



Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Rizka Lufiana^{1*}, Panji Kuncoro Hadi², Harning Dyah Astutik³.

^{1,2} Universitas PGRI Madiun

³ SMKS Cendekia Madiun

*Corresponding author: rizkalufiana280@gmail.com

Abstract: Perubahan kurikulum yang tadinya menggunakan K13, kini telah berubah dengan kurikulum Merdeka. Hal ini tentu saja menuntut guru agar selalu mengikuti perkembangan zaman dan harus mempunyai inovasi pembelajaran tidak terkesan monoton dan harus berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik harus aktif dan terlibat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Namun, saat proses pembelajaran, sering kali terlihat peserta didik tidur, malas, dan terkesan ingin segera pulang; apalagi dengan sedikitnya jumlah siswa serta pelajaran Bahasa Indonesia di jam terakhir membuat peserta didik menjadi tidak bersemangat dalam belajar, sehingga menurunkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan upaya untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar di siang hari pada jam terakhir pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan rendahnya minat, keaktifan belajar, dan hasil belajar disebabkan kurang variatifnya metode pengajaran dan situasi kelas yang kurang mendukung, maka penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi dampak dari penerapan model TGT yang diharapkan mampu memberikan udara positif dengan membawa perubahan dalam kegiatan belajar mengajar yang berkesan dan penuh energi positif.

Keywords: TGT, Kurikulum Merdeka, Peserta Didik

Received; 1 Desember 2024; **Accepted;** 10 Desember 2024; **Published** 25 Desember 2024

Citation: Lufiana, Rizka. Dkk. (2024). Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Pendidikan (JRP)*, Vol. 3 (2), 24 – 33.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era globalisasi saat ini hadir dengan banyak tuntutan yang harus dipenuhi guna mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah terciptanya manusia-manusia yang berkualitas, berkarakter dan mampu beradaptasi secara sempurna dengan lingkungannya sehingga mempunyai wawasan yang luas dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu disebutkan juga dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan adalah salah satu upaya yang dilaksanakan dengan segala perencanaan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berkesan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam serangkaian kegiatan sehingga dapat mengembangkan potensinya.

potensi yang ada dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan sosial emosional yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat luas. Dalam setiap proses pembelajaran diharapkan siswa mampu memahami setiap konteks pembelajaran dan mampu memecahkan permasalahan yang mungkin timbul dari setiap pembelajaran. Namun, tidak semua proses memuaskan dalam hal kompetensi akademik; mungkin saja diperoleh hasil yang kurang memuaskan, berdasarkan KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal sebagai standar minimal keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Rendahnya motivasi dan minat belajar, kemudian kurang latihan atau rendahnya kepedulian pihak madrasah pertama yaitu rumah, dalam mendukung dan memantau siswa atau siswa dalam mengulang materi yang disampaikan guru, serta kurang mengerjakan soal, kemudian penggunaan metode yang tidak tepat dalam pembelajaran malah memperburuk keadaan. siswa tidak antusias dalam belajar. Dengan perbaikan proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan potensi peserta didik baik secara akademik maupun non-akademik.

Keberhasilan siswa dalam menangkap pembelajaran dapat dilihat pada saat proses pembelajaran, kemudian hasil penilaian yang digunakan. Instrumen yang digunakan juga harus sesuai dengan mempertimbangkan beberapa aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Rendahnya hasil instrumen penilaian membuat saya mengadakan inovasi pembelajaran agar siswa tertarik. Ketika siswa mulai tertarik dan gemar belajar, diharapkan siswa mampu meningkatkan kompetensinya. Oleh karena itu, saya menggunakan model TGT atau permainan dalam rangkaian pembelajaran, agar dapat menarik minat dan mencapai hasil yang baik dari siswa. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif berbentuk permainan yang dipadukan dengan permainan sebagai metode yang menekankan pada bagaimana proses interaksi



