

## **PENERAPAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Dynar Palupi Rahmaningrum**

Bidang Studi IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.

Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail : dynarpr@gmail.com, Telp. 081226400544

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dan motivasi belajar pada materi bunyi dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*. Penelitian ini berpopulasi 32 siswa kelas VIII B SMP N 2 Tegal. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 40 soal. Pada siklus I, hasil analisis untuk kelas ini yaitu 22 peserta didik (68,75%) memperoleh nilai di atas 75 dan pada siklus II sebanyak 30 peserta didik (93,75%) memperoleh nilai di atas 75. Di samping itu, pada siklus I peserta didik memiliki rata-rata motivasi belajar sebesar 83% dan pada siklus II diperoleh besar motivasi belajar yaitu 90%. Kedua uji di atas menunjukkan bahwa hasil dan motivasi belajar kelas VIII B sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B SMP N 2 Tegal.

**Kata Kunci:** bunyi, *TGT*, *wordwall*, motivasi belajar, hasil belajar.

### **Abstract**

*The purpose of this research is to determine whether there is an increase in science learning outcomes and learning motivation in sound material with the Teams Game Tournament learning model assisted by wordwall applications. The population in this study were 32 class VIII B students of SMP N 2 Tegal. The instrument in this study was a questionnaire consisting of 40. In cycle I, the results of the analysis for this class were 22 students (68.75%) obtaining scores above 75 and in cycle II as many as 30 students (93.75%) obtaining scores above 75. In addition, in the first cycle the students had an average learning motivation of 83% and in the second cycle the learning motivation was obtained, namely 90%. The two tests above show that the learning outcomes and motivation of class VIII B have fulfilled classical completeness. Therefore, it can be concluded that the wordwall-assisted TGT learning model is able to improve the learning outcomes and motivation of class VIII B students of JHS 2 Tegal.*

**Keywords:** sound, *TGT*, *wordwall*, learning motivation, learning outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Salah satu aspek penting yang mampu menunjang kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan memegang peran penting dalam peningkatan kemampuan manusia. Pendidikan berperan dalam meningkatkan dan menggali potensi atau sumber daya yang ada dalam diri manusia, utamanya dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu bidang pendidikan adalah pendidikan IPA. Tujuan dari pendidikan IPA yaitu untuk menciptakan peserta didik yang mampu memahami peristiwa di lingkungan sekitar dengan menggunakan hakikat sains secara baik.

Namun, permasalahan yang beredar di masyarakat menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPA sangat rendah dibandingkan dengan negara lain. Hal ini menyebabkan permasalahan tersebut harus dibahas tuntas baik di tingkat institusi, regional, maupun nasional. Sama halnya dengan yang terjadi di kelas VIII B SMPN 2 Tegal materi bunyi. Secara keseluruhan, hasil belajar yang didapat tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Permasalahan ini tentunya dilatarbelakangi oleh banyak faktor, salah

satunya motivasi belajar.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan contohnya seperti keadaan fisik dan psikis. Sementara itu, faktor eksternal memuat hal-hal yang berpengaruh bagi peserta didik dan berasal dari luar diri yang bersangkutan, contohnya seperti kurangnya motivasi belajar, penggunaan model dan media belajar yang kurang tepat, sarana dan prasarana yang kurang memenuhi, dan sebagainya.

Dari permasalahan yang ada, model dan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini model belajar yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Tegal dengan menggunakan metode PTK atau metode penelitian tindakan kelas.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 28 Maret 2023 sampai dengan 10 April 2023.

### **Target Penelitian**

Penelitian ini menggunakan populasi keseluruhan siswa kelas VIII SMP N 2 Tegal. Kelas VIII B SMP N 2 Tegal merupakan kelas yang dijadikan sampel penelitian. Sementara itu, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *teams game tournament* dan aplikasi *wordwall*, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil dan motivasi belajar siswa.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data hasil belajar peserta didik dilakukan dalam bentuk tes (pretest dan posttest). Data hasil belajar peserta didik kemudian dibandingkan mulai dari data awal pembelajaran (hasil PTS) dan hasil belajar kedua siklus. Sementara itu, pengumpulan motivasi belajar dilakukan melalui google form. Sama seperti hasil belajar, data motivasi belajar peserta didik kemudian dibandingkan mulai dari data awal pembelajaran, siklus I, dan siklus II.

