

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TGT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIVAN DAN HASIL BELAJAR

Ika Solastri¹⁾

¹Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

ikasolastr@gmail.com Telp: +6281919481367

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *wordwall*. Penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif, yakni kerjasama dengan guru pamong maupun teman sejawat, adapun metode pengumpulan data yang digunakan dengan observasi, dokumentasi, angket dan wawancara. Hasil dari penelitian siklus I meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik, hal tersebut dilihat dari hasil keaktifan belajar sebanyak 28 atau (80%) dinyatakan tuntas serta 7 atau (20%) yang dinyatakan belum tuntas. Selanjutnya dilihat dari hasil belajar sebanyak 28 atau (80%) dinyatakan tuntas dan 7 atau (20%) dinyatakan belum tuntas. Kemudian siklus II sangat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik, dilihat dari hasil keaktifan belajar sebanyak 35 atau (100%) dinyatakan tuntas. Kemudian dapat dilihat dari hasil belajar sebanyak 35 atau (100%) dinyatakan tuntas.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT, Media Wordwall, Keaktifan belajar dan Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to increase the active learning and learning outcomes of students with the TGT cooperative learning model assisted by wordwall media. This study uses collaborative PTK, namely collaboration with tutors and colleagues, while the data collection methods used are observation, documentation, questionnaires and interviews. The results of the research cycle I increased the active learning and learning outcomes of students, this can be seen from the results of active learning as much as 28 or (80%) were stated to be complete and 7 or (20%) were declared incomplete. Furthermore, judging from the learning outcomes as many as 28 or (80%) were declared complete and 7 or (20%) were declared incomplete. Then cycle II greatly increased the active learning and learning outcomes of students, seen from the results of active learning as much as 35 or (100%) were declared complete. Then it can be seen from the learning outcomes as much as 35 or (100%) declared complete.

Keywords: *TGT Type Cooperative Learning Model, Wordwall Media, Learning Activeness and Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 sudah diganti dengan kurikulum merdeka yang menjadi acuan saat ini, yaitu memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Dimana guru sebaiknya menggunakan serta memilih model dan media pembelajaran yang interaktif agar materi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Tetapi realitanya banyak pengajar yang monoton dalam menggunakan model pembelajaran, pengajar masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, kesulitan tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang nyaman membuat peserta didik malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. kemudian media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah wordwall , media wordwall dapat membuat interaksi yang menyenangkan dan menguntungkan bagi peserta didik.

Wordwall adalah aplikasi yang digunakan sebagai media belajar atau alat penilaian. Dengan adanya media pembelajaran wordwall keaktifan belajar siswa juga mengalami perubahan. Keaktifan belajar siswa ialah proses pembelajaran yaitu dengan tujuan mengembangkan aktivitas belajar serta kreatifitas peserta didik dengan berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Kemudian dari keaktifan belajar peserta didik di sekolah menghasilkan sesuatu yaitu hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu ketercapaian aspek perilaku, sikap dan keterampilan yang ada pada peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, kemudian juga terjadinya perubahan pada diri peserta didik. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2023 di kelas XI.5, bahwa pada jam pelajaran kelima sampai selesai peserta didik cenderung kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan mengantuk dan model dan media pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan hasil LKPD rata-rata belum memuaskan, dimana peserta didik sebagian besar memperoleh nilai kurang dari 80. Sehingga terdapat 16 dari 36 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 80, dengan kata lain hanya 44% yang hasil belajarnya cukup memuaskan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilaksanakannya uji coba dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang *“Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Turnamen Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Peserta Didik Kelas XI.5 SMAN 2 Tegal.”*

2. METODE

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam penelitian. Fokus penelitian ialah pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar menggunakan model *cooperatif learning* tipe *TGT*.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

1) Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini adalah di kelas XI.5 SMAN 2 Tegal, Jl. Lumbalumba No 24 Tegalsari, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal.

2) Waktu Penelitian

Waktu penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

- a. Pra Siklus : Hari Selasa 11 April 2023 dan Hari Rabu 12 April 2023
- b. Siklus 1 : Hari Selasa 18 April 2023 dan Hari Rabu 19 April 2023
- c. Siklus 2 : Hari Selasa 10 Mei 2023 dan Hari Rabu 11 Mei 2023

Target

Target penelitian pada peserta didik kelas XI 5 SMA N 2 Tegal yang berjumlah 35 peserta didik. Objek penelitian ini adalah Keaktifan belajar, hasil belajar dan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game turnamen* berbantuan media pembelajaran *wordwall*.

Prosedur

Penelitian ini terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, kemudian yang terakhir yaitu refleksi. Empat tahap ini membentuk siklus penelitian kelas. Proses Setiap prosedur penelitian memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing dan seluruh siklus harus menggunakan keempat proses tersebut.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Keempat metode pengumpulan data tersebut digunakan untuk bisa diolah datanya dengan menggunakan dua metode pada penelitian tindakan kelas yakni metode kualitatif dan metode kuantitatif. Keempat metode pengumpulan data tersebut saling berkaitan jika salah satu saja tidak dilakukan maka data yang ada kurang valid.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini tehnik yang digunakan menggunakan dua metode yakni metode kualitatif dan metode kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap data berangka. Dilakukan supaya mengetahui hasil belajar peserta didik setelah *TGT* diterapkan. Dengan menggunakan analisis kualitatif data ini, kegiatan belajar mengajar peserta didik diamati selama proses pembelajaran. Hasil observasi

kemudian ditulis dalam lembar observasi kegiatan belajar, dan data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan disajikan sebagai presentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SMAN 2 Tegal, pada kelas XI-5, penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Turnamen*, PTK dilakukan dua kali dalam dua siklus. Pada penelitian ini, peneliti berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar mereka, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa dapat mencapai hasil belajar di atas KKM.

