

Model Pembelajaran TGT berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII-C SMPN 13 Semarang**Elsada Febryanti^{1*}, Catur Rahmawati², Novi Ratna Dewi³**^{1,3} Universitas Negeri Semarang, Semarang² SMP Negeri 13 Semarang, Semarang*Email korespondensi: elsadafe10@gmail.com**ABSTRAK**

Kurikulum Merdeka yang digunakan saat ini mengharuskan pelaksanaan pembelajaran yang merdeka, salah satunya ditandai dengan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Maka dari itu, peserta didik harus terlibat aktif dalam setiap rangkaian aktivitas pembelajaran. Namun, saat ini masih dijumpai peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena berbagai alasan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 13 Semarang pada pembelajaran IPA, dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall. Aktivitas pembelajaran menggunakan metode literasi dan perlombaan cerdas cermat. Adapun penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan data keaktifan peserta didik sebelum siklus (data pra-siklus), dari total 33 orang peserta didik, 11 orang peserta didik berada pada kriteria keaktifan belajar rendah, sedangkan 21 orang lainnya berada pada kriteria sedang. Kemudian, setelah siklus I terdapat peningkatan yaitu 3 orang peserta didik berada pada kriteria sedang dan 30 orang lainnya berada pada kriteria tinggi. Setelah melanjutkan pada siklus II, hasilnya kembali meningkat, dimana 1 orang peserta didik berada pada kriteria sedang dan 32 orang lainnya berada pada kriteria tinggi. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT dengan aktivitas pembelajaran berupa lomba cerdas cermat berbantuan Wordwall memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, serta membuat aktivitas pembelajaran lebih bervariasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT dengan bantuan Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Kata kunci: Keaktifan belajar; Pembelajaran IPA; TGT; Wordwall.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, yang salah satu implementasinya adalah Profil Pelajar Pancasila, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Prinsip utama dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila adalah pendekatan holistik, kontekstual, berfokus pada peserta didik, dan eksploratif (Purnawanto, 2022). Salah satu dimensi dari Profil Pelajar Pancasila yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah mandiri. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan belajar melalui berbagai cara dan sumber, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam atau di luar sekolah, tetapi menuntut kreativitas dari pendidik dan peserta didiknya (Pertwi dkk., 2022). Kemandirian ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembelajaran berpusat pada siswa menekankan keaktifan belajar peserta didik, bukan keaktifan mengajar guru (Sandria dkk., 2022).

Pada kenyataannya, implementasi pembelajaran yang berorientasi pada siswa masih menemui kendala, seperti yang terjadi di kelas VII-C SMP Negeri 13 Semarang. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) belum sepenuhnya terlaksana, karena peserta didik cenderung pasif dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Dari hasil observasi pada saat pembelajaran materi "Mengenal Benda-benda Langit" di kelas, dari total 33 peserta didik, 21 menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang sedang dan 12 menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kurangnya variasi model dan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas, (2) dominasi penggunaan metode ceramah oleh guru, dan (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar.

Dilihat dari alasan-alasan tersebut, tampak bahwa peran model dan metode pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Menurut Dewi (2018), metode pembelajaran mencakup konsep mengajar dan konsep belajar yang sudah terakumulasi, dan keduanya merupakan inti dari sistem pembelajaran yang melibatkan peserta didik, tujuan pembelajaran, prosedur, materi, alat atau media yang digunakan, serta fasilitas yang tersedia (Pertwi dkk., 2022). Selain metode, media pembelajaran juga menjadi faktor kunci dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat sangat membantu dalam penyampaian materi dan menarik minat peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik perlu diterapkan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Agustin dkk., 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak monoton adalah model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial dimana peserta berlomba dalam *game* akademik sebagai wakil kelompoknya masing-masing (Munawaroh dkk., 2023). TGT adalah model pembelajaran berbasis sosial yang berbentuk *game*, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Nurhayati dkk., 2022). Model ini memiliki kelebihan, seperti melatih kemampuan pemahaman materi dalam waktu singkat, mendorong penerimaan perbedaan dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan sosial, toleransi, dan kepekaan sosial peserta didik. Namun, terdapat beberapa kelemahan, seperti kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik agar semua dapat berkontribusi, serta tantangan dalam mengelola kelas agar tidak terjadi kegaduhan saat *game*

berlangsung. Oleh karena itu, perlu perhatian khusus untuk mengurangi dampak negatif dari kelemahan tersebut.