### **Teknik Analisis Data**

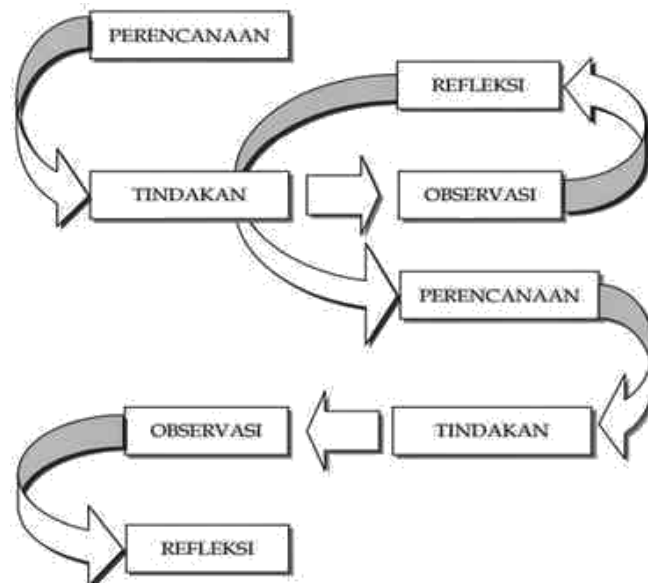
Analisis instrumen tes hasil belajar dan angket motivasi belajar dilakukan menggunakan Microsoft Excel. Berikut di bawah ini rumus perhitungan yang digunakan:

Tabel 1 Rumus Perhitungan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

### **Prosedur**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan Taggart.

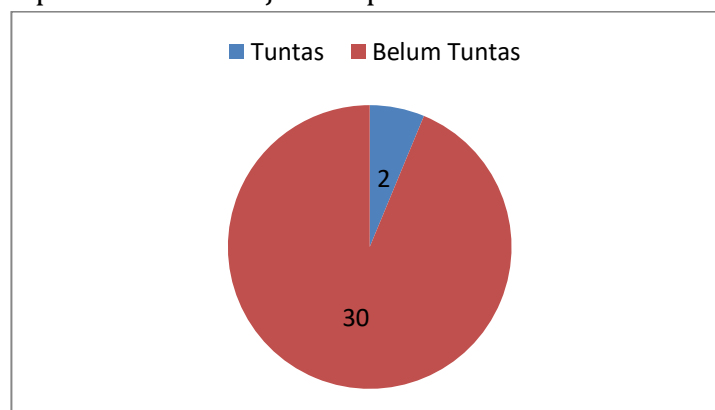


Gambar 1. Prosedur penelitian Kemmis dan Taggart

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada tahun pelajaran 2022/2023, siswa kelas VIII B SMP N 2 Tegal berjumlah 32 siswa yang terdiri dari laki-laki 18 siswa dan perempuan 14 siswa laki-laki. Dari seluruh peserta didik ini, sebagian besar diantaranya menganggap bahwa IPA termasuk pelajaran yang sulit. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik dibandingkan mata pelajaran lainnya.

Melalui penelitian ini, saya menggunakan model belajar TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dengan tujuan menambah semangat belajar anak dan pembelajaran dirasa lebih menarik karena siswa melakukan pembelajaran secara sesuai dengan kodrat zamannya, tujuannya yaitu agar terdapat peningkatan hasil belajar IPA. Sebelum melakukan tindakan, peneliti mengumpulkan data prasiklus dan didapatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII B dari data hasil PTS.



Gambar 1. Hasil Belajar Kondisi Awal (PTS)

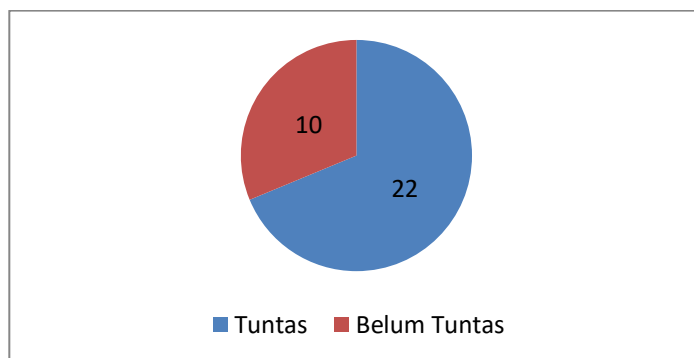
Gambar 1 memperlihatkan bahwa hanya terdapat 2 anak yang mampu memenuhi nilai ketuntasan minimum PTS IPA. Sementara 30 lainnya mendapatkan remedial karena belum mampu memenuhi nilai PTS IPA.