dan kerjasama antar siswa dalam memahami materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hakim. dan Sofyan (dalam Fajriyanti, 2022:7) menjelaskan model pembelajaran TGT adalah permainan terstruktur dalam berbagai kelompok siswa yang melakukan kompetisi atau tes akademik dengan menerapkan model kooperatif. Penelitian ini menjelaskan dan membuktikan bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) efektif diterapkan pada materi bahasa Indonesia khususnya pada materi teks prosedur tingkat SMK dengan jumlah siswa terbatas. Dalam beberapa penelitian yang dilakukan mulai dari tingkat SD hingga menengah atas dan telah banyak diteliti oleh para ahli dan dimuat di jurnal nasional maupun internasional, terdapat hasil nyata dari peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan hal ini berpengaruh pada motivasi, semangat, dan semangat hasil belajar.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang menarik dan catchy berisi berbagai permainan, peluang, dan tantangan yang melibatkan website atau teknologi yang memiliki pengelompokan data, pencarian data, permainan puzzle, dan lain-lain. Itu dapat diunduh dan dicetak di atas kertas dan digunakan dalam pembelajaran apa pun. pada setiap jenjang termasuk sekolah menengah atas pada mata pelajaran bahasa indonesia, wordwall ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam rangkaian pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mencari solusi bagaimana siswa dapat aktif dalam serangkaian kegiatan dan termotivasi sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dampak positif pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall sebagai model TGT dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian, penulis mencoba menggunakan metode penelitian kualitatif melalui jenis SLR yaitu analisis ulang terhadap hasil penelitian yang telah dipublikasikan secara nasional untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian yang sudah ada terkait penggunaan TGT (Teams Games Tournament) model pembelajaran kooperatif tipe terhadap hasil belajar siswa di SMK.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari artikel jurnal yang telah diterbitkan dan diakreditasi oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia melalui laman <http://sinta.ristekbrin.go.id>. Prosedur dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah melakukan tinjauan pustaka atau memperbanyak literatur guna menentukan rumusan masalah penelitian.



Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional atau berpikir kritis dalam pemahaman siswa dengan konteks pembelajaran dan peningkatan hasil belajar dengan kapasitas sosial emosional yang dibina pada kerjasama antar tim pembelajaran kelas Game Tournament. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode pre dan post test pada siswa kelas XI untuk menilai prestasi belajar ketika diterapkan model pembelajaran TGT.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang memberikan gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu mengenai kondisi dan gejala yang terjadi (Koentjaraningrat, 1993, p. 89). Sebaliknya, metode analisis data deskriptif kuantitatif adalah metode yang membantu mendeskripsikan, menampilkan, atau merangkum data dengan cara konstruktif, yaitu mengacu pada deskripsi statistik yang membantu memahami rincian data dengan cara merangkum dan menemukan pola dari sampel data tertentu (Aziza: 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan proses pembelajaran yang lebih santai, menyenangkan, namun tetap tanggung jawab guru dan siswa, tidak meninggalkan kejujuran, kompetensi yang sehat, dan keterlibatan siswa dalam rangkaian. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran yang dirancang dengan permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dengan bekerja sama antar siswa, menumbuhkan interaksi yang sehat satu sama lain, memotivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa.

Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT di Kelas TGT atau dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan menjadi Model Teams Games Tournament yang diadopsi di kelas. Hasilkan poin dalam permainan turnamen. Model pembelajaran ini cukup efektif diterapkan pada SMA ke atas, dengan memberikan pelajaran bahasa Indonesia pada akhir jam sekolah-akhir jam pelajaran ketika siswa merasa lelah dan tidak semangat menerima pelajaran apapun. Namun dengan modifikasi pembelajaran model TGT seperti ini, kondisinya justru terbalik sehingga membuat seluruh suasana menjadi kondusif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2JP atau 2 x 45 menit. Pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran teks prosedur. Kemudian ditengah pembelajaran diberikan tes evaluasi dengan menggunakan aplikasi Wordwall untuk membangkitkan semangat dan keaktifan siswa, merangsang daya ingat atau sejauh mana siswa menyerap pelajaran, dan



dilakukan pada akhir pembelajaran. dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 1. Langkah Dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Tahapan yang Akan Dilalui :