Selanjutnya, terkait dengan game yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru juga dapat menggunakan Wordwall sebagai media pendukung. Menurut Sari dan Yarza (2021), Wordwall adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang menarik bagi peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Selain menarik, aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah beragam pilihan jenis permainan dengan template yang menarik. Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan lain-lain (Pradani, 2022). Selain itu, permainan dalam aplikasi ini dapat dibagikan melalui berbagai platform online dan disimpan dalam bentuk file PDF.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 13 Semarang dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh Wordwall. Dalam penelitian ini, pembelajaran akan dilakukan melalui lomba cerdas cermat dengan bantuan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Daryanto (2011), PTK adalah jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelasnya (Amry & Badriah, 2018). Alur pelaksanaan penelitian ini menggunakan desain siklus PTK model Kurt Lewin. Menurut Tampubolon (2013), Model Kurt Lewin didesain dalam bentuk satu siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi/pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*) (Amry & Badriah, 2018).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi serta dokumentasi berupa foto, video, serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, dimana setiap siklus akan terdiri dari 2 kali pertemuan masing-masing 2 jam pelajaran dan 3 jam pelajaran. Siklus akan terus diulangi hingga terjadi peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik. Namun, sebelum memasuki siklus, akan diadakan observasi pra-siklus untuk melihat seperti apa tingkat keaktifan belajar peserta didik sebelum diberi *treatment*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang diadopsi dari skripsi milik Afifatul Khoiriyah, dimana lembar observasi tersebut sudah tervalidasi serta dimodifikasi oleh peneliti menyesuaikan dengan penelitian ini. Selain lembar observasi, disiapkan juga beberapa instrumen untuk mendukung penelitian ini, yaitu modul ajar, bahan ajar maupun sumber belajar, LKPD/lembar literasi dan diskusi, serta soal-soal yang akan digunakan dalam lomba cerdas cermat. Adapun jenis *game* dari Wordwall yang akan dimainkan dalam setiap pertemuan bervariasi, mulai dari anagram (menyusun huruf acak menjadi sebuah kata), *wordsearch* (mencari & mencocokkan kata dengan *clue*), serta *hangman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan pengambilan data pra-siklus untuk mengetahui tingkat kriteria keaktifan belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran TGT dengan media *Wordwall*. Dalam penelitian ini, keaktifan peserta didik sendiri dilihat dari 7 aspek, yaitu:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Mengajukan pertanyaan

3. Menjawab pertanyaan
4. Berdiskusi dalam kelompok
5. Menyelesaikan masalah (LKPD atau soal-soal dalam lomba cerdas cermat)
6. Memperhatikan penjelasan teman (saat presentasi/saat menjawab soal cerdas cermat)
7. Mencatat rangkuman materi pelajaran

Peserta didik akan mendapat skor maksimal 4 untuk tiap aspek, sehingga skor maksimal keaktifan peserta didik dalam 1 pertemuan adalah 28. Akan ada 2 pertemuan dalam setiap siklus dan keaktifan masing-masing peserta didik dalam satu siklus diperoleh dari rata-rata keaktifan dari dua pertemuan dalam siklus tersebut. Adapun kriteria keaktifan belajar peserta didik menurut Arikunto (2017: 130) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik

Persentase Keaktifan Belajar	Kriteria
75-100%	Tinggi
51-74%	Sedang
25-50%	Rendah
0-24%	Sangat Rendah

(Prasetyo & Abduh, 2021)

Persentase keaktifan masing-masing peserta didik dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase keaktifan belajar peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada pra-siklus, materi yang dipelajari adalah "Mengenal Jenis-jenis Benda Langit". Lalu, pada siklus I pembelajaran dilanjutkan dengan materi yaitu "Karakteristik Planet Anggota Sistem Tata Surya" untuk pertemuan pertama dan "Matahari, Bumi, dan Bulan" untuk pertemuan kedua. Terakhir, siklus II dilanjutkan dengan materi "Ekosistem" untuk pertemuan pertama dan "Aliran Energi dan Daur Biogeokimia" untuk pertemuan kedua. Pembelajaran pada kedua siklus tersebut dilaksanakan sesuai dengan sintak model TGT yakni (1) penyajian materi, (2) belajar bersama kelompok, (3) melakukan turnamen, dan (4) penghargaan kelompok (Widayanti & Slameto, 2016).

