

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* PADA SISWA KELAS XI TPM B SMK N 2 SALATIGA

Gamaliel Nophem Megido Marman¹, Nani Mediatati²

^{1,2}PPKn FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

[1gamalielnophem@gmail.com](mailto:gamalielnophem@gmail.com) [2nani.mediatati@uksw.edu](mailto:nani.mediatati@uksw.edu),

ABSTRACT

The aim of this research is to find out whether the PPKn learning outcomes of class XI TPM B students at SMK N 2 Salatiga can be improved by using a team game tournament type cooperative learning model assisted by word wall media. This type of research is quantitative research with a classroom action research model. The subjects of this research were students of class XI TPM B SMK N 2 Salatiga, totaling 36 students. Research data collection techniques use tests and observation. The data analysis technique uses comparative descriptive techniques. The results of the research show that the use of a team game tournament type cooperative learning model assisted by wordwall media can improve PPKn learning outcomes for XI TPM B SMK N 2 Salatiga students. This was shown in cycle I, the number of students whose learning outcomes completed the KKM was 27 students or 75%. Then in cycle II, there were 33 students who completed the KKM or 91.6%.

Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Model Team Game Tournament Type, Wordwall

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar PPKn siswa kelas XI TPM B di SMK N 2 Salatiga dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media word wall. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan model penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa XI TPM B SMK N 2 Salatiga. Hal ini ditunjukkan pada siklus I, siswa yang hasil belajarnya tuntas KKM berjumlah 27 siswa atau 75%. Kemudian siklus II, siswa yang tuntas KKM berjumlah 33 siswa atau 91,6%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament, Wordwall

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya, sebuah bangsa dan negara maju pasti memiliki sumber daya yang kuat baik sumber daya ekonomi maupun sumber daya manusia yang unggul. Sumber daya manusia yang unggul tidak bisa diciptakan secara instan dan butuh proses yang panjang agar sebuah negara memiliki banyak sumber daya manusia yang unggul. Dalam mendapatkan sumber daya manusia yang unggul, diperlukan sebuah sistem yang dapat diperoleh dari pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam kemajuan sebuah negara, menciptakan generasi penerus bangsa, aspek penting pembangunan negara yang vital dan pilar dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Hasbullah (2009: 5) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang didalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan, dan sebagainya. Negara Indonesia mempunyai sistem pendidikan yaitu sistem pendidikan nasional yang fungsinya mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, kemudian membentuk watak yang

berjiwa nasional dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan bangsa dan mewujudkan tujuan-tujuan nasional.

Peran dari pemerintah khususnya dari lembaga pendidikan sangat penting dalam memajukan pendidikan dan harus berupaya aktif dalam mengajak masyarakat untuk berpartisipasi aktif serta mendorong anaknya untuk bersekolah sesuai dengan ketentuan pemerintah. Ketika pembelajaran dilakukan di lingkungan pendidikan, ada interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau siswa untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan sebelumnya. Sekolah harus memberikan fasilitas dan menyediakan guru untuk mendukung perkembangan pendidikan. Kemudian guru di sekolah harus memperhatikan peran pendukung dalam melaksanakan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai dengan dinamika perkembangan pendidikan sehingga dapat membentuk siswa yang berkualitas yaitu cerdas, terampil, dan berkarakter. Guru juga harus memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh muridnya dan diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah

dan konsep secara sistematis, logis, dan terstruktur. Adanya perbedaan daya tangkap yang dimiliki setiap murid dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru menyebabkan hasil belajar setiap siswanya berbeda-beda.

Dalam dunia pendidikan, banyak permasalahan yang terjadi seperti lemahnya proses pembelajaran. Ketika pembelajaran terjadi, terkadang guru hanya menekankan hafalan teori saja. Hal itu menyebabkan pembelajaran di lingkungan pendidikan terasa kaku, membuat siswa merasa jenuh dan akibatnya siswa menjadi kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu perlunya sebuah media pembelajaran agar pembelajaran di lingkungan pendidikan terasa menyenangkan. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi anatar guru dan siswa sehingga siswa tidak kesulitan dalam menerima materi. Pembelajaran yang bervariasi dapat membantu dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif sehingga hasil kognitif atau hasil belajar siswa tercapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh sekolah. Di dunia pendidikan, proses pembelajaran

berkaitan dengan media, metode yang digunakan, dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2014: 30). Kemudian menurut Abdurrahman (1999:38) juga menjelaskan pengertian dari hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan setiap manusia melalui kegiatan belajar. Menurutnya setiap manusia yang berhasil dalam belajar ialah mereka yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa teori tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dapat mengubah kemampuan maupun tingkah laku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan siswa memberikan sebuah kemampuan ketrampilan kognitif, semakin sering siswa belajar maka hasil belajar dari siswa akan berhasil.

Hasil belajar dapat berbentuk angka, simbol, atau huruf. Hasil belajar dibagi menjadi tiga bidang utama yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