Setelah dilakukan kegiatan prasiklus, peneliti kemudian melakukan kegiatan siklus I dan siklus II yang mana didapatkan hasil sebagai berikut:

### 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama 7 JP (4 pertemuan) yaitu tanggal 28 Maret 2023, 30 Maret 2023, 3 April 2023, dan 4 April 2023. Pertemuan pertama peserta didik mengerjakan soal-soal pretest yang ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam penguasaan materi bunyi. Rata-rata nilai pretest siklus I yaitu sebesar 61,25. Hal ini tentunya sangat jauh dari KKM yang ditentukan. Pertemuan kedua yaitu penyampaian materi karakteristik bunyi. Akhir pertemuan II dilaksanakan penilaian formatif yaitu *match up* (menjodohkan). Setiap kelompok beranggotakan 2 orang berlomba untuk menjawab soal dengan benar dan dengan ketentuan waktu tercepat. Peserta didik diminta untuk menjodohkan jawaban sesuai soal yang ada. Setelah itu, pertemuan ketiga membahas tentang resonansi bunyi (jarak kedalaman laut dan frekuensi pada dawai) dan sistem pendengaran pada hewan dan manusia. Di akhir pembelajaran, dilaksanakan penilaian formatif berupa *game crossword* (teka-teki silang). Kemudian, pertemuan 4 dilakukan pembelajaran materi sistem pendengaran pada hewan dan *posttest* siklus I.

Setelah dilakukan pembelajaran, dilakukan pengumpulan data *posttest*. Nilai rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 76,56. Nilai ini sedikit berada di atas KKM dan ditunjukkan dari berkurangnya peserta didik yang belum tuntas atau belum memenuhi nilai KKM yaitu 10 peserta didik. Jika dilihat dari presentase keberhasilan hasil belajar, baru 68,75% peserta didik yang mampu memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan analisis butir soal, soal yang dianggap sulit ialah soal pada subbab resonansi bunyi dan sistem pendengaran pada manusia.

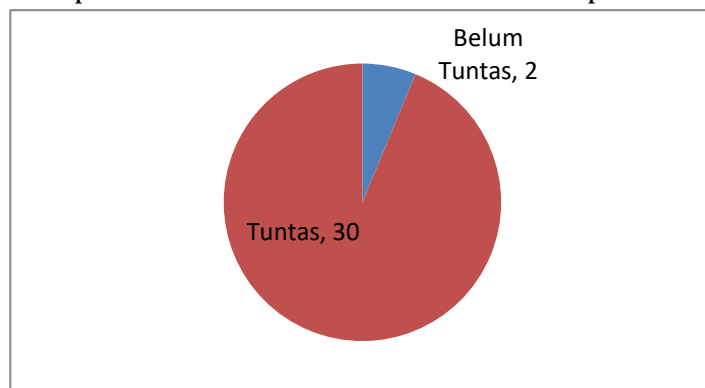


Gambar 2. Hasil Belajar Siklus I Mata Pelajaran IPA

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 5 JP (3 pertemuan) yaitu tanggal 6 April 2023, 10 April 2023, dan 11 April 2023. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, didapatkan data *pretest* dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,38. Nilai ini tidak jauh di atas KKM. Hal ini terlihat dari adanya penurunan peserta didik yang tidak tuntas menjadi 4 peserta didik.

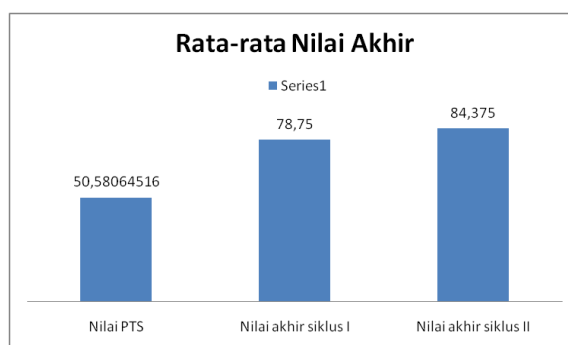
Pertemuan pertama peserta didik mengerjakan soal-soal *pretest* guna mengetahui nilai awal peserta didik. Rata-rata nilai *pretest* siklus II yaitu sebesar 79,38. Hal ini menunjukkan nilai meningkat dan tidak jauh di atas KKM yang ditentukan. Pertemuan kedua yaitu penyampaian materi resonansi bunyi. Akhir pertemuan II dilaksanakan penilaian formatif yaitu *match up* (menjodohkan). Setiap kelompok beranggotakan 2 orang berlomba untuk menjawab soal dengan benar dan dengan ketentuan waktu tercepat. Peserta didik diminta untuk menjodohkan jawaban sesuai soal yang ada. Setelah itu, pertemuan ketiga membahas tentang karakteristik bunyi serta sistem pendengaran pada hewan dan manusia. Di akhir pembelajaran, dilaksanakan penilaian formatif berupa *game labyrinth maze*. Kemudian, pertemuan 4 dilakukan *posttest* siklus II.

