

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)
Berbantuan Media *Wordwall* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas III SDN
Bandungrejosari 1 Kota Malang**

Maysa' Puspita Nadalina

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
maysapspt24@gmail.com

Abstract: *The learning process that tends to be centered on the teacher using a lecture method causes students to feel bored and unmotivated to follow the learning process. The application of the cooperative learning model, Teams Games Tournament (TGT), assisted by Wordwall media is an alternative solution offered by this research. The purpose of this study was to determine the increase in students' learning activity in the Science subject. This research is a classroom action research (CAR) that has 4 stages. The results of this study indicate an increase in each cycle. In the pre-cycle stage, students' learning activity still reached 47% with the passive category, in cycle 1 there was an increase reaching 60% with the active category, and in cycle 2 there was a significant increase reaching 88% with the very active category. With the application of the cooperative learning model, Teams Games Tournament, it can invite students to be active and participate in every ongoing learning activity.*

Key Words: Teams Games Tournament, Wordwall, Science, Learning Activity

Abstrak: Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) berbantuan media wordwall merupakan alternative solusi yang ditawarkan peneliti pada penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada materi IPAS. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) yang memiliki 4 tahap. Hasil dari penelitian ini ialah terdapat peningkatan pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus keaktifan belajar peserta didik masih mencapai 47% dengan kategori pasif, pada siklus 1 terdapat peningkatan mencapai 60% dengan kategori aktif, dan pada siklus 2 terjadi peningkatan secara signifikan mencapai 88% dengan kategori sangat aktif. Dengan penerapan model kooperatif tipe teams game tournament ini dapat mengajak peserta didik agar aktif dan turut serta dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Kata kunci: Teams Game Tournament, Wordwall, IPAS, Keaktifan Belajar

Pendahuluan

Semakin majunya perkembangan hidup manusia, semakin disadari bahwa pembelajaran mempunyai peranan yang sangat berarti bagi kemajuan kehidupan manusia. Proses pembelajaran pastinya mengharapkan hasil yang maksimal dan bermutu bagi manusia agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Hasil belajar yang baik, dapat dipengaruhi dari beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan faktor internal berasal

dari diri peserta didik diantaranya seperti keadaan fisik, intelegensi, bakat, minat, motivasi, kemandirian, dan perhatian.

Pada proses pembelajaran guru memiliki peran yang penting sebagai pengatur berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Guru diberikan kebebasan untuk menentukan perangkat ajarnya agar sesuai dengan kebutuhan belajar dari peserta didiknya (Fauzi 2022). Model pembelajaran diperlukan sebagai acuan dalam merancang kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses serta hasil belajar peserta didik. Semakin baik model tersebut, makin aktif pula untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nasution, 2017).

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Mulyasa dalam Thalita dkk (2019) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Guru harus berupaya untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta didik, sebab keaktifan peserta didik dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada tanggal 15 juli 2024 pada kelas III A SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang pembelajaran IPAS diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada kelas cenderung terpusat pada guru. Peserta didik hanya mendengarkan dan cenderung diam, ada juga peserta didik yang berbicara sendiri dengan temannya. Pada saat dilakukan wawancara peserta didik, mereka mengaku bahwa kesulitan untuk memahami materi IPAS karena mereka menganggap bahwa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang sulit, membingungkan dan membosankan.

Model dan media pembelajaran merupakan hal terpenting yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Dengan pemilihan model dan media yang tepat, peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran dan semangat saat melaksanakan proses pembelajaran. Dengan metode dan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan mampu mengubah paradigma pembelajaran yang abstrak dan sulit menjadi dicintai oleh siswa (Wayan, 2023).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran juga dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dimana model pembelajaran ini dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara berkelompok dengan temannya. Pada model pembelajaran kooperatif ini diharapkan peserta didik saling berdiskusi dan belajar dalam kelompoknya masing-masing. Slavin (2015) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran.

