih baik. Metode pembelajaran *Teams Game Tournament* ini bila diterapkan pada siswa sekolah menengah yang merupakan anak didik usia remaja yang memiliki kecenderungan suka berkelompok dan memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri yang tinggi (Sukmadin : 2018). Hal ini dikarenakan dalam metode pembelajaran *Teams Game Tournament* siswa mempunyai kesempatan untuk belajar secara berkelompok dan semua siswa dari semua tingkatan kemampuan awal memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya (Sukmadin : 2018). Selain itu, dalam pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament* ini latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya agar memenangkan turnamen.

Team Games Tournament (TGT) menurut Shoimin (2016: 203) memiliki lima komponen utama, yaitu : penyajian kelas, pembentukan kelompok, *game* (permainan), *tournament*, dan penghargaan kelompok. Metode pembelajaran tipe

Teams Game Tournament dapat berhasil dengan baik seperti yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Menurut Nur dalam Widhiastuti (2014) Metode *Teams Game Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok *Teams Game Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran atau hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok.

Guna mewujudkan tujuan dan fungsi pendidikan, maka setiap lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) haruslah memiliki kompetensi minimal yang menunjang tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006 untuk setiap lulusan SMA/MA harus memiliki dan dapat menerapkan kompetensi pengetahuan secara logis, kritis, kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang ada pada abad 21 yang merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk melatih siswa berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu mengungkapkan argumentasi, melakukan refleksi dan membuat keputusan yang baik tanpa dorongan dari guru dan orang lain atau hanya sekedar menjalankan tugas (Radhiyah : 2021). Tujuan peningkatan *Higher Order Thinking Skills* pada siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam mendiagnosis, memberi umpan balik tentang tingkat pemikiran memberi umpan balik tentang

tingkat pemikiran, dan mendorong cara berfikir yang lebih baik (Abosalem : 2016).

Semua siswa dapat berpikir, tapi kebanyakan dari mereka membutuhkan dorongan dan bimbingan untuk proses berpikir tingkat tinggi. *Higher Order Thinking Skills* ini dapat diajarkan dan dipelajari. Semua siswa memiliki hak untuk belajar dan mengaplikasikan kemampuan berpikir, seperti pengetahuan lainnya. *Higher Order Thinking Skills* ditentukan dari keluasan penggunaan pikiran untuk tantangan yang baru (Shidiq : 2015). Guru dituntut untuk melakukan proses pembelajaran yang mengarah *Higher Order Thinking Skills* sehingga peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan soal *Higher Order Thinking Skills* (Hendriawan : 2019). Sedangkan siswa harus duduk rapi mendengarkan, meniru dan mencontoh cara-cara yang diterapkan guru serta menyelesaikan soal-soal atau tugas-tugas yang diberikan guru tanpa ada tindakan lebih lanjut mengenai tugas tersebut.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan sangat sangat menentukan *Higher Order Thinking Skills* siswa termasuk dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X MAN. Interaksi sebagai bagian dari proses belajar siswa dan guru dalam pembelajaran akan terjadi jika pembelajaran berjalan menarik dan tidak membosankan (Nande : 2021). Mata pelajaran ekonomi sangat penting diberikan kepada siswa di tingkat MAN karena berhubungan langsung dengan proses mengarungi hidup dan kehidupan ketika siswa telah lulus MAN. Mata pelajaran ekonomi merupakan bidang keilmuan yang mempelajari tentang kebutuhan hidup setiap manusia, perilaku konsumen dan produsen. Dari uraian tujuan pembelajaran tersebut, dapat dijelaskan betapa pentingnya pelajaran Ekonomi diterapkan kepada

peserta didik. Metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan bisa menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills*.

Melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa dalam mengikuti pelajaran Ekonomi. Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dimaksud untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *wordwall* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Widhiastuti : 2014). Dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (*game*), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa (Purnamasari : 2014). Media pembelajaran web *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan diantaranya : fitur didalam aplikasi web *Wordwall* lebih variasi. Didalam tampilan web *Wordwall* terdapat banyak template yang bisa dipilih sesuai dengan materi pelajaran yang akan digunakan. Selain itu untuk mengakses media pembelajaran web *Wordwall* sangat mudah yaitu menggunakan link (Ainun : 2021). Sehingga hal ini dapat

memudahkan bagi siswa agar bisa langsung mengerjakan soal-soal yang ada tidak perlu menginstal seperti aplikasi-aplikasi yang ada di playstore. Selain itu juga tidak akan memakan banyak memori. Manfaat lain penggunaan media pembelajaran jika menggunakan web adalah siswa dapat belajar sendiri dan lebih mandiri karena banyak media elektronik dan metode pembelajaran yang berbeda digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Hamdan : 2018)

Rendahnya *Higher Order Thinking Skill* siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro dengan nilai harian semester ganjil sedikit dari peserta didik yang mencapai ketuntasan (KKM), dan kegiatan belajar dengan menggunakan metode ceramah menjadikan guru mencari inovasi-inovasi terkait metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam *teoritical science* (teori ilmu), tetapi juga cerdas *practical science* (praktik ilmu) (Harahap : 2018). Oleh karena itu diperlukan strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana untuk membuka pola pikir peserta didik bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga ilmu tersebut mampu mengubah konsep dalam berfikir kemampuan menganalisis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tinggi siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran TGT berbasis wordwall dalam mengembangkan HOTS pad siswa. Penelitian ini berfokus pada HOTS karena kemampuan siswa dalam HOTS sangat penting dalam mempersiapkan mereka menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu menghadapi tantangan era global yang teru berubah. Melalui penelitian ini diharapkan bahwa penggunaan

metode TGT berbasis wordwall dapat meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada pendidikan dan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang memiliki HOTS yang tinggi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengambil penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh (Setianingsih dkk. 2018) Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi model sebesar 0,009 dengan nilai p-value sig lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT disertai media ular tangga terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS),

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Eksperimentasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wordwall* Terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X MAN 2 BOJONEGORO**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wordwall* terhadap *Higher Order Thinking Skills* Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X MAN 2 BOJONEGORO ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *wordwall* Terhadap *Higher Order Thinking Skills* Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X MAN 2 BOJONEGORO

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai ajuan pemeliti lain atau peneliti yang serupa dalam mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara lebih lanjut dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa, melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sekaligus panduan praktis untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif sehingga berujung pada meningkatnya minat siswa pada setiap pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Peneliti dapat memberikan gagasan dalam pengembangan metode pembelajaran yang dimodifikasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

d. Bagi peneliti

1) Pengembangan metode pembelajaran yang berbantu media ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menyajikan materi dimasa mendatang.

E. Definisi operasional

1. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda atau heterogen dengan komponen metode pembelajaran yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok.

2. *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* adalah keterampilan berpikir yang lebih dari sekedar menghafalkan fakta atau konsep. Siswa harus memahami, menganalisis satu sama lain, mengkategorikan, memanipulasi, menciptakan cara-cara baru secara kreatif, dan menerapkannya dalam mencari solusi terhadap persoalan-persoalan baru

3. Media *wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dll