Berdasarkan hasil observasi pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang diperoleh data keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII-C SMP Negeri 13 Semarang

No.	Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik	Pra-siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Rendah	0	0%	0	0%	0	0%
2	Rendah	12	36,4%	3	9,1%	0	0%
3	Sedang	21	63,6%	30	90,9%	1	3%
4	Tinggi	0	0%	0	0%	32	97%

Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Saat pelaksanaan pembelajaran di kelas juga terlihat adanya perubahan dari pra-siklus ke siklus I dan ke siklus II. Pada saat pembelajaran di kelas selama

pra-siklus, peserta didik cenderung hanya memperhatikan penjelasan guru, jarang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta tidak mengajukan pertanyaan saat diberi kesempatan untuk bertanya. Dalam proses mengerjakan LKPD secara kelompok, peserta didik juga cenderung tidak berdiskusi dan hanya mengerjakan LKPD berdasarkan sumber seperti buku paket maupun sumber-sumber *online*. Berdasarkan data dan hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik cenderung belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kemudian, pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan kedua, peserta didik sudah mengalami perubahan. Di pertemuan pertama, jenis permainan yang dimainkan adalah anagram. Setiap kelompok secara bergantian akan diberi tugas untuk menyusun huruf acak menjadi suatu kata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari hari itu. Kelompok yang berhasil menyusun kata dengan tepat akan mendapat skor 10 sedangkan jika menjawab salah maka akan mendapat skor 0 dan kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab.



Gambar 1. *Game* yang dimainkan pada siklus I pertemuan pertama

Setelah itu, pada pertemuan yang kedua, lomba dilanjutkan dengan jenis permainan yang berbeda, yaitu menyusun dan mencocokkan kata dengan *clue*. Kali ini permainan dilakukan dengan sistem rebutan, dimana setiap kelompok berlomba untuk menemukan sebuah kata diantara banyak huruf acak lalu kemudian memasang kata tersebut dengan salah satu *clue*/pernyataan yang sudah disediakan. Kelompok yang menjawab benar akan mendapat skor 10, sedangkan jika salah memasang kata dengan *clue* maka akan diberi skor -5. Skor pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I ini diakumulasikan dan kelompok yang meraih nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*.



Gambar 2. *Game* yang dimainkan pada siklus I pertemuan kedua

Pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I ini sudah berjalan dengan lebih baik, dimana peserta didik sudah mulai aktif berdiskusi kelompok karena ingin mempersiapkan diri untuk lomba cerdas cermat. Kegiatan mengerjakan LKPD yang kini diganti menjadi lomba cerdas cermat juga memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, beberapa peserta didik juga

tidak hanya diberikan pada satu kelompok saja melainkan tiga kelompok yang meraih skor tertinggi dalam lomba cerdas cermat. Selain itu, jenis permainan yang cukup bervariasi juga menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik antusias untuk mengikuti dan memenangkan lomba cerdas cermat.

Peningkatan keaktifan belajar yang dialami peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 13 Semarang menunjukkan keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ula dan Jamilah (2023) dimana model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar karena model tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok. Hal yang serupa juga terjadi dalam penelitian yang dilakukan oleh Parhusip, dkk (2023) dimana adanya *game* dalam model pembelajaran TGT membuat suasana belajar lebih menyenangkan, ditambah dengan adanya penghargaan membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk memenangkan perlombaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar serta antusiasme peserta didik di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media Wordwall dapat membantu dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPA. Persentase keaktifan belajar peserta didik yang semula berada pada kategori rendah sebanyak 36,4% dan kategori tinggi sebanyak 63,6%, pada siklus I meningkat sehingga tersisa 9,1% peserta didik yang berada pada kategori rendah dan 90,9% peserta didik berada pada kategori sedang. Keaktifan belajar peserta didik kembali meningkat di siklus II menjadi 3% pada kategori sedang dan 97% pada kategori tinggi. Peningkatan ini disebabkan karena adanya perlombaan atau *tournament* dalam rangkaian kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Model TGT juga dapat membantu peserta didik untuk belajar dan membangun pemahaman akan suatu materi secara mandiri, serta dapat membagikan pemahamannya tersebut dalam diskusi kelompok. Model TGT juga menjadi pilihan yang tepat untuk memberikan peserta didik kesempatan untuk mulai membiasakan diri berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik VII-C SMP Negeri 13 Semarang pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>

Amry, Z., & Badriah, L. (2018). *Pembelajaran Tematik sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik*. 6. <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v6i2.4388>

Khoiriyah, A. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Kelas XI TKJ di SMK NEGERI 1 Sine* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.

Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03*.

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. 6(5).
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. 6.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 1(5).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Siti Fatimah, F. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. 4(3).
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 182. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>