Peneliti tertarik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Toirnamet (TGT) yang dapat membuat peserta didik antusias dengan adanya kegiatan permainan yang memuat tentang materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Mulyaningasih (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa

untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015) sebagai berikut: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (*team*), 3) *Games*, 4) *Tournament*, 5) Rekognisi Tim.

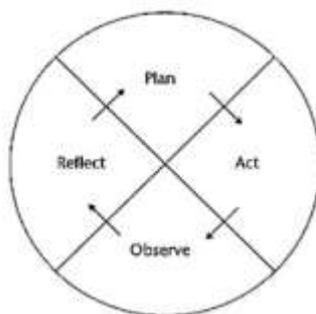
Penerapan TGT akan lebih maksimal apabila berbantuan dengan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran sendiri juga merupakan salah satu faktor terpenting dalam mencapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Hamid (2020) media pembelajaran yang menarik, bagus, dan efektif dapat merangsang kemauan, sehingga siswa dapat terdorong secara aktif untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Salah satunya ialah media *wordwall*. Media ini dapat membantu peserta didik agar belajar lebih menarik dan menambah keaktifan peserta didik. Media *wordwal* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Nenohai dkk, 2021). Media *wordwall* dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau bahkan sebagai asesmen yang dilengkapi dengan berbagai template game yang menarik. Menurut Nisa & Susanto 2022 pemanfaatan media *wordwall* akan membuat pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terasa lebih menarik dan terasa menyenangkan bagi siswa. Diharapkan dengan bantuan media *wordwall* dapat membantu menambah keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Penelitian sebelumnya yaitu milik Sholichah dkk (2023) berjudul *Wordwall Tournament: Model Pembelajaran Team Games Tournament* pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Parhusip dkk (2023) melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didapatkan hasil bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Fitria dkk (2023) juga melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar yang juga mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran Group Card dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah dari segi materi, jenjang kelas, dan juga penerapan media pembelajaran. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas III SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang"

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Padyadnya dkk (2022) PTK adalah sebuah penelitian untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang diawali dari menemukan masalah terlebih dahulu, kemudian menemukan solusi dari masalah tersebut. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian milik Kurt Lewin yang

memiliki 4 tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Darmayanti dkk, 2024). Penelitian tersebut akan dilakukan secara berulang dengan alur yang sama sampai terjadi peningkatan.



Gambar 1 Model PTK Kurt Lewin

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik nontes melalui angket observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru kelas III A dan pengamatan secara langsung pada pembelajaran kelas III A di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang, selain itu juga digunakan data sekunder yang diperoleh dari dokumen dan arsip data SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Sasaran dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III A yang berjumlah 28 peserta didik yang diperoleh informasi mengenai masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, selain itu digunakan angket yang ditujukan kepada siswa untuk mengevaluasi peningkatan keaktifan belajar pada setiap siklus. Hasil pengisian angket kemudian diolah untuk mengetahui seberapa besar keaktifan belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana yaitu; 1) turut serta melaksanakan tugas belajar, 2) Terlibat dalam pemecahan masalah, 3) Bertanya kepada teman atau guru, 4) Mencari informasi, 5) Melakukan diskusi kelompok, 6) Menilai kemampuan diri, 7) Berlatih memecahkan masalah, dan 8) Menerapkan informasi yang diperoleh (Ula, 2023).

Angket keaktifan belajar peserta didik menggunakan skala Guttman, menggunakan analisis akhir dengan rumus Arikunto (2013) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase skor
- $\sum x$ = Jumlah pilihan jawaban
- $\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

dengan rentang pencapaian keberhasilan keaktifan belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik

Capaian	Kriteria
76 – 100	Sangat Aktif
51 – 75	Aktif
26 – 50	Pasif
0 - 25	Sangat Pasif

(Sumber: adaptasi dari Ula, 2023)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model TGT berbantuan media *wordwall* pada kelas III A SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, yaitu prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.

