

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII

Dhora Thea Bertha Aurora¹⁾ *, Muriani Nur Hayati²⁾, Rainny Pirmawati³⁾

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

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

³Bidang Studi IPA, SMP Negeri 2 Talang Tegal. Jalan Projosumarto 1 No. 59, Wangandawa, Talang Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52193 Indonesia.
E-mail: dhorathea9@gmail.com, Telp: +6287764512707

Abstrak

Hasil penelitian ini dilandasi oleh pengamatan langsung selama proses pembelajaran dan menunjukkan motivasi belajar yang masing kurang. Diamati dari kondisi kelas ramai, tidak fokus mendengarkan penjelasan guru dan peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran. Karena hal ini penulisan praktik baik terwujud, dimana tujuan penelitian untuk menunjukkan pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *wordwall*, pelajaran IPA kelas 7D di SMP Negeri 2 Talang. Pengumpulan data dengan menggunakan angket dengan teknik data yaitu analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis mengenai angket motivasi belajar memberikan hasil yang memuaskan dengan hasil persentase 91% motivasi belajar sangat baik dan 9% baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Kata kunci: turnamen permainan tim, praktik baik, motivasi belajar

The Influence of the Wordwall-Assisted Team Games Tournament Learning Model on the Learning Motivation of Grade VII Students

Abstract

The results of this research are based on direct observations during the learning process and show that there is a lack of motivation to learn. It was observed that the class was crowded, they did not focus on listening to the teacher's explanation and students tended to be passive during learning. Because of this, good practice writing was realized, where the aim of the research was to show the effect of implementing the teams games tournament learning model assisted by wordwall, science lessons for class 7D at SMP Negeri 2 Talang. Data were collected using a questionnaire with data techniques namely qualitative descriptive analysis. The results of the analysis regarding the learning motivation questionnaire gave satisfactory results with a percentage of 91% very good learning motivation and 9% good. Thus, it can be concluded that the application of the teams games tournament learning model assisted by wordwall can increase students' learning motivation

Keywords: *Team games tournament learning model, best practices, learning motivation*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai kebutuhan pokok bagi setiap manusia, sehingga tidak ada negara yang tidak menitik beratkan bidang pendidikan. Negara maju sekalipun memberikan perhatian lebih kepada pendidikan, karena pendidikan mempunyai kontribusi dalam meningkatkan kualitas negara. Kualitas pendidikan yang bagus akan membentuk sumber daya manusia yang bagus pula. Hal ini pun selaras dengan cita-cita bangsa Indonesia yang tercerminkan pada pembukanaan Undang-undang dasar 1945 pada aliena empat, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun tidak semudah itu untuk meningkatkan pendidikan, karena pada kenyataannya proses pembelajaran tidak selamanya berjalan efektif. Salah satu faktornya adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik sehingga dapat memberikan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Hal ini juga tertuang dalam pasal 19 (1) PP No.19 Standar Nasional Pendidikan tahun 2005 yaitu pembelajaran yang diterapkan harus menarik (Widiasworo, 2017).

Hal terpenting dalam proses pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan dengan menerapkan model/strategi pembelajaran. Pelaksanaan proses belajar guru tidak boleh lepas dari model/strategi pembelajaran, karena model pembelajaran sebagai kerangka acuan pelaksanaan proses belajar mengajar. Pentingnya model pembelajaran pada proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi terstruktur, terorganisir dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran bagi guru dan peserta didik . Oleh karena itu, model pembelajaran dipilih dengan memperhatikan isi, karakter peserta didik hingga tahapan proses belajar.

Namun yang sering terjadi di lapangan proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan menggunakan ceramah. Oleh sebab itu pembelajaran cenderung lebih pasif, monoton dan membosankan. Pernyataan ini sejalan dengan Hamdayama (2014) bahwa metode ceramah banyak diterapkan oleh guru, tetapi saat prakteknya banyak yang tidak mempunyai keterampilan dalam menerapkan metode ceramah sehingga peserta didik tidak bersemangat dalam belajar. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya eksplorasi guru dalam perencanaan pembelajaran. Sehingga kejadian ini akan memunculkan masalah yang selalu menjadi momok seorang guru, yaitu menurunnya motivasi belajar.