Urutan kegiatan	Langkah Kegiatan	Penjelasan Kegiatan
1.	Ceramah	Guru memberikan penjelasan atau pemaparan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.
2.	Pengelompokan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kelompok berisi maksimal 4 orang b. Sebelumnya guru telah membuat data tentang siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, dimana data tersebut akan digunakan dalam pengelompokan. c. Terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan berbeda-beda sehingga dapat belajar dari teman sebayanya.
3.	Persiapan dan penyajian Games	Guru memperkenalkan permainan yang berkaitan dengan materi yang menguji seberapa banyak pengetahuan yang diperoleh dari penjelasan, presentasi, dan tugas sebelumnya dari guru itu sendiri. Sebelumnya telah disediakan beberapa soal dan diberi nomor.
4.	Turnamen	<ul style="list-style-type: none"> 1) Setelah menentukan kelompok akhir, siswa duduk pada meja turnamen yang telah disediakan. Berikut tahapan turnamen di TGT. 2) Guru menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang diberi nomor. 3) Guru mengganti soal dan jawaban di meja turnamen; 4) Setiap kelompok memutuskan pembaca mengenai pemain dan penantang; 5) Perwakilan semua kelompok berupa pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal; 6) Kemudian pembaca soal mengambil soal sesuai nomor yang ada; 7) Kemudian pemain 1 harus menjawab



		<p>semua pertanyaan yang diberikan oleh pembaca pertanyaan. Jika pemain 1 tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pemain lain dapat menjawab pertanyaan tersebut;</p> <p>8) Petugas yang sudah membaca soal mengambil nomor satu kali lagi dan menjadi pemain 1, kemudian bergantian agar semua anggota tim mendapat tugas yang sama. Dalam hal ini, semua siswa memilih pertanyaan bernomor dan menjawab atau memprediksi jawaban pertanyaan tersebut sesuai dengan nomor yang telah mereka ambil. Siswa yang menjawab dengan tepat akan mendapat skor.</p> <p>9) Kartu soal akan diambil oleh penjawab soal, atau dibiarkan saja, tergantung apakah salah satu pemain mampu menjawab soal atau tidak.</p>
5.	Rekognisi Team	<p>Saat mempertimbangkan skor atau poin, pengamatan tentang jumlah kartu soal yang banyak dikumpulkan siswa dari pemain mungkin terjadi. Penjumlahan skor dilakukan dengan cara mengundang kelompok-kelompok yang seluruh perwakilannya bergabung bersama. Penambahan skor tim yang diperoleh dari permainan sudah harus dilakukan. Yang tertinggi jelas mendapat hadiah.</p>

Tabel 2 Hasil Belajar Kondisi Awal siklus 1 TGT (*Teams Games Tournament*) Media Wordwall Kelas XI Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur:

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1
1	Belum Tuntas (<KKM)	60%	40%
2	Tuntas (= / > KKM)	40%	60%





Gambar 1. Perbandingan kondisi awal siswa dan siklus 1 (perdana menerapkan Wordwall)

Tabel 1 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas pada kondisi awal sebesar 40%, dan persentase siswa yang tuntas meningkat dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 40% menjadi 60%). Indikator keberhasilan PTK ini adalah PTK atau Penelitian Tindakan Kelas dikatakan berhasil apabila persentase siswa yang tuntas hasil belajarnya mencapai minimal 80%. Dari tabel terlihat 60% siswa telah tuntas, sehingga penelitian tindakan kelas ini harus dilanjutkan pada siklus 2.

Untuk kriteria aktivitas siswa peneliti uraikan pada Gambar 2. Pada Tabel 2 terlihat aktivitas siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan. Pada kondisi awal kategori aktivitas masih sangat rendah yaitu 15% dan mengalami peningkatan 2x lipat yaitu 30%, namun penelitian tindakan kelas belum bisa dikatakan berhasil jika indikator aktivitas siswa masih mencapai 30%, sedangkan dikatakan berhasil apabila melebihi 80% dari jumlah seluruh siswa.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1
1	Tinggi	15%	30%
2	Sedang	20%	50%
3	Rendah	65%	20%

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa tingkat aktivitas siswa di kelas setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan website Wordwall mengalami peningkatan). Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan harus dilakukan agar keberhasilan dapat dicapai dengan penerapan model pembelajaran yang dipilih.