1. Pra Siklus

Tahap pra siklus ini proses pembelajaran masih dilakukan secara klasikal, dimana metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru yaitu menggunakan metode ceramah. Pada saat pra siklus ini guru mengamati keaktifan belajar peserta didik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada pra siklus ini menunjukkan hasil kriteria masih mencapai 47% dengan kriteria **Pasif**. Hal tersebut disebabkan pada saat proses pembelajaran guru hanya mengemas pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru tidak menggunakan bantuan media dan model pembelajaran yang menarik. Dari hal tersebut guru seharusnya memilih model pembelajaran yang sesuai dan berpusat pada peserta didik, serta menggunakan media penunjang untuk menambah minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rikaeati & Sitinjak (2020) yang berpendapat bahwa keaktifan belajar siswa dapat meningkat dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi antusias.

2. Siklus 1

Berdasarkan hasil dari tahap pra siklus, alternatif solusi yang dipilih yaitu merencanakan pembelajaran yang dapat menarik serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III mata pelajaran IPAS. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dengan bantuan media *wordwall* untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik. Solusi tersebut dikuatkan oleh pendapat Yunita & Trisiantari (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan interaksi dan kerjasama yang baik antar siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.

Hasil pelaksanaan siklus 1 ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar yang dengan hasil mencapai 60% memperoleh kriteria **aktif**. Model pembelajaran tipe TGT mampu memotivasi siswa agar aktif mengikuti kegiatan

pembelajaran (Endah, 2017). Pada siklus 2 peneliti berupaya untuk lebih meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan cara memberikan variasi yang lebih menarik pada game dan penggunaan media *wordwall*.

3. Siklus 2

Setelah melaksanakan pra siklus dan siklus 1, peneliti menecanakan pembelajaran yang lebih menarik dan menambah minat peserta didik untuk lebih aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pada siklus 2 ini variasi game dan media *wordwall* dirancang dengan lebih bervariasi agar menarik minat peserta didik agar lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga pada siklus 2 ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan signifikan yaitu mencapai 88% dengan kategori **sangat aktif**. Hal tersebut juga dikuatkan oleh penelitian Prasetya (2023) yang menyatakan bahwa pengimplementasian model TGT berbantuan *wordwall* dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik, efektif, dan tidak membosankan bagi siswa.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar

Peningkatan ini dikatakan berhasil karena nilai presentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus 2 telah mencapai indikator pencapaian keaktifan belajar peserta didik. Dimana indikator kriteria keberhasilan keaktifan belajar mencapai 88% dengan kriteria **sangat aktif**.

Kesimpulan

Berdasarkan pendahuluan hingga hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dengan berbantuan media *wordwall* materi IPAS kelas III SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus keaktifan belajar peserta didik masih mencapai 47% dengan kategori pasif, pada siklus 1 terdapat peningkatan mencapai 60% dengan kategori aktif, dan pada siklus 2 terjadi peningkatan secara signifikan mencapai 88% dengan kategori sangat aktif. Dengan penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan media *wordwall* ini dapat mengajak peserta didik agar aktif turut serta dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Daftar Rujukan

- Amalia, R. U. (2017). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 6(3), 53-59.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Darmayanti, N. W. S., Kompyang, S., Ni, P. A. H. S., Dimas, Q., Wijaya, K. Y, Witraguna, I. K. M. A., Jaya, & Persi. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Panduan dan Implementasinya bagi Guru dan Mahasiswa*. Nilacakra.
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2). 96.
- Fauzi, Achmad. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak (Studi Kasus pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar). *Jurnal Pahlawan* 18(2):18-22
- Hamid, Abi Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyaningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*.
- Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101-110.
- Padyadnya, I. P. A. A., Hermawan, I. M. S., Wedasuwari, I. A. M., Rulianto, S. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3).
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163-172.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. 1(2). 96-107