

**PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY
RESPONSIVE TEACHING BERBANTUAN WORDWALL
PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT**

Anindya Dewi Anggraeni¹⁾ *, Isnani²⁾, Diah Ekawati³⁾

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

²Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: anindyanggraeni@gmail.com, Telp: +6282326748408

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar, respon, dan keaktifan belajar yang ditunjukkan oleh siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall* pada Materi Segitiga dan Segiempat. Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMPN 1 Talang kelas VII E selama 2 siklus. Target pada penelitian ini yaitu peserta didik sebanyak 32 orang di kelas VII E. Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dari tahap merancang modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi. Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian berupa hasil belajar peserta didik yang meningkat sebesar 24% dan mencapai KKTP, respon yang diberikan peserta didik adalah menyenangkan, dan keaktifan belajar yang ditunjukkan peserta didik meningkat sebesar 60%. Sehingga kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT berbantuan *Wordwall* pada materi Segitiga dan Segiempat mengalami peningkatan hasil belajar, menghasilkan respon positif bagi peserta didik yaitu pembelajaran yang menyenangkan, serta mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa.

Kata kunci: Matematika, Pembelajaran Berbasis Budaya, *Teams Games Tournament*, *Wordwall*

**APPLICATION TEAMS GAMES TOURNAMENT WITH APPROACH CULTURALLY
RESPONSIVE TEACHING ASSISTED WORDWALL ON TRIANGLE AND
QUARTANGLE MATERIALS**

Abstract

The aim of this research is to find out whether there is an increase in learning outcomes, responses, and student activity when implementing the learning model Teams Games Tournament with approach Culturally Responsive Teaching assisted Wordwall on Triangle and Quartangle Material. The implementation of this research took place at SMPN 1 Talang class VII E for 2 cycles. The target/subject of the research was class VII E students, totaling 32 students. The research implementation procedure starts from the stages of designing teaching modules, implementing learning, and evaluating. Based on the research results, it was found that student learning outcomes had increased by 24% and achieved KKTP, the responses given by students were pleasant, and student learning activity had increased by 60%. So it can be concluded that the application of the TGT learning model with the CRT approach is assisted Wordwall Triangle and Quartangle material can improve student learning outcomes, produce positive responses for students, namely fun learning, and can increase student learning activity.

Keywords: *Culturally Responsive Teaching, Mathematics, Teams Games Tournament, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya dalam meningkatkan kualitas hidup setiap orang dalam mengembangkan minat dan potensi yang dimiliki (Nabila, 2021). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yang diberikan kepada siswa berupa pendidikan yang sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman siswa (Umam & Syamsiyah, 2019). Dalam melaksanakan pendidikan, guru berperan untuk memberikan fasilitas pendidikan kepada siswa selama proses pembelajaran (Irianti & Mufaridah, 2024).

Dalam menempuh pendidikan, salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan yaitu matematika yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memecahkan permasalahan dan berpikir secara analitis, logis, dan kritis (Agustina & Rusmana, 2019). Akan tetapi sebagian besar dari peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari matematika, yang menyebabkan hasil belajar matematika peserta didik belum mencapai KKTP dan motivasi belajarnya pun ikut rendah (Intan, Pra, & Dewi, 2022). Untuk itu, dalam melaksanakan pembelajaran matematika guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan penyampaian materi pembelajaran yang menarik, berkesan, dan kreatif (Wikara, Sutarno, Suranto, & Sajidan, 2020).

Agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan secara berkelompok untuk melakukan pertandingan akademik maupun kuis (Agung, Yuliawati, & Belajar, 2021). Peserta didik melakukan permainan secara berkelompok untuk memperoleh skor bagi masing-masing tim (Armidi, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran juga seharusnya memanfaatkan potensi lingkungan dan budaya sekitar, hal ini agar pembelajaran dapat berjalan lebih bermakna (Khasanah, Nuroso, & Pramasdyahsari, 2023). Pembelajaran dengan memanfaatkan potensi lingkungan dan budaya sekitar yang dapat diimplementasikan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dapat melibatkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan kolaborasi yang memberikan dampak positif berupa peningkatan hasil belajar (Khasanah et al., 2023). Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran perlu dikaitkan dengan latar belakang budaya peserta didik agar siswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna serta relevan dengan peserta didik.

