

IMPLEMENTASI MEDIA KAHOOT DAN WORDWALL MELALUI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

Itmam Ardiana ^{1)*}, Tity Kusrina ¹⁾, Mulyatmi ²⁾

¹ Bidang Studi PPKn, Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas Pancasakti Tegal: Jl. Halmahera KM 1, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, Kode Pos 53121.

² Guru PPKn di UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal: Jl. Halmahera Nomor 57, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, Kode Pos 53121.

*Korespondensi Penulis, Surel: itmamardiana@gmail.com, No. Telp: +6285600818500.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas implementasi media Kahoot dan Wordwall melalui model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas VIIB SMP Negeri 12 Tegal pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot dan Wordwall secara efektif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Terdapat peningkatan keaktifan belajar dari Prasiklus ke Siklus 1 dan Siklus 2, dari kategori kurang aktif menjadi aktif hingga sangat aktif. Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan, rerata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari nilai 60 (Prasiklus) menjadi 77,86 (Siklus 1) dan 86,79 (Siklus 2). Ketercapaian ketuntasan kelas mengalami peningkatan yang signifikan dari 14% (Prasiklus) menjadi 72% (Siklus 1) dan 97% (Siklus 2).

Kata Kunci: Kahoot, Wordwall, Media Interaktif, TGT

THE IMPLEMENTATION OF KAHOOT AND WORDWALL MEDIA THROUGH TGT TYPE OF COOPERATIVE LEARNING TO IMPROVE LEARNING ENGAGEMENT AND OUTCOMES

Abstract

This classroom action research aims to determine the effectiveness of Kahoot and Wordwall media implementation through the TGT-type cooperative learning model in increasing the learning engagement and outcomes of Class VIIB students at SMP Negeri 12 Tegal on the chapter on respect for the environment and local culture. This research was conducted in 2 cycles. Data collection techniques used were observation and tests. The results indicated that Kahoot and Wordwall media can effectively enhance learning engagement and outcomes of students. The learning engagement increased from Pre-Cycle to Cycle 1, Cycle 2, from the less active to the active to the very active category. Learning outcomes experienced an increase, with the average of students' learning outcomes increasing from 60 (Pre-Cycle) to 77.86 (Cycle 1) and 86.79 (Cycle 2). Class completion achieved a significant increase from 14% (Pre-Cycle) to 72% (Cycle 1) and 97% (Cycle 2).

Keywords: Kahoot, Wordwall, Interactive Media, TGT

1. PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan zaman yang cepat, tantangan yang dihadapi dalam bidang pendidikan semakin kompleks. Pendidikan harus terus berkembang dan beradaptasi dengan tantangan perkembangan zaman. Untuk menjawab tantangan ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai upaya untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengembangkan kreativitas mereka. Pengembangan Kurikulum Merdeka masih menghadapi tantangan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik serta efektif bagi peserta didik. Padahal, pembelajaran yang efektif adalah komponen yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

Beberapa masalah seringkali ditemukan dalam penelitian tindakan kelas. Salah satu contoh masalahnya yaitu kurang terlibatnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Rendahnya partisipasi peserta didik dapat menghambat pemahaman konsep, menurunkan motivasi belajar, dan berdampak negatif pada hasil akademik. Salah satu langkah inovatif yang dapat ditempuh untuk meningkatkan partisipasi dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik ialah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan guru untuk membuat suasana belajar yang menarik, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Penggunaan media interaktif juga memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar yang beragam serta membantu meningkatkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 ini yang meliputi kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, mampu bekerja sama dengan orang lain, serta dapat berkomunikasi dengan baik.

Kahoot dan Wordwall adalah dua contoh platform media interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kahoot merupakan platform *game* daring interaktif yang menyediakan akses bagi pendidik dalam membuat kuis dan tantangan belajar yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam kompetisi pembelajaran yang menyenangkan. Sementara itu, Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan akses bagi pendidik untuk merancang pembelajaran melalui membuat kuis dan teka-teki kata, atau permainan memori. Platform *game* daring interaktif seperti Kahoot dan Wordwall merupakan jenis media yang berguna dalam meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan keterlibatan peserta didik (Rieber, 2017, h. 4-5).