Permasalahan menurunnya motivasi belajar tidak boleh dianggap sepele, karena dengan menurunnya motivasi belajar, akan mempersulit mereka selama menerima pembelajaran. Seperti yang sering terjadi di kelas, peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah akan cenderung malas, mengantuk sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru, hingga yang paling sering terjadi adalah mengganggu temannya dan bermain selama pembelajaran. Motivasi belajar merupakan aspek yang dapat mengembangkan daya ingat, hasil belajar dan antusias dalam belajar. Hal itu yang menyebabkan motivasi menjadi suatu hal yang penting dan harus terus dikembangkan. Sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Hal yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah menerapkan pembelajaran yang mempertimbangkan karakter peserta didik. Hal ini sependapat Tapantoko

(2011) bahwa motivasi belajar jika digabungkan bersama model pembelajaran yang tepat akan memunculkan keadaan yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan dengan memilih model pembelajaran yang tepat maka prestasi belajar dapat tercapai dan potensi peserta didik dapat dikembangkan, sehingga lebih termotivasi untuk belajar sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, guru terus melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama di kelas.

Dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu kooperatif tipe TGT bisa menjadi alternatif untuk menambah keaktifan belajar. Syukur (2014) pembelajaran TGT dapat dirancang untuk menambah motivasi belajar dan hasil belajar karena efektif. Priansa (2014) menyatakan pembelajaran TGT menjadikan peserta didik merasakan suasana permainan dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Menurut Slavin (2016:163), pembelajaran TGT dan STAD sama, namun terdapat perbedaannya yaitu TGT diterapkan dengan menciptakan permainan akademik dan kuis serta sistem poin prestasi individu dimana peserta didik berkompetisi untuk mewakili kelompoknya melawan anggota kelompok lain yang prestasi akademiknya setara mereka.

Cahyani (2019) melaksanakan penelitian dengan menerapkan pembelajaran TGT mencapai hasil yang diharapkan yaitu terjadinya peningkatan pada motivasi belajar kelas 4B di SD Negeri Tegalpanggung, pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, dengan menerapkan pembelajaran TGT dengan bantuan media *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar terkhusus ketika mempelajari IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar.

2. METODE

Pembelajaran dilakukan hari Kamis, 21 Maret 2024 pada materi daur biogeokimia dengan penerapan pembelajaran TGT berbantuan *wordwall*. Tantangan baru saya temukan pembelajaran adalah mempersiapkan peserta didik untuk belajar dan pembelajaran yang dapat mempertimbangkan seluruh karakter peserta didik. Sehingga mengalami peningkatan motivasi belajar.

Subjek dari praktik baik yaitu peserta didik kelas 7D di SMP Negeri 2 Talang dengan jumlah sebanyak 32 peserta didik. Tahapan pertama yaitu melaksanakan wawancara bersama guru IPA dan observasi karakteristik peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan peserta didik saat pembelajaran. Tahap berikutnya adalah tahap perencanaan dengan menentukan materi pembelajaran, pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran, pembuatan modul ajar dan asesmen.

Pengolahan data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Instrumen dan teknik pengumpulan data angket motivasi belajar. Instrumen angket berisikan pertanyaan yang

diisikan peserta didik sesuai dengan pengalamannya selama mengikuti pembelajaran. Angket terdiri dari 10 pertanyaan dengan indikator motivasi. Ditunjukkan oleh Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Pengukuran Motivasi Belajar

Indikator Pengukuran Motivasi Belajar	Jumlah Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Ada Hasrat dan Kemauan Berhasil	3	1,3,5
Adanya Kegiatan yang Menarik saat Belajar	4	2,4,6,8
Tekun Menghadapi Tugas	3	7,9,10

Sumber: Krismony *et al*, (2020)