Aktivitas belajar

Dalam penelitian ini, aktivitas belajar dilakukan dua kali, yaitu sebelum siklus dan selama siklus kedua. Ini dilakukan untuk memberi peserta didik perhatian yang lebih besar pada pelajaran mereka dan untuk mendapatkan informasi yang relevan. Semua ini dilakukan tanpa mengganggu proses belajar peserta didik. Tabel berikut menunjukkan perbandingan antara peningkatan pra-siklus dan siklus II:

Tabel 1.1
Perbandingan Aktivitas belajar pada Pra siklus dan siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa Pra Siklus	Jumlah Siswa Siklus II
1	Sangat Baik	90-100	4	15
2	Baik	80-89	9	19
3	Cukup	70-79	6	1
4	Kurang	60-69	16	0
5	Sangat Kurang	<60	0	0
Jumlah			35	35

Berdasarkan tabel diatas jumlah peserta didik di kelas XI.5 SMAN 2 Tegal yaitu 35 peserta didik, kemudian pada saat pra siklus terdapat 4 siswa dengan kategori sangat baik, 9 siswa dengan kategori baik, 6 siswa dengan kategori cukup, serta 16 siswa dengan kategori kurang. Sedangkan siklus II terdapat 15 siswa dengan kategori sangat baik serta 19 siswa dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan siklus II. Dibuktikan dengan meningkatnya siswa yang mendapatkan predikat nilai sangat baik dan baik, dan tidak ada yang mendapatkan predikat dengan kategori nilai cukup, sangat kurang pada siklus II ini.

Hasil belajar

Hasil belajar dari Penelitian tindakan kelas ini dilakukan setiap tiga kali pertemuan untuk mengamati peningkatan secara berkala. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Turnamen*. Perbandingan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:

Tabel 1.2
Perbandingan Hasil Belajar pada Pra Siklus ,siklus I & siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa Pra Siklus	Jumlah Siswa Siklus I	Jumlah Siswa Siklus II
1	Sangat Baik	90-100	5	12	28
2	Baik	80-89	10	15	7
3	Cukup	70-79	7	8	0
4	Kurang	60-69	10	0	0
5	Sangat Kurang	<60	0	0	0
	Jumlah		33	35	35

Berdasarkan tabel diatas jumlah peserta didik di kelas XI.5 SMAN 2 Tegal yaitu 35 peserta didik, kemudian pada saat pra siklus terdapat 5 siswa dengan kategori sangat baik, 10 siswa dengan kategori baik, 7 siswa dengan kategori cukup, serta 10 siswa dengan kategori kurang. Sedangkan siklus 1 terdapat 12 siswa dengan kategori sangat baik, 15 siswa dengan kategori baik serta terdapat 8 peserta didik dalam kategori cukup. Kemudian pada siklus II terdapat 28 peserta didik dengan kategori sangat baik, 7 peserta didik dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan siklus II. Dibuktikan dengan meningkatnya siswa yang mendapatkan predikat nilai sangat baik dan baik, dan tidak ada yang mendapatkan predikat dengan kategori nilai cukup, sangat kurang pada siklus II ini.

4. SIMPULAN

Setelah PTK dua siklus kemudian dilanjutkan analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game turnamen* (TGT) berbantuan media pembelajaran *wordwall* mengalami peningkatan. rata-rata nilai siswa pada kegiatan pra siklus sebesar 74 dengan persentase ketuntasan sebesar 51%. Sehingga dapat dikatakan mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus 1 yaitu sebesar 77 dan persentase ketuntasan sebesar 80%. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya. Kemudian setelah melanjutkan ke siklus 2 nilai rata-rata dalam penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *team game turnamen* (TGT) berbantuan media pembelajaran *wordwall* kemudian terjadi peningkatan sebesar 91 dengan persentase ketuntasan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus 2. Peserta didik jadi sangat aktif dalam pembelajaran dikarenakan saat pembelajaran terdapat game *wordwall* yaitu labirin dan quiz. Seluruh aspek penilaian dikuasai peserta didik dan hasil belajar meningkat ditandai dengan adanya semua peserta didik tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 80.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, ME (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (*team games tournament*) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Indonesia (IJED)*, 1(2), 322–334.

Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.

<https://www.kompasiana.com/oviruspa2572/keaktifan-belajar-siswa> (diakses pada tanggal 25 April)

Nasution, M. (2018). *Konsep Pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne*. *Logaritma: jurnal ilmu-ilmu pendidikan dan sains*, 6(02)

Wyk. (2011). *Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)*. Yogyakarta: PT Jetorbit.