

PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK

Adlina Nafis Nurina, Tutut Nurita*

Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author: tututnurita@unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan penguasaan konsep peserta didik di salah satu SMP Negeri Surabaya setelah diterapkan pembelajaran kooperatif *team games tournament* berbantuan *wordwall games*. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest posttest design*, dimana hanya satu kelompok peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini dan mereka mengikuti dua tes: pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Subjek penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas VIII di salah satu SMP Negeri Surabaya. Teknik pengumpulan data melalui tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik yang signifikan pada materi pembiasan cahaya. Skor N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan peningkatan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* berbantuan *wordwall* terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep pada materi pembiasan cahaya.

Kata Kunci: wordwall, team games tournament, penguasaan konsep

Abstract: This study aims to describe the concept mastery ability of students at SMP Negeri Surabaya after applying *team games tournament* cooperative learning assisted by *wordwall games* media. This study used a pre-experimental design with a *one group pretest-posttest design*, where only one group of students were involved in this study and they took two tests: pretest before treatment and posttest after treatment. The subjects of this study involved 30 students of class VIII at SMP Negeri Surabaya. Data collection techniques through pretest and posttest tests. The results showed a significant increase in students' concept mastery ability on light refraction material. The N-Gain score of 0.67 shows a moderate increase in the category. So it can be concluded that the application of the *team games tournament* cooperative learning model assisted by *wordwall* is proven to improve the ability to master concepts on the material of light refraction.

Keywords: wordwall, team games tournament, concept mastery

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik yang berkualitas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru guna meningkatkan kecerdasan, akhlak, dan berbagai kemampuan peserta didik, baik itu kemampuan berpikir, tingkat kreativitas, tingkat konstruksi pengetahuan, tingkat pemecahan masalah, maupun kemampuan memahami materi pembelajaran, semuanya merupakan kemampuan yang dibutuhkan peserta didik yang akan berkembang pada abad ke-21 (Syahputra, 2018). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan belajar melalui berbagai cara dan sumber yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka tidak

membatasi konsep pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam atau di luar sekolah, tetapi menuntut kreativitas dari guru dan peserta didiknya (Pertiwi dkk., 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP Negeri 8 Surabaya, ditemukan bahwa penerapan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik masih ada beberapa kendala. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) belum sepenuhnya terlaksana, karena peserta didik cenderung pasif dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas disebabkan oleh kurangnya variasi model dan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan fasilitas-fasilitas sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat berdampak menurunnya kemampuan penguasaan konsep peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA masih banyak yang belum tuntas dan kurang dari standar yang ditentukan.

Penguasaan konsep merupakan aspek yang sangat penting saat proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki penguasaan konsep yang baik akan mampu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan yang diperolehnya (Anderson & Krathwohl, 2017). Penguasaan konsep mengacu pada pemahaman konsep-konsep ilmiah, teori-teori, dan relevansi praktisnya dalam kehidupan sehari-hari oleh para pelajar (Aripin Nurmantoro, 2019). Dalam pembelajarannya, peserta didik harus mampu memahami konsep-konsep yang diungkapkan dalam berbagai konteks. Pencapaian peserta didik dalam penguasaan konsep merupakan salah satu bukti bahwa proses pembelajaran telah sukses. Oleh sebab itu sangatlah penting peserta didik untuk menguasai konsep, agar peserta didik mampu berkomunikasi dan mengelompokkan peristiwa didalamnya kedalam kehidupan sehari-hari.

Guru perlu melakukan inovasi terbaru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dan guru interaktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament*, model pembelajaran ini dilakukan dengan cara kerja sama antar peserta didik dimana kegiatan berlangsung dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas-tugas kelompok yang diberikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Herawati E. L, 2022). Model pembelajaran *team games tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik dalam bentuk kelompok menggunakan berbagai permainan yang mana peserta didik tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat peserta didik menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya. Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu model yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Kurniawan, 2019). Penerapan *team games tournament* akan lebih maksimal apabila diterapkan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran yang tepat salahsatunya adalah media *wordwall*.

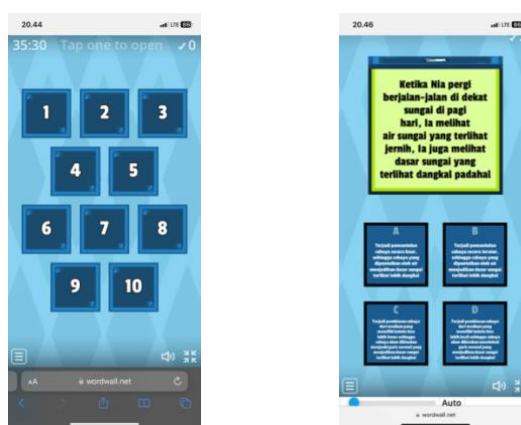
Wordwall adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat permainan yang menyenangkan menyerupai kuis. Aplikasi *wordwall* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk penilaian dan evaluasi, sekaligus memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik (Utami et al., 2022). *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, anagram, pencarian kata, dan lain sebagainya. Menariknya *wordwall* dapat diakses secara online, dapat diunduh dan dicetak. Aplikasi ini menawarkan beragam template gratis yang memudahkan pengguna untuk mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dengan mudah (Zahroh et al., 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Sholichah & Munshif, 2023). Penelitian lainnya dengan hasil model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik (Herawati E. L, 2022). Pembelajaran