SMP Negeri 12 Tegal merupakan sekolah yang memiliki karakteristik unik yang terletak di lingkungan masyarakat pesisir yang kaya akan budaya lokal kehidupan pesisir. Secara umum, peserta didik di sekolah ini seringkali menghadapi tantangan khusus yang dapat memengaruhi proses belajar mereka. Dilihat dari latar belakang keluarga, dukungan orang tua terhadap anaknya dalam menunjang pembelajaran cenderung kurang karena mereka memiliki waktu yang terbatas akibat dari kesibukan aktivitas pekerjaannya. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki tingkat kesiapan belajar yang kurang optimal. Dampaknya, sebagian besar peserta didik sering telat berangkat ke sekolah, mengantuk atau tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran, tidak mengenakan seragam dan atribut lengkap, juga sering mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Kurikulum Merdeka secara bertahap telah diterapkan di SMP Negeri 12 Tegal, dimulai pada jenjang kelas VII mulai tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengalaman peneliti dalam menempuh praktik pembelajaran terbimbing pada Kelas VIIB, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik kurang aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, ditemukan juga peserta didik yang bosan dengan materi yang terlalu padat, media yang tidak inovatif dan interaktif, serta proses pembelajaran yang cenderung monoton. Padahal Kurikulum Merdeka menghendaki

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran sejatinya harus aktif dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Materi menghargai lingkungan dan budaya lokal merupakan salah satu topik yang dipelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini memiliki sub topik yang cukup padat, karena berisi konsep-konsep dan contoh-contoh yang meliputi serangkaian ragam keunikan lingkungan dan budaya lokal yang ada di Indonesia. Melihat kondisi nyata Kelas VIIB ini, peneliti sebagai guru model merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik. Pemanfaatan Kahoot dan Wordwall pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal menjadi langkah cemerlang. Materi ini berisi konten yang cukup padat dan memerlukan banyak contoh gambar visual agar mudah diterima oleh peserta didik. Sebagaimana berdasarkan asesmen diagnostik di pertemuan awal, didapati bahwa sebagian besar peserta didik Kelas VIIB memiliki gaya belajar visual.

Pemanfaatan Kahoot dan Wordwall sangat sesuai untuk diterapkan pada peserta didik di fase D. Huang dan Tlili (2021) menjelaskan Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, diskusi, dan survei interaktif. Dalam konteks pendidikan K-12, Kahoot dapat mendorong partisipasi peserta didik melalui kompetisi dan kolaborasi, sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran aktif. Ruiz-Calleja et al. (2020) juga menjelaskan bahwa Kahoot adalah alat gamifikasi yang digunakan dalam konteks pembelajaran *online* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka sendiri. Selain itu, melalui Wordwall, guru juga dapat membuat aktivitas belajar seperti kuis, papan kata, kartu istilah, tes kata, dan berbagai macam aktivitas lainnya. Penggunaannya yang intuitif dan fleksibel membuat Kahoot dan Wordwall menjadi medium yang tepat untuk membangun pemahaman peserta didik, memperkaya kosakata, dan mempelajari konsep-konsep baru terkait materi menghargai lingkungan dan budaya lokal.

Dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dipadukan media Kahoot dan Wordwall menjadi *best combo*. Perpaduan keduanya memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, saling membantu dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Sebagaimana diperkuat oleh penelitian Fitria, T., et al. (2020) yang menunjukkan bahwa peserta didik aktif berpartisipasi dalam kuis Kahoot dan terdapat peningkatan motivasi belajar serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, sebuah artikel yang diterbitkan oleh *British Journal of Educational Technology* menjelaskan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan interaksi antarpeserta didik (Sari, I. P. et al., 2019). Hal tersebut berbanding lurus dengan keunggulan TGT yang menekankan pada partisipasi dan kolaborasi aktif antarpeserta didik dalam suasana yang rileks dan menyenangkan (Asyirint, 2010, h. 65).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyelidiki keefektifan penggunaan media interaktif seperti Kahoot dan Wordwall, serta model pembelajaran kooperatif tipe TGT, antara lain: 1) penelitian yang dilakukan oleh Irwan, dkk. (2019) menemukan bahwa Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah menengah, karena secara signifikan telah terbukti meningkatkan hasil belajar dari peserta didik; 2) penelitian oleh Woei, et al. (2021) dengan hasil bahwa media interaktif Wordwall telah sukses dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran sejarah; serta 3) penelitian tentang penerapan model pembelajaran TGT yang dilakukan oleh Sulistyono, dkk. (2019) yang mana model ini telah memberikan peningkatan hasil belajar ranah kognitif

peserta didik pada pelajaran PPKn, selain itu, sikap kerja sama, gotong-royong, tanggung jawab, dan demokratis pun menunjukkan peningkatan.