Data yang dihasilkan berupa poin dengan menggunakan analisis data skala *likert* dalam bentuk *checklist*. Dimana pada setiap pernyataan memiliki kategori sangat setuju (SS) dengan poin 4, kategori setuju (S) dengan poin 3, kategori tidak setuju (TS) dengan poin 2, dan kategori sangat tidak setuju (STS) dengan poin 1. Dengan penjelasan semakin tinggi poin yang didapatkan maka motivasi belajar semakin meningkat dari pembelajaran sebelumnya. Kemudian hasil data disajikan dalam bentuk persentase. Menurut Amalia *et al* (2021) menyatakan presentasi kategori motivasi belajar. Ditunjukkan oleh Tabel 2.

Table 2. Persentase Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Presentase Rentang Motivasi Belajar (%)	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
$65 \leq P \leq 79,9$	Baik
$55 \leq P \leq 64,9$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,9$	Kurang
$0 \leq P \leq 39,9$	Sangat Kurang

Sumber: Amelia *et al* (2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berlangsung di kelas 7D dengan jumlah peserta didik sejumlah 32 orang, yang terdiri 20 laki-laki dan 12 perempuan. Pada materi Daur Biogeokimia dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran TGT. Kegiatan awal dilakukan guru memberikan stimulus dengan menayangkan video pembelajaran dan dilanjutkan dengan penjelasan singkat materi yang sesuai dengan video yang diputar. Selanjutnya pembagian kelompok dalam 1 kelas dijadikan 4 kelompok besar, dimana peserta didik memiliki perannya masing-masing pada kelompoknya, hingga memenangkan pertandingan. Akhir pertandingan guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki poin yang tinggi. Berikut ini adalah sistem permainan dengan media *wordwall*.

- 1) Permainan dilakukan sebanyak 3 *ronde*, kartu soal, teka-teki silang dan permainan panahan.

- 2) Pada *rounde* 1, permainan kartu soal setiap kelompok diberi kesempatan untuk maju membuka 1 kartu dengan menunjuk 1 teman untuk membalik kartu dan dijawab serempak oleh teman-teman sekelompok.
- 3) Pada *rounde* 2, permainan teka-teki silang pada permainan ini setiap kelompok berebutan untuk mengerjakan teka-teki silang dengan mengirimkan 1 teman untuk menulis jawaban di papan tulis.
- 4) Pada *ronde* 3 permainan panahan setiap kelompok diberi 3 kesempatan untuk *meng shoot* anak panah yang kemudian hasilnya di akumulasikan dan kelompok yang mendapatkan poin tertinggi memiliki kesempatan untuk memilih kartu soal terlebih dahulu dan langsung menjawab.
- 5) Ketiga *rounde* memiliki ketentuan penilaian yang sama, yaitu
 - Apabila dapat menjawab dengan pertanyaan dengan benar akan mendapat poin 10
 - Apabila dapat menjawab tetapi salah, maka akan dilakukan pengurangan poin 5
 - Apabila tidak dapat menjawab pertanyaan maka pertanyaan dilempar pada kelompok yang lain dan kelompok yang tidak menjawab tidak akan mendapatkan penambahan poin
- 6) Poin dari ketiga permainan tersebut diakumulasikan dan kelompok yang memiliki skor tertinggi yang memenangkan permainan.

Setelah menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran. Peserta didik dibagikan angket sebagai refleksi kegiatan pembelajaran. Hasil angket dijabarkan dalam bentuk persentase seperti tabel 3.

Table 3. Hasil Angket Motivasi Belajar

<u>Presentase Rentang Motivasi Belajar (%)</u>	<u>Kategori</u>	<u>Frekuensi</u>	<u>Presentase</u>
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik	29	91%
$65 \leq P \leq 79,9$	Baik	3	9%
$55 \leq P \leq 64,9$	Cukup	0	0%
$40 \leq P \leq 54,9$	Kurang	0	0%
$0 \leq P \leq 39,9$	Sangat Kurang	0	0%
Total		32	100%