Kemajuan teknologi juga memberikan pengaruh pada bidang Pendidikan. Guru harus dapat mengintegrasikan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan abad 21 (Rahmi & Samsudi, 2020). Begitupula seperti yang dikemukakan Ki Hajar Dewantara, pendidikan harus menyesuaikan dengan kodrat zaman peserta didik, sehingga sebagai guru harus dapat menciptakan pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada (Suryana & Muhtar, 2022). Salah satu teknologi pembelajaran abad 21 adalah aplikasi berbasis *website* bernama *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Khoriyah & Muhid, 2022).

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas VII di SMPN 1 Talang kurang adanya interaksi positif oleh guru dengan peserta didik, hal ini terlihat ketika guru melakukan sesi tanya jawab peserta didik kurang antusias dan kurang respon untuk menjawab pertanyaan tersebut serta membutuhkan waktu lama dalam

mengerjakan soal yang diberikan guru. Rata-rata nilai matematikapun belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Hal ini terjadi karena perasaan siswa bosan dalam melaksanakan pembelajaran dan guru belum memanfaatkan teknologi yang ada. Sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Dalam mengatasi permasalahan yang ada, upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan serta sesuai dengan kodrat zaman siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada, serta mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik agar lebih bermakna dan relevan dengan siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan hasil belajar, respons, dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall* pada Materi Segitiga dan Segiempat di kelas VII SMPN 1 Talang.

2. METODE

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMPN 1 Talang kelas VII E dengan lama pelaksanaan selama 2 siklus atau selama 1 bulan, sejak 27 Maret s.d 27 April 2024. Target/subjek *best practices* adalah siswa kelas VII E sebanyak 32 siswa. Prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan *best practices* ini dimulai dari tahap merancang modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall*, serta evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, respon, dan keaktifan belajar yang ditunjukkan peserta didik pada Materi Segitiga dan Segiempat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall*.

Data yang digunakan pada *Best Practices* ini yaitu data kuantitatif yang berupa hasil pengerjaan tes (LKPD) dan hasil observasi, serta data kualitatif yang berupa angket. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa LKPD untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, data angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan pembelajaran, serta lembar observasi untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik. Selanjutnya teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada *Best Practices* ini yaitu metode tes, angket, dan observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari dilaksanakannya *Best Practices* ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, respons siswa, serta keaktifan dalam proses belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall* pada Materi Segitiga dan Segiempat di kelas VII SMPN 1 Talang yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dengan 2 siklus. Pada pelaksanaan siklus I peneliti memberikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa menggunakan teknologi dan tidak mengaitkan materi lingkungan budaya peserta didik. Guru memberikan penjelasan materi sesuai dengan buku

paket dan memetakan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk berdiskusi menyelesaikan LKPD.

Sedangkan pada proses pembelajaran siklus II, peneliti memberikan materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* serta menggunakan teknologi berupa *Wordwall*. Peneliti menyampaikan materi baik pertanyaan pemantik, motivasi, manfaat, serta permasalahan dengan mengaitkannya dengan lingkungan budaya peserta didik seperti lapangan SMPN 1 Talang, sawah di belakang sekolah, kain batik di mana lingkungan sekolah merupakan pengrajin batik, luas lantai kelas, mading sekolah, dsb. sebagai penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Kemudian menerapkan model pembelajaran TGT dengan metode pembelajaran kolaboratif yang terdiri dari 4-5 siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang disajikan pada aplikasi *Wordwall* yang juga dikaitkan dengan lingkungan budaya. Peserta didik berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk memecahkan permasalahan di LKPD. Peserta didik melakukan permainan secara berkelompok untuk memperoleh skor. Peserta didik yang mendapatkan skor berhak untuk memilih soal yang tersedia di *Wordwall*.

Peneliti menyediakan 3 jenis soal dengan kesulitan yang berbeda. Soal dengan kesulitan rendah diberikan poin 10, soal dengan kesulitan sedang diberikan poin 15, dan soal dengan kesulitan tinggi diberikan poin 20. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan pertama diperbolehkan untuk memilih soal berikutnya yang akan dikerjakan oleh semua siswa.