dengan bantuan media wordwall mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan situs web *wordwall* sebagai alat evaluasi sangat cocok karena kemampuannya untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif (Rosmana et al., 2023). *Wordwall* juga dapat berfungsi sebagai media interaktif dan inovatif untuk mengevaluasi pembelajaran. *Wordwall* juga memudahkan guru maupun peserta didik saat melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran (Husna & Yulisetiani, n.d.). Penggunaan *wordwall* sebagai alat penilaian dalam dunia pendidikan sehingga dapat memudahkan guru saat menganalisis dan mendapatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan *wordwall* sebagai media evaluasi juga dapat meningkatkan minat peserta didik (Larasati et al., 2023). Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan penguasaan konsep peserta didik setelah penerapan pembelajaran *team games tournament* menggunakan *wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep peserta didik pada materi pembiasan cahaya dilaksanakan di salah satu SMP Negeri Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental designs* dan rancangan *one group pre-test post-test designs*. Subjek penelitian menggunakan salah satu kelas VIII dengan jumlah sampel 30 peserta didik, pemilihan kelas menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian ini berupa soal objektif pilihan ganda untuk mengukur kemampuan penguasaan konsep peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Analisis data untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep menggunakan uji N-gain. Peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik dapat diukur dari tes yang diberikan kepada peserta didik pada saat sebelum pembelajaran atau *pretest* dan setelah pembelajaran atau *posttest*. Menurut (Hake, 1998), skor gain ternormalisasi dengan kriteria tinggi jika $0,7 < (g) \leq 1,00$, kriteria sedang jika $0,3 < (g) \leq 0,7$, dan kriteria rendah jika $0,00 < (g) \leq 0,3$. Peningkatan penguasaan konsep karena adanya perlakuan terhadap sampel dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* menggunakan *wordwall*. Berikut gambar *wordwall* yang digunakan.



(a)

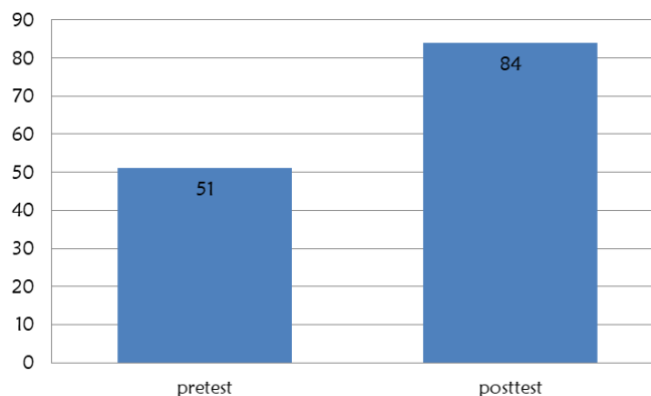
(b)

Gambar 1. Asesmen formatif pada *wordwall*: (a) tampilan awal soal (b) contoh soal

HASIL DAN PEMBAHASAN

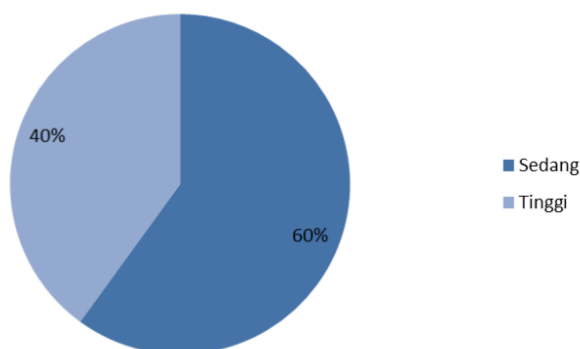
Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan konsep setelah penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *wordwall* khususnya pada materi pembiasan cahaya. Hasil kemampuan penguasaan konsep didapatkan melalui tes yang diberikan kepada peserta didik, yaitu *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 10 butir soal pilihan

ganda. *Pretest* diberikan diawal proses pembelajaran dan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran. Berikut hasil rata-rata peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.