Implantasi tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan serupa dengan penerapan pada siklus I, bahkan dalam siklusnya kegiatan melakukan tindakan korektif untuk mencapai apa yang menjadi tujuan penelitian. Maka tindakan yang dilakukan peneliti dengan perbaikan yaitu menanyakan kepada siswa apakah mengalami kesulitan terhadap materi soal kuis yang diajukan, menggunakan media berbantuan atau meninjau kembali materi yang belum dipahami siswa. Melakukan posttest kembali yaitu penulisan soal dan uraian untuk kemajuan penguasaan materi.

Pada penelitian tindakan kelas siklus II ditemukan 5% siswa memiliki aktivitas rendah, 10% sedang, dan 85% tinggi. Dibandingkan dengan aktivitas



siswa pada kondisi awal dan siklus 1, perubahan signifikan terjadi pada penerapan model pembelajaran TGT menggunakan Wordwall.



Gambar : Perbandingan ahsil belajar dan perbandingan kemajuan motivasi belajar sebelum dan sudah menggunakan TGT berbantu Aplikasi *Wordwall*

Dari kedua tabel diagram diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terlihat signifikan, dimana model TGT berbantuan Wordwall sangat membantu kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa kelas XI. Dengan beberapa kali perbaikan, nilai yang dihasilkan pada ulangan akhir siswa meningkat secara signifikan, yaitu dari 60% menjadi 90% pada hasil belajar dan dari 30% menjadi 85% pada motivasi belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan wordwall sangat membantu siswa dan guru bekerja sama untuk mengatasi kondisi lingkungan sekolah yang tidak mendukung.



Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar yang signifikan disebabkan oleh siswa kembali bersemangat dan siswa aktif mengikuti rangkaian pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu memfasilitasi pembelajaran siswa. Pendidik perlu menjadi fasilitator untuk membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif (Fadli, 2023). Selain itu guru juga telah menerapkan strategi dan inovasi dalam pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Inovasi pembelajaran inilah yang sangat diperlukan oleh seluruh guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar agar mampu membimbing siswa sesuai dengan hakikat alam dan perkembangan zaman, sehingga memaksimalkan kemampuan siswa untuk mampu memecahkan masalah dengan lebih baik. Hal ini cukup sejalan dengan apa yang dikatakan (Burbules et al., 2020, p. 95) yang menyebutkan bahwa dalam mengajar, pengajar harus memikirkan dan membuat strategi atas apapun yang disampaikan, agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

SIMPULAN

Mutu pendidikan suatu negara erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta output kreatif berupa strategi dan inovasi pendidikan. Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran Faktor penting dalam inovasi untuk kemajuan bidang pendidikan berkaitan dengan teknologi pembelajaran. Penelitian Inovasi teknologi dengan latar belakang melalui aplikasi menggunakan Wordwall dan diimplementasikan dalam bentuk atau formulir atau bentuk, dan bentuk untuk jenis TGT (*Team Games Tournament*) kolaboratif. Penerapan model TGT berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan sangat signifikan. Namun berdasarkan analisa dan identifikasi yang mendalam selama penerapan pembelajaran ini, ditemukan beberapa kekurangan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran sebagai upaya penyempurnaan penelitian, dimana kekurangan dalam penerapan model pembelajaran TGT adalah waktu. manajemen yang harus dikelola dengan hati-hati agar sesuai dengan kesesuaian waktu yang telah ditentukan dalam kurikulum pada saat mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Micheal M. van Wyk. (2011). "The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students". J Soc Sci: South Africa.

Moeliono, Anton. 1989. *Kembara Bahasa*. Jakarta: Gramedia.

Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

Sari, R. N., Nazmi, R. dan Zulfa, Z. (2021) 'Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung', *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), p. 76. doi: 10.24114/ph.v6i2.28828.



Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>, diakses pada 1 Oktober 2024 pukul 08.25).

Siregar. (2014). Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS. Jakarta: Kencana.

Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas atau motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournamnet (TGT). JEE. Vol. 2(1) 2013, pp. 45-53

Viha, Ancillia Bintusi Sakti, dan Rudiana Agustini. Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Metode Latihan Terstruktur terhadap Hasil Belajar, Aktivitas dan Respon Siswa. UNESA : Journal of Chemistry Education.vol.3. 2014

Veloo, Arsaythamby Site Chairhany. Fostering Students attitudes and Achievment in Probability Using Team Games Tournaments (TGT). Procedia: Social and Behavior Sciences 93. 2013.