Peneliti menganalisis hasil pemecahan masalah yang terdapat pada LKPD di siklus I dan siklus II yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh siswa pada aspek pengetahuan. Dalam pembelajaran, peneliti juga memberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik, di mana dalam angket tersebut tersedia empat emotikon yaitu menyenangkan, mudah dipahami, membosankan, dan sulit dipahami. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu emotikon tersebut yang sesuai dengan perasaannya diakhir pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall*. Peneliti juga melakukan pengamatan untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

Setelah dilaksanakan pembelajaran selama 2 siklus yaitu pada siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran TGT melalui pendekatan CRT berbantuan *Wordwall* diperoleh hasil nilai pengerjaan LKPD yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas VII E

Uraian	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai Keseluruhan	2.365	2.930
Rata-rata	74	92
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	65	85
Jumlah peserta didik tuntas	19	32

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik di akhir pembelajaran pada siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran TGT melalui pendekatan CRT berbantuan Wordwall disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Angket Siswa Kelas VII E

Respon	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
Menyenangkan	8	18
Mudah Dipahami	5	12
Membosankan	10	2
Sulit Dipahami	9	0
Jumlah Responden	32	32

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar dan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran di siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran TGT melalui pendekatan CRT berbantuan Wordwall disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII E

Kategori	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
Aktif	15	24
Tidak Aktif	17	8
Jumlah Peserta didik	32	32

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil bahwa pada siklus I total nilai keseluruhan siswa kelas VII E sebesar 2.365, rata-rata yang diperoleh sebesar 74 di mana masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan nilai tertinggi 90 serta nilai terendah 65, dan sebanyak 19 siswa sudah mencapai KKTP. Sedangkan pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II total nilai keseluruhan siswa kelas VII E sebesar 2.930, rata-rata yang diperoleh sebesar 92 di mana sudah mencapai KKTP dengan nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 100 serta nilai terendah yang diperoleh sebesar 85. Selain itu seluruh peserta didik yaitu sebanyak 32 peserta didik tuntas. Sehingga pada pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 24%.

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil bahwa respon yang diberikan siswa di siklus I memilih respon menyenangkan sebanyak 8 siswa, mudah dipahami sebanyak 5 siswa, membosankan sebanyak 10 siswa, dan sulit dipahami sebanyak 9 siswa. Sehingga pada siklus I sebagian besar respon siswa yaitu membosankan. Sedangkan pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II siswa memilih respon memilih respon menyenangkan sebanyak 18 siswa, mudah dipahami sebanyak 12 siswa, membosankan sebanyak 2 siswa, dan sulit dipahami sebanyak 0 siswa. Sehingga pada pembelajaran siklus ke II sebagian besar respon siswa adalah menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh hasil bahwa keaktifan belajar yang ditunjukkan siswa selama melaksanakan proses pembelajaran, baik dengan menjawab pertanyaan, menyampaikan ide, bertanya ketika mengalami kesulitan, ataupun dalam mempresentasikan jawaban pada siklus I hanya terdiri atas 15 siswa. Sedangkan pada proses pembelajaran di

siklus II keaktifan siswa terdiri dari 24 siswa. Sehingga keaktifan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 60%.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall* diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 24% dan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, respon yang diberikan peserta didik adalah menyenangkan, dan keaktifan belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik meningkat sebesar 60%. Sehingga kesimpulan pada penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Wordwall* pada materi Segitiga dan Segiempat kelas VII di SMPN 1 Talang mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik, menghasilkan respons yang positif berupa pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Disarankan guru dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan mengaitkan budaya peserta didik dan memanfaatkan teknologi yang ada serta menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa, agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Yuliawati, N., & Belajar, M. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI. *Indonesian Journal of Education Development*, 2(2), 356–364.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9, 1–7.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Intan, F., Pra, F., & Dewi, U. (2022). Matematika dan Tata Bahasa : Analisis Filsafat Matematika dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 36–43.
- Irianti, R. I., & Mufaridah, F. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pengimplementasian Pendidikan yang Sesuai dengan Kodrat Alam dan Zaman. *PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 1–10.
- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektifitas Pendekatan Culturally Resonsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Skeolah Dasar. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 7–14.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205.
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 867–875.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363.
- Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117–6131.
- Umam, M. K., & Syamsiyah, D. (2019). Konsep Pendidikan Humanistik KI Hajar Dewantara dan Relevansinya terhadap Desain Pembelajaran Bahasa Arab. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2), 59–82.

Wikara, B., Sutarno, Suranto, & Sajidan. (2020). Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori : Sebuah Kajian Teoritis. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 192-195.