Hasil pada tabel 3 memperlihatkan dengan penerapan pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dari analisis hasil angket dimana 29 peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan hasil persentase 91% dan 3 peserta didik lainnya berada pada kategori baik dengan hasil persentase 9%. Selain itu, kebenaran hasil analisis angket ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan peserta didik yang meningkat daripada pembelajaran sebelumnya. Terlihat sungguh-sungguh dalam belajar, tidak malu untuk maju ke depan mewakili kelompoknya dan apabila salah tidak mudah menyerah dan meminta untuk diberi kesempatan sekali lagi untuk dapat bermain lagi. Sehingga dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran tipe TGT berbantuan *wordwall* terbukti meningkatkan motivasi belajar kelas 7D.

Table 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Tiap Indikator

Indikator Pengukuran Motivasi Belajar	Persentase Rata-rata	Kategori
Ada Hasrat dan Kemauan Berhasil	83%	Sangat Baik
Adanya Kegiatan yang Menarik saat Belajar	85%	Sangat Baik
Tekun Menghadapi Tugas	84%	Sangat Baik

Model pembelajaran TGT dengan berbantu *wordwall* ini memang terbukti meningkatkan motivasi belajar. Dibuktikan di tabel 4, dimana tiap indikator mencapai kategori sangat baik, yaitu pada indikator motivasi ada hasrat dan kemauan berhasil mencapai rerata 83%. Dibuktikan dengan kepatuhan peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan dalam pembelajaran yang diawali dengan menonton video pembelajaran, di mana saat menonton peserta didik banyak mempertanyakan setiap proses dari daur nitrogen dan saat pembelajaran permainan dimulai setiap kelompok saling cepat-cepatan dan berebut untuk mendapatkan kesempatan bermain. Indikator motivasi yang kedua yaitu adanya kegiatan yang menarik mencapai rerata sebesar 85%. Dibuktikan dengan peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ini, dan saat akhir pembelajaran dilakukan refleksi pembelajaran dimana peserta didik menyebutkan bahwa senang jika pembelajaran dengan permainan seperti ini sehingga tidak merasa bosan. Indikator motivasi yang ketiga yaitu tekun menghadapi tugas berhasil mencapai rerata 84%. Dibuktikan dengan peserta didik tidak pantang menyerah dalam menjawab pertanyaan jika salah mereka tetap berjuang untuk mencoba kembali untuk menjawab soal tersebut.

Dari hasil penjabaran analisis angket motivasi belajar menunjukkan hasil bahwa penerapan pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* terbukti berhasil diterapkan di kelas tersebut yang notabene kelas yang suka bergerak dan tidak bisa pembelajaran hanya dengan memberikan LKPD, karena itu membosankan, sehingga model pembelajaran dengan permainan ini mampu meningkatkan keaktifan dan meningkatkan motivasi belajar.

4. KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran tipe TGT berbantuan *wordwall* membuktikan mampu meningkatkan motivasi belajar. Dilihat dari hasil analisis data menunjukkan hasil sebesar 29 peserta didik dalam persentase 91% dengan kategori sangat baik. Hingga tiap indikator motivasi belajar hampir keseluruhan indikator menunjukkan kategori motivasi sangat baik meliputi ada hasrat dan kemauan berhasil, ada kegiatan yang menarik saat belajar, dan tekun menghadapi tugas. Penerapan pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* dapat mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yang selalu menjadi momok permasalahan di kelas. Penggunaan model pembelajaran tipe TGT mampu menciptakan kelas yang menyenangkan sehingga memacu keaktifan peserta didik dalam belajar serta peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. C., Zulhelmi, Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61.
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(8), 465–476.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249–257. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Hamdayama, Jumanta. (2016), *Metodologi Pengajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Priansa, Doni Juni. (2014), *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, CV. Alfabeta, Bandung.
- Slavin, Robert. E. (2016), *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron), Nusa Media, Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014), Pengaruh model pembelajaran teams games tournament termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume. 20, No. 3, 310-327.
- Tapantoko Agung Aji. 2011. Penggunaan metode Mind map (peta pikiran) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Depok. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.