Dengan mempertimbangkan penjabaran di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi keefektifan dari pengimplementasian media interaktif Kahoot dan Wordwall melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIIB di SMP Negeri 12 Tegal pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif, biasa disebut juga dengan *classroom action research*. *Setting* penelitian yaitu dilaksanakan di kelas VIIB (Tujuh B) SMP Negeri 12 Tegal yang memiliki nama resmi UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal. Sekolah ini merupakan sekolah mitra tempat peneliti melaksanakan dan menempuh mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan II yang merupakan mata kuliah wajib dalam kurikulum Program PPG Prajabatan. Penelitian ini berlangsung sejak 13 Maret 2023 hingga 10 Juni 2023 untuk Tahun Ajaran 2022/2023 semester dua/genap. Subjek penelitian ini terdiri atas siswa kelas VII (Tujuh) B dengan jumlah 28 peserta didik yang tersusun atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan.

Terdapat empat tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas ini, meliputi 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*action*); 3) pengamatan (*observation*); dan 4) refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya memuat alur proses empat tahapan di atas. Di tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perencanaan pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan, peneliti melaksanakan hal-hal yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya dan tertuang dalam modul ajar. Modul ajar berisi kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan sintak dari pembelajaran TGT. Pada tahap pengamatan, observasi dilakukan terhadap performa guru dan peserta didik dengan instrumen lembar observasi. Pengamat menilai beberapa aspek yang telah disusun serta memberikan catatan yang relevan pada setiap siklus. Di tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi untuk menentukan keberhasilan ataupun kekurangan selama pelaksanaan PTK pada siklus yang dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengukur keaktifan belajar serta tes untuk mengukur hasil belajar. Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran. Tes diberikan kepada peserta didik kelas VIIB UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal untuk mengukur hasil belajar kognitif serta ketuntasan belajar di akhir setiap siklus. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Pengolahan data observasi dilakukan secara kualitatif. Sedangkan hasil belajar kognitif (tes) dianalisis secara kuantitatif yang kemudian dijabarkan secara sistematis untuk mencapai suatu kesimpulan. Pada proses ini, statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data secara kuantitatif, yaitu dengan mendeskripsikan data apa adanya dengan tidak membuat kesimpulan secara generalisasi (Siyoto dan Sodik, 2015, h. 111).

Penelitian telah tercapai manakala (a) keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran mengalami peningkatan untuk setiap siklus, dari Prasiklus ke Siklus 1 dan Siklus 2, (b) peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan (\geq) 75 serta ketuntasan belajar klasikal dalam satu kelas telah mencapai $\geq 85\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Kondisi yang menggambarkan kelas VIIB berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan wawancara dengan pihak sekolah mitra pada kegiatan observasi PPL II, dijelaskan bahwa secara umum sebagian besar peserta didik berangkat dari dukungan orang tua yang kurang. Di lingkungan pesisir ini, sebagian orang tua peserta didik memiliki profesi sebagai nelayan dan buruh pabrik yang notabene memiliki jadwal aktivitas yang padat, sehingga perhatian terhadap anak mereka terbilang kurang. Peserta didik kurang siap mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan adanya peserta didik yang mengantuk dan tidak fokus mengikuti pembelajaran, tidak membawa alat tulis, buku pelajaran tidak lengkap, serta tidak mematuhi aturan berpakaian sesuai ketentuan. Selain itu, berdasarkan asesmen diagnostik yang dilakukan peneliti pada awal pembelajaran, mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar visual dengan persentase 75%, auditori sebanyak 18% persen, serta 7% peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik.

Selanjutnya, pada tahap Prasiklus ketika peneliti melakukan praktik pembelajaran sebelum tindakan dengan strategi pembelajaran kooperatif dengan metode diskusi konvensional tanpa berbantuan media interaktif Kahoot dan Wordwall, peserta didik terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar proses pembelajaran didominasi oleh guru serta peserta didik terlihat jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini mengenai keaktifan belajar peserta didik Kelas VIIB pada saat pembelajaran Prasiklus.