Setelah dilakukan pembelajaran, dilakukan pengumpulan data *posttest*. Nilai rata-rata kelas yaitu 84,38. Nilai ini sedikit berada di atas KKM dan ditunjukkan dari berkurangnya peserta didik yang belum tuntas atau belum memenuhi nilai KKM menjadi 2 peserta didik. Jika dilihat dari presentase keberhasilan hasil belajar, sebanyak 30 peserta didik atau 93,75% peserta didik sudah mampu memenuhi indikator keberhasilan penelitian hasil belajar.



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II Mata Pelajaran IPA

Rata-rata nilai akhir tertera dalam diagram berikut ini:



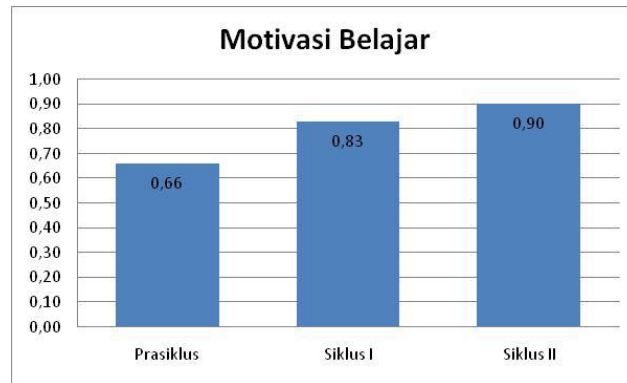
Gambar 4. Nilai Akhir Rata-rata Kelas

Dari gambar 4 di atas, terlihat bahwa terjadi kenaikan nilai akhir rata-rata kelas VIII B pada materi bunyi setelah diberi tindakan kelas berupa model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*.

## 2. Motivasi Belajar Peserta Didik

Di samping melakukan penilaian hasil belajar, diadakan pula pengumpulan data motivasi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPA materi bunyi dengan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*. Teknik pengumpulan data dilakukan dalam bentuk angket. Terdapat peningkatan motivasi belajar IPA mulai dari prasiklus hingga siklus II. Peningkatan motivasi belajar ini dinilai dari 40 instrumen motivasi belajar menurut teori Hamzah B Uno (2009: 21).

Adapun besar peningkatan motivasi peserta didik tertera dalam gambar 5.



Gambar 5. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Model pembelajaran *TGT* adalah pembelajaran yang dibawakan dalam bentuk permainan edukasi. Permainan ini dijalankan oleh kelompok peserta didik yang tiap kelompoknya beranggotakan 3-6 peserta didik dimana anggota kelompok tersebut dipilih secara heterogen. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu dimulai dari penyajian kelas. Pada tahap ini, guru model menjelaskan materi yang akan dipertandingkan. Setelah itu, para peserta didik bergabung dalam kelompoknya dan melakukan pembelajaran bersama. Dalam teori, kelompok beranggotakan 3-6 peserta didik. Akan tetapi, pada proses pembelajaran yang berjalan, satu kelompok ada yang hanya beranggotakan dua anak. Hal ini dikarenakan adanya pemotongan waktu pembelajaran selama bulan Ramadhan sehingga perorganisasian kelompok akan membutuhkan waktu yang lama dan dapat menyebabkan terpotongnya waktu pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pertandingan mulai dari *mach up*, *crossword*, dan sebagainya. Tahap terakhir ialah pemberian penghargaan kepada kelompok. Penghargaan yang diberikan berupa nilai tambahan yang diberikan pada materi tersebut.

Pembelajaran model *TGT* ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *wordwall*. Pada pembelajaran dengan bantuan aplikasi ini, peserta didik kelas VIII B mampu berperan aktif dalam menyelesaikan tugas sebagai proses dari jalannya pembelajaran. Salah satu aplikasi pembelajaran yang mendukung peningkatan penguasaan materi IPA adalah *wordwall*. Hal ini dikarenakan media *wordwall* harus dijalankan atau digunakan oleh peserta didik, tidak hanya dilihat atau ditampilkan.