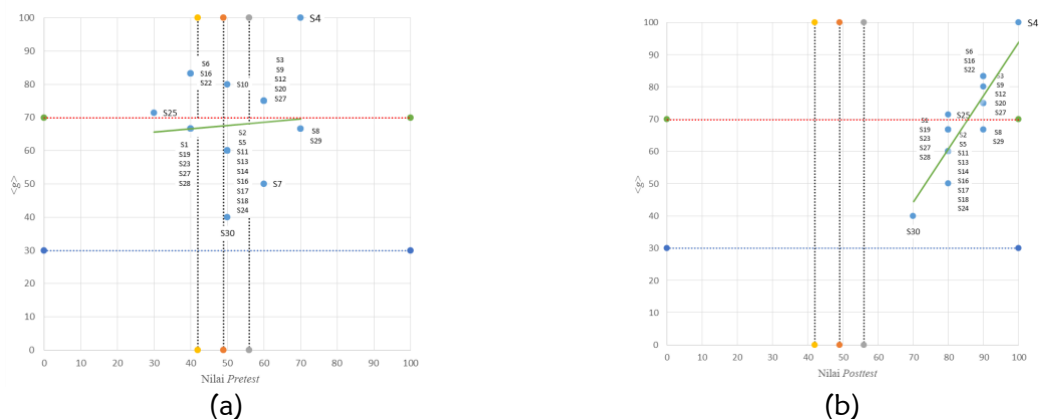
Gambar 2. Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* sebanyak 30 peserta didik meningkat. Pada saat *pretest* rata-rata nilai peserta didik sebesar 51 dan pada saat *posttest* rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 84. Peningkatan ini dapat terjadi karena pada saat *pretest*, peserta didik masih kurang memahami materi pembiasan cahaya. Selain itu, kemampuan penguasaan konsep peserta didik meningkat dikarenakan adanya treatment yaitu berupa penerapan model *team games tournament* dalam pembelajaran. Adapun peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik berdasarkan kategori N-Gain sebagai berikut.



Gambar 3. Presentase Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan Gambar 3 pengategorian dalam peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik dapat dikategorikan pada kategori rendah, sedang dan tinggi. Kategori rendah N-gain bernilai $< 0,3$, kategori sedang N-Gain bernilai $\geq 0,3$ hingga $< 0,7$ sedangkan kategori tinggi N-Gain bernilai $\geq 0,7$. Berdasarkan Gambar 3, diketahui N-Gain kemampuan penguasaan konsep peserta didik dengan kategori sedang sebesar 60% dan kategori tinggi sebesar 40% dan tidak ada yang berkategori rendah. Selanjutnya dilakukan uji linearitas data dengan scatter plot. Linearitas data adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus). Berikut diagram *scatter plot* hasil *pretest* dan *posttest* terhadap $\langle g \rangle$.



Gambar 4. Scatter Plot : (a) *pretest* terhadap $\langle g \rangle$ (b) *posttest* terhadap $\langle g \rangle$

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan visualisasi uji $\langle g \rangle$ terhadap *pretest* dan *posttest*. *Scatterplot* seringkali digunakan untuk menampilkan data atau memvisualisasikan data dalam bentuk grafik hubungan antara dua variabel, yaitu sumbu absis (x) dan sumbu ordinat (y). Subjek 30 dapat dilihat bahwa peserta didik perlu dibimbing khusus oleh guru karena berada di range yang mendekati batas nilai $\langle g \rangle$ rendah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *team games tournament* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan bersaing antar kelompok. Sehingga adanya dorongan, antusias dan munculnya suasana kelas yang lebih hidup membuat peserta didik lebih mudah dalam mencerna materi dalam pembelajaran. Keberhasilan model *team games tournament* terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik, kolaborasi dan interaksi antara peserta didik, peningkatan pemahaman dan retensi informasi, motivasi dan semangat belajar yang tinggi, serta pengembangan keterampilan sosial peserta didik (Afiyah & Wahyuningsih, 2023). Pembelajaran *team games tournament* memunculkan daya tarik peserta didik sehingga tidak jenuh dan condong untuk fokus pada materi yang ditambahkan dengan games. TGT membuat peserta didik dengan kemampuan mudah memahami materi, membantu peserta didik yang kurang sehingga pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik yang mampu tetapi juga milik peserta didik yang kurang mampu (Sholichah & Munshif, 2023). Model TGT memudahkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik, hal ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Wijayanti, 2016). Model *team games tournament* yang dipadukan dengan *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik (Nisa & Susanto, 2022). Berikut peserta didik saat pengerjaan *wordwall* dalam pembelajaran *team games tournament* dapat dilihat pada gambar 5 berikut



Gambar 5. Pembelajaran *Team Games Tournament*

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik pada materi pembiasan cahaya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh peserta didik. Nilai N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik berada pada kategori “sedang”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, N. N., & Wahyuningsih, F. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN 1 MENGANTI.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). Pembelajaran, Prngajaran, Dan Asesmen. Pustaka Pelajar.
- Aripin Nurmantoro, Muh. (2019). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN RASA PERCAYA DIRI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP MATEMATIKA. *M A T H L I N E*: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 4(1), 49–62. <https://doi.org/10.31943/mathline.v4i1.103>
- Dhea Sari Nurjanah, Sudiby, E., & Mursyidah, R. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Board Trail Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 421–427. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1182>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Herawati E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>
- Husna, S. U., & Yulisetiani, S. (n.d.). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Sholichah, N. F., & Munshif, F. A. (2023). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 01.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 11(1). <https://doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHHID*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>