Gambar 1. Persebaran Keaktifan Belajar Peserta Didik Prasiklus

Berdasarkan penyajian data pada diagram (Gambar 1) di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik Kelas VIIB berada pada kategori “kurang aktif hingga cukup aktif” pada lima indikator keaktifan belajar. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori “kurang aktif” untuk indikator kerja sama dan interaksi kelompok, tanggung jawab dalam kelompok, serta keterlibatan dalam refleksi pembelajaran. Pada indikator keterlibatan dalam diskusi, mayoritas peserta didik berada pada kategori “kurang aktif hingga cukup aktif”. Sedangkan kriteria keaktifan belajar tertinggi yang dicapai terdapat pada indikator partisipasi dalam permainan kelompok mayoritas pada tahap “cukup aktif” yaitu sebanyak 13 dari 28 peserta didik.

Selanjutnya, analisis hasil belajar kognitif pada Prasiklus yang dilakukan pada peserta didik kelas VIIB menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas/mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 75 baru sejumlah 4 siswa (14%)

dan sisanya sebanyak 24 siswa (86%) belum tuntas. Padahal ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan ialah $\geq 85\%$. Hasil belajar Prasiklus dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

No.	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai terendah	40
3	Rata-rata	60
4	Tuntas (mencapai KKTP)	4 (14%)
5	Belum tuntas	24 (86%)
Jumlah		28

Dengan melihat sajian data pada Tabel 1 di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik Kelas VIIB SMP Negeri 12 Tegal ini belum memenuhi sesuai yang diharapkan karena peserta didik yang tuntas/mencapai KKTP belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar $\geq 85\%$.

Siklus 1

Setelah dilakukannya perbaikan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini dengan mengimplementasikan media Kahoot dan Wordwall serta pembelajaran tipe TGT, maka terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Diagram di bawah ini menyajikan data keaktifan belajar pada Siklus 1.



Gambar 2. Persebaran Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 1

Berdasarkan Gambar 2 di atas, persebaran keaktifan belajar pada sebagian besar peserta didik Kelas VIIB berada pada kategori “cukup aktif hingga aktif” pada lima indikator. Mayoritas peserta didik sudah mencapai kriteria “cukup aktif” pada indikator keterlibatan dalam kelompok, partisipasi dalam kelompok, serta kerja sama dan interaksi dengan kelompok. Mayoritas peserta didik juga sudah mencapai kriteria “aktif” pada indikator tanggung jawab dalam kelompok, serta keterlibatan dalam refleksi pembelajaran. Penjabaran data tersebut menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik sudah mencapai tahap “aktif” dalam memperhatikan dan mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila meskipun persebarannya belum merata karena masih ada beberapa peserta didik yang

masih di kriteria “kurang aktif” di beberapa indikator. Kabar baiknya, sudah terdapat beberapa peserta didik yang berada pada tahap “sangat aktif” untuk kelima indikator.

Analisis hasil belajar untuk Siklus 1 yang dilakukan pada peserta didik kelas VIIB menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas/mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 75 mencapai 20 siswa (72%) dan sisanya sebanyak 8 siswa (28%) belum tuntas. Hasil belajar pada Siklus 1 ini tersaji pada Tabel 2 berikut ini.

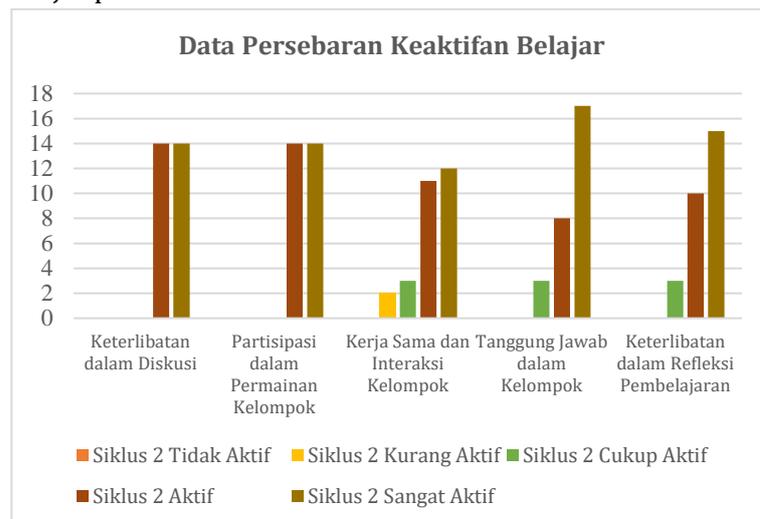
Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No.	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Rata-rata	77,86
4	Tuntas (mencapai KKTP)	20 (72%)
5	Belum tuntas	8 (28%)
Jumlah		28