Peningkatan hasil belajar mulai dari prasiklus hingga siklus II. Hal ini terlihat dari adanya tingginya nilai posttest dibandingkan pretest pada tiap siklus serta adanya kenaikan rata-rata kelas pada posttest dari siklus I ke siklus II.

Di samping itu, peningkatan prestasi belajar juga dinilai dari adanya indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar peserta didik yang instrumennya dikumpulkan dalam bentuk angket. Terdapat peningkatan motivasi belajar IPA mulai dari prasiklus hingga siklus II. Peningkatan motivasi belajar ini dinilai dari 40 instrumen motivasi belajar menurut teori Hamzah B Uno (2009: 21).

Model pembelajaran *TGT* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kedua variabel penelitian karena:

a. Bervariasinya template *wordwall* yang menarik

Evaluasi merupakan proses pembelajaran yang sering dirasa menakutkan dan membosankan oleh peserta didik. Akan tetapi, tidak pada *wordwall* ini. Terdapat 18

template yang dapat digunakan. Pemilihan template ini dapat disesuaikan dengan karakteristik evaluasi yang diinginkan. Bervariasinya template ini menjadikan evaluasi pembelajaran menjadi menarik dan tidak menjenuhkan.

b. Adanya pengaturan waktu pengerjaan soal

Peserta didik memiliki tuntutan untuk menyelesaikan soal dalam jangka waktu tertentu dan jumlah nyawa tertentu. Hal ini menjadikan peserta didik sebelum melakukan evaluasi harus sudah belajar secara mandiri agar pada saat pengerjaan soal evaluasi tidak terbatas oleh waktu pengerjaan.

c. Adanya penghargaan kepada peserta didik

Peserta didik terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran karena pada adanya penghargaan yang akan diberikan kepada pemenang. Penghargaan yang diberikan dalam hal ini adalah nilai tambah sehingga nilai tambah tersebut mampu memperbaiki nilai IPA yang dirasa kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Adapun kelebihan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi wordwall yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik dan guru dapat mengetahui kebenaran jawaban melalui fitur "show answer". Di samping itu, peserta didik dan guru juga dapat mengetahui peringkat yang diperoleh melalui fitur "leaderboard". Peringkat paling tinggi ditentukan dari ketepatan jawaban yang dipilih dan juga kecepatan peserta didik dalam menyelesaikan soal.
- b. Meningkatkan keterampilan kerjasama para anggota dalam kelompok. Para anggota dalam kelompok tersebut memiliki visi atau tujuan yang sama yaitu agar menjadi pemenang dalam permainan dan mendapatkan penghargaan berupa nilai tambahan. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok saling bekerja sama untuk menjawab pertanyaan secara benar dan dalam jangka waktu tercepat.
- c. Menjadikan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam konteks yang positif dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasan yang ada, pelajaran IPA peserta didik kelas VIII B SMP N 2 Tegal dari data prasiklus sebesar 50,58, siklus I sebesar 78,75, dan siklus II sebesar 84,38 serta terdapat peningkatan motivasi belajar pelajaran IPA peserta didik kelas VIII B SMP N 2 Tegal dari data prasiklus sebesar 66%, siklus I sebesar 83%, dan siklus II sebesar 90%. Sebanyak 93,75% peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar di atas 75 dan sebanyak 100% peserta didik mampu mendapatkan motivasi belajar di atas 0,75 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan motivasi belajar peserta didik materi bunyi.

## DAFTAR PUSTAKA

Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). *The Effectiveness of Using Word Wall Media to Increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment*. European Journal of Special Education Research, 2(2), 14-23.

- Uno, Hamzah B. (2009). *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang. Pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Soraya, Pramida. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VI SD Islam Al-Azhar 47 Samarinda*. Diunduh melalui <https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/2096> pada Rabu, 17 Mei 2023 pukul 08.48 WIB.



## PROFIL SINGKAT PENULIS



Penulis bernama Dynar Palupi Rahmaningrum berkelelahiran Kebumen, 15 Juli 2000 ini merupakan mahasiswa PPG Pendidikan IPA Universitas Pancasakti Tegal yang sudah menempuh pendidikan S1 di bidang studi Pendidikan IPA Universitas Negeri Yogyakarta.

Pasca menempuh pendidikan S1 IPA di Universitas Negeri Yogyakarta, penulis berkesempatan mengajar di *Eye Level* Solo pada Agustus 2022. Saat ini, penulis berkegiatan penuh pada Pendidikan Profesi Guru.