Menurut data sebagaimana tersaji dalam Tabel 2 di atas, peserta didik Kelas VIIB SMP Negeri 12 Tegal ini memiliki nilai rata-rata sebesar 77,86 untuk hasil belajar kognitifnya dan mayoritas sudah mencapai KKTP. Sebagian besar peserta didik dengan jumlah 20 orang (72%) sudah tuntas dan 8 peserta didik (28%) belum tuntas. Meskipun persentase ketuntasan kelas tergolong besar, namun ketuntasan belajar klasikal belum tercapai karena belum mencapai $\geq 85\%$. Sehingga, penelitian perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya/Siklus 2.

Siklus 2

Setelah dilakukannya perbaikan pembelajaran dari siklus sebelumnya (Siklus 1) dengan mengimplementasikan media Kahoot dan Wordwall serta pembelajaran tipe TGT, maka terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Diagram di bawah ini menyajikan data keaktifan belajar pada Siklus 2.



Gambar 3. Persebaran Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 2

Berdasarkan penyajian data sebagaimana dipetakan Gambar 3 di atas, dapat kita lihat bahwa mayoritas peserta didik Kelas VIIB sudah menunjukkan kriteria “aktif hingga sangat aktif” pada lima indikator keaktifan belajar pada pembelajaran kooperatif TGT. Mayoritas

peserta didik sudah mencapai kriteria “aktif” dan “sangat aktif” secara seimbang pada indikator keterlibatan dalam kelompok serta partisipasi dalam kelompok. Sedangkan untuk kerja sama dan interaksi dengan kelompok, tanggung jawab dalam kelompok, serta keterlibatan dalam refleksi pembelajaran sudah menunjukkan hasil indikator pada kriteria “sangat aktif”. Penjabaran data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sudah mencapai tahap “aktif hingga sangat aktif” dalam memperhatikan dan mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tentu hasil ini merupakan hasil yang bagus dan diharapkan, meskipun masih terdapat level “kurang aktif” yang relatif kecil pada indikator kerja sama dan interaksi dalam tim/kelompok.

Analisis hasil belajar untuk Siklus 2 yang dilakukan pada peserta didik kelas VIIB menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas/mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 75 mencapai 27 siswa (97%) dan 1 siswa (3%) belum tuntas. Hasil belajar pada Siklus 2 ini tersaji pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus 2

No.	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	70
3	Rata-rata	86,79
4	Tuntas (mencapai KKTP)	27 (97%)
5	Belum tuntas	1 (3%)
Jumlah		28

Dengan melihat data seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 3 di atas, bisa dikatakan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik Kelas VIIB SMP Negeri 12 Tegal telah mencapai nilai rata-rata sebesar 86,79 dan sudah melebihi KKTP. Hampir semua peserta didik dengan jumlah 27 orang (97%) sudah tuntas dan 1 peserta didik (3%) belum tuntas. Dengan demikian persentase ketuntasan yang dicapai pada Siklus 2 sudah melebihi ketuntasan belajar klasikal karena telah melampaui $\geq 85\%$. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini sudah dicukupkan pada Siklus 2 dan tidak perlu siklus lanjutan.

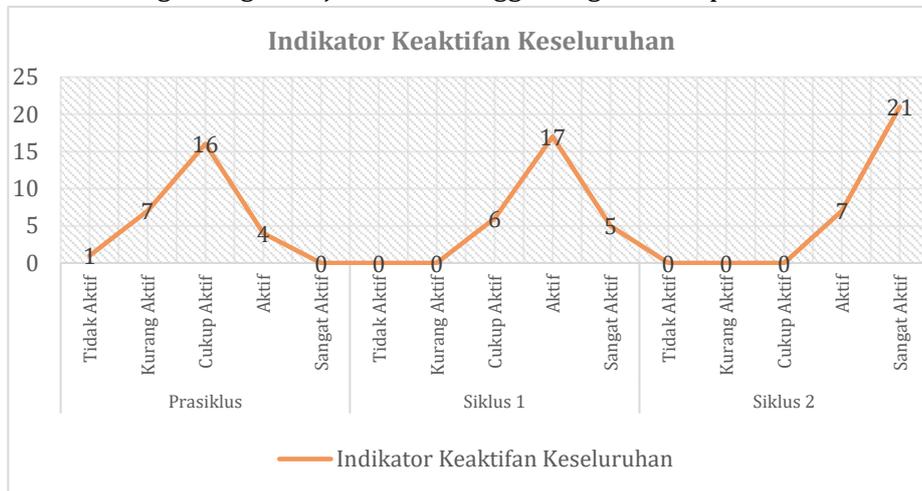
Perbandingan Antarsiklus

Dari analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik Kelas VIIB sebagaimana disajikan pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Perbandingan Keaktifan Belajar Antarsiklus

Peningkatan keaktifan belajar terjadi dari Prasiklus ke Siklus 1 dan Siklus 2. Dari pembelajaran yang telah dilakukan, keterlibatan peserta didik dalam diskusi, partisipasi peserta didik dalam permainan kelompok, kerja sama dan interaksi peserta didik dalam kelompok, tanggung jawab peserta didik dalam kelompok, serta keterlibatan peserta didik dalam refleksi pembelajaran telah mengalami peningkatan dari Prasiklus yang didominasi kriteria “kurang aktif hingga cukup aktif”, meningkat menjadi “cukup aktif hingga aktif” pada Siklus 1, serta meningkat lagi menjadi “aktif hingga sangat aktif” pada Siklus 2.



Gambar 5. Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta Didik Antarsiklus secara Keseluruhan

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara keseluruhan seperti pada Gambar 5 di atas, yaitu dengan menjumlahkan skor observasi pada kelima indikator keaktifan belajar, diperoleh hasil bahwa terdapat adanya peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik Kelas VIIB. Pada Prasiklus, keaktifan keseluruhan mayoritas peserta didik berada pada kriteria “cukup aktif”, lalu meningkat menjadi “aktif” pada Siklus 1, serta untuk Siklus 2 kategori yang diperoleh menjadi “sangat aktif” untuk mayoritas Kelas VIIB. Artinya, pelaksanaan serangkaian tindakan pada penelitian ini telah menunjukkan perubahan keaktifan belajar peserta didik ke arah yang positif atau lebih baik.

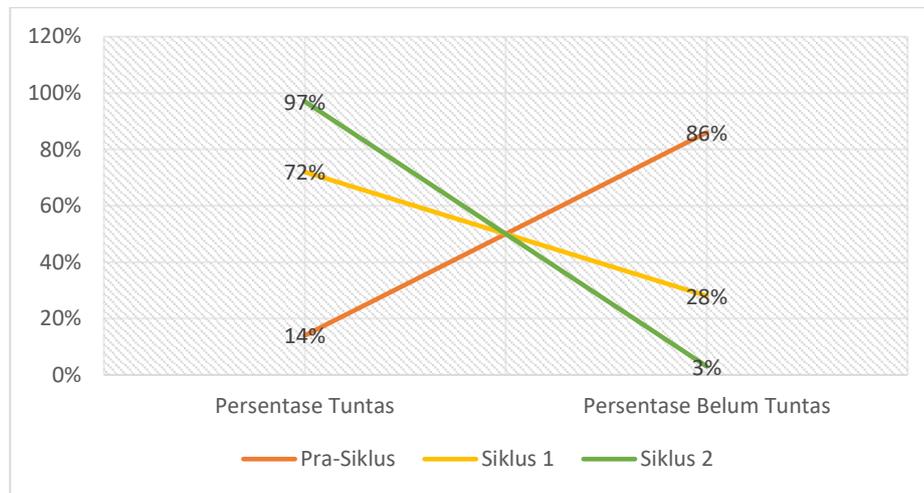
Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar kognitif. Tabel 4 berikut ini menjelaskan peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VIIB SMP Negeri 12 Tegal dari Prasiklus ke Siklus 1 dan Siklus 2.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antarsiklus

Indikator	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai tertinggi	80	90	100
Nilai terendah	40	60	70
Rata-rata nilai	60	77,86	86,79
Jumlah tuntas (mencapai KKTP)	4 (14%)	20 (72%)	27 (97%)
Jumlah belum tuntas	24 (86%)	8 (28%)	1 (3%)

Sebagaimana tersaji pada Tabel 4 di atas, dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VIIB meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, serta rata-rata nilai pada pelaksanaan Prasiklus ke Siklus 1 dan Siklus 2. Peserta didik yang mencapai ketuntasan atau memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu ≥ 75

juga menunjukkan peningkatan dari Prasiklus sebanyak 4 siswa menjadi 20 siswa pada Siklus 1 dan menjadi 27 siswa pada Siklus 2. Berdasarkan hasil ini, maka persentase ketuntasan juga mengalami tren peningkatan yang positif sebagaimana tersaji pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Perbandingan Persentase Ketuntasan Antarsiklus

Berdasarkan Gambar 6 di atas, pada Prasiklus hanya sebesar 14% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Lalu mengalami peningkatan pada Siklus 1 yaitu menjadi 72%. Meskipun mengalami peningkatan yang signifikan, tetapi hasil ini masih belum melampaui ketercapaian ketuntasan klasikal kelas yang ditentukan sebelumnya yakni sebesar $\geq 85\%$. Sehingga, tindakan penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya atau Siklus 2. Pada Siklus 2, peningkatan ketuntasan atau mencapai KKTP juga terlampaui. Tampak persentase ketuntasan sudah mencapai 97%. Dengan demikian, maka penelitian ini sudah cukup sampai Siklus 2 karena ketuntasan klasikal telah terpenuhi.

Dengan demikian, dari penjabaran hasil dan pembahasan penelitian ini didapatkan suatu konfirmasi bahwa implementasi media Kahoot dan Wordwall melalui pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas VIIB di SMP Negeri 12 Tegal pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, antara lain: a) penelitian oleh Irwan, dkk. (2019) dengan hasil bahwa Kahoot secara signifikan telah terbukti meningkatkan hasil belajar dari peserta didik; b) penelitian oleh Woei, et al. (2021) dengan hasil bahwa media interaktif Wordwall telah sukses dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran sejarah; serta c) penelitian yang dilakukan oleh Sulisty, dkk. (2019) dengan hasil bahwa model TGT telah memberikan peningkatan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pelajaran PPKn, juga meningkatkan sikap kerja sama, gotong-royong, tanggung jawab, dan demokratis pun menunjukkan peningkatan.

4. SIMPULAN

Sebagai simpulan, dari analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, implementasi media Kahoot dan Wordwall melalui model *cooperative learning* tipe TGT telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas VIIB di SMP Negeri 12 Tegal pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal. Hal ini didasarkan pada beberapa poin berikut, yaitu: a) terdapat peningkatan kriteria keaktifan belajar peserta didik dari rerata pada kriteria “kurang” pada Prasiklus, lalu meningkat menjadi “aktif” pada Siklus 1, serta menjadi “sangat aktif” untuk Siklus 2; b) terdapat peningkatan hasil belajar kognitif

setelah tindakan perbaikan pembelajaran, rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari nilai 60 pada Prasiklus menjadi 77,86 pada Siklus 1 serta menjadi 86,79 pada Siklus 2, persentase ketuntasan atau mencapai KKTP juga meningkat secara signifikan dari 14% pada Prasiklus menjadi 72% pada Siklus 1 dan 97% pada Siklus 2, dengan hasil ini penelitian telah dicukupkan karena ketuntasan klasikal telah tercapai yaitu $\geq 85\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, T., et al. (2020). The effect of TGT (Teams Games Tournament) and Kahoot Game on students' learning outcome. *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1), 012044.
- Gustaf, Asyirint. 2010. *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Huang, M., & Tlili, A. (2021). Exploring Kahoot as a platform. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(3), 256-273.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Rieber, L. P. (2017). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Journal of Science Education and Technology*, 26(1), 3-16.
- Ruiz-Calleja, A., Prieto, L. P., Villagr a-Sobrino, S., & Kloos, C. D. (2020). Gamification in Education: A Systematic Review. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 74-102.
- Sari, I. P., et al. (2019). Cooperative Learning and Wordwall Application to Increase Student Achievement. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 2072-2086.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233-240.
- Woei, R. L. J., Bikar, S. S., Rathakrishnan, B., & Rabe, Z. (2021). Integrasi Permainan Media Word Wall dalam Pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(4), 69-78.