(Zakiah Darajat, dkk 2008: 197). Ranah kognitif menurut Krathwohl (Dewi Amaliah, 2021: 155-156) terbagi menjadi 6 struktur keterampilan berpikir dari tingkat rendah hingga tinggi. Tingkatan tersebut meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemudian ranah afektif mencakup dengan nilai dan sikap. Ranah afektif biasanya kurang mendapat perhatian oleh guru tetapi bisa dilihat pada siswa yang mengalami perubahan tingkah laku. Ranah afektif berdasarkan taksonomi Krathwohl terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, internalisasi nilai, penilaian, organisasi, dan partisipasi (Winkel, 1999: 247). Ranah psikomotorik yang dijelaskan menurut klasifikasi Simpson (Winkel, 1999: 249) memiliki beberapa tingkatan ketrampilan yang terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat diukur dengan tes dan non tes. Tes merupakan beberapa pertanyaan yang dikembangkan dan diberikan kepada

siswa untuk mendapatkan sebuah jawaban dalam bentuk lisan, tes tertulis, ataupun dari tindakan (Nana Sudjana, 2008: 35). Kemudian non tes adalah sebuah pertanyaan ataupun pernyataan yang tidak memiliki jawaban yang benar atau salah. Teknik non tes efektif dalam mengukur kemampuan yang dimiliki siswa pada ranah psikomotorik dan afektif sedangkan teknik tes dalam pengukurannya lebih menekankan pada ranah kognitif siswa. Macam-macam teknik non tes menurut Endang Poerwanti (2008:3), meliputi observasi, wawancara, dan angket. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall adalah salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beragam jenis yang salah satunya yaitu *team game tournament*. Slavin (2005: 163) menyatakan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti

mereka. Model tersebut sangat menarik karena akan menarik perhatian siswa untuk berdiskusi dengan teman sebayanya.

Model pembelajaran TGT dapat divariasikan dengan media pembelajaran *word wall*. *Word wall* merupakan aplikasi berbasis website yang dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Ivanda, 2022: 16). Aplikasi tersebut sangat populer di kalangan guru karena membantu guru dalam membuat media pembelajaran dan sangat mudah dalam penggunaannya serta aktivitas yang bisa dikembangkan melalui platform tersebut. *Wordwall* terdiri berisi banyak sekali variasi permainannya yang sangat luas dan disediakan seperti kuis interaktif, teka-teki silang, menyusun kata, mencocokkan kata, pengelompokkan, anagram dan masih banyak lagi. Aplikasi tersebut digunakan untuk membantu pengajar sebagai media bantu ajar, kemudian sebagai sumber belajar siswa, dan alat pengukuran hasil belajar. Kelebihan dari media *wordwall* yaitu pembelajaran siswa tidak berfokus pada satu jenis permainan saja atau tidak monoton, mendorong pembelajarn mandiri, meningkatkan keterlibatan siswa,

penugasan bisa dikerjakan melalui ponsel, kreatif, dan pembuatannya relative mudah (Sitti Jauhar dkk, 2021: 375). Permainan yang telah dibuat di *wordwall* bisa dikirimkan melalui gadget masing-masing missal melalui *whatsapp*, *google meeting*, dan lainnya. Media *wordwall* juga bisa di print jika terjadi kendala jaringan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengaplikasian media *wordwall* sangat fleksibel karena bisa dikerjakan secara tatap muka di kelas maupun bisa dikerjakan selama daring. Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut akan membantu dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar melalui sebuah turnamen yang dikemas permainan agar pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton.

Cara penggunaan media pembelajaran *wordwall* (Ivanda, 2022: 21-23) yaitu 1) siswa mengisi nama pada kolom yang di sediakan pada halaman awal lalu klik *sign up* dan isi data-data yang diperlukan sesuai petunjuk yang ditampilkan. 2) siswa menekan tombol start/mulai pada tampilan awal kemudian isi dibagian judul sesuai keinginan dan deskripsi permainan. 3) lalu game dimulai ketika

sudah klik start, siswa mengisi sesuai pertanyaan yang disediakan dengan timer yang terus berjalan (jika mengaktifkan fitur timer) 4) Ketika sudah selesai mengerjakan, siswa bisa melihat score yang diperoleh. 5) Guru bisa mengaktifkan tombol pengulangan permainan, maka siswa yang mengerjakan kurang maksimal bisa mengulanginya kembali. 6) Pada My Result/hasil saya, guru bisa melihat hasil skor siswa yang sudah mengerjakan dan melihat ranking nilai siswa dari yang terendah hingga tertinggi.

Secara umum, penelitian yang menggunakan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak variasi penelitian dengan menggunakan media tersebut, hasilnya penggunaan *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian dari Marissa Yudha Kartika, Arin Arianti, dan Agus Alim (2023) tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dipadu *Team Games Tournament* Melalui *Lesson Study* Dengan Bantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan model PBL dipadu menggunakan *team game tournament* melalui *lesson study* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Kemudian penelitian dari Puji Rahayu, Rintis Rizkia Pangestika, dan Titi Anjarini pada (2022) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Talkingstick* Berbantuan Media *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dengan dua siklus. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *talkingstick* dan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Bayan. Kemudian Penelitian dari I Gusti Putu Agung Arimbawa (2021) dengan judul “Penerapan *Word Wall Game Quis* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dengan dua siklus. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan

bahwa media *word wall* yang dipadukan dengan *classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang. Kemudian Penelitian dari Mutia Safitri, Nazliati, dan Muhammad Nuh Rasyid (2022) dengan judul "Penerapan Media Web *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa". Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dengan dua siklus. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-6 SMP Negeri 2 Langsa. Dari beberapa penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan kognitif siswa atau hasil belajar siswa. Penggunaan media *wordwall* bisa dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya sehingga media tersebut fleksibel dengan penggunaan model pembelajaran yang lainnya

Berdasarkan observasi pembelajaran PPKn yang dilakukan di XI TPM B SMK N 2 Salatiga pada hari rabu, 05 April 2023 nampak bahwa siswa tidak memperhatikan penyampaian materi dari guru karena pembelajaran terasa membosankan,

masih menggunakan metode ceramah dan tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa cenderung asik sendiri. Kemudian hasil belajar atau tes siswa cenderung di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar ≥ 75 hanya bisa dicapai 16 siswa (44,44%) dari seluruh siswa kelas XI TPM B yang berjumlah 36 siswa dan 20 siswa (55,56%) belum tuntas KKM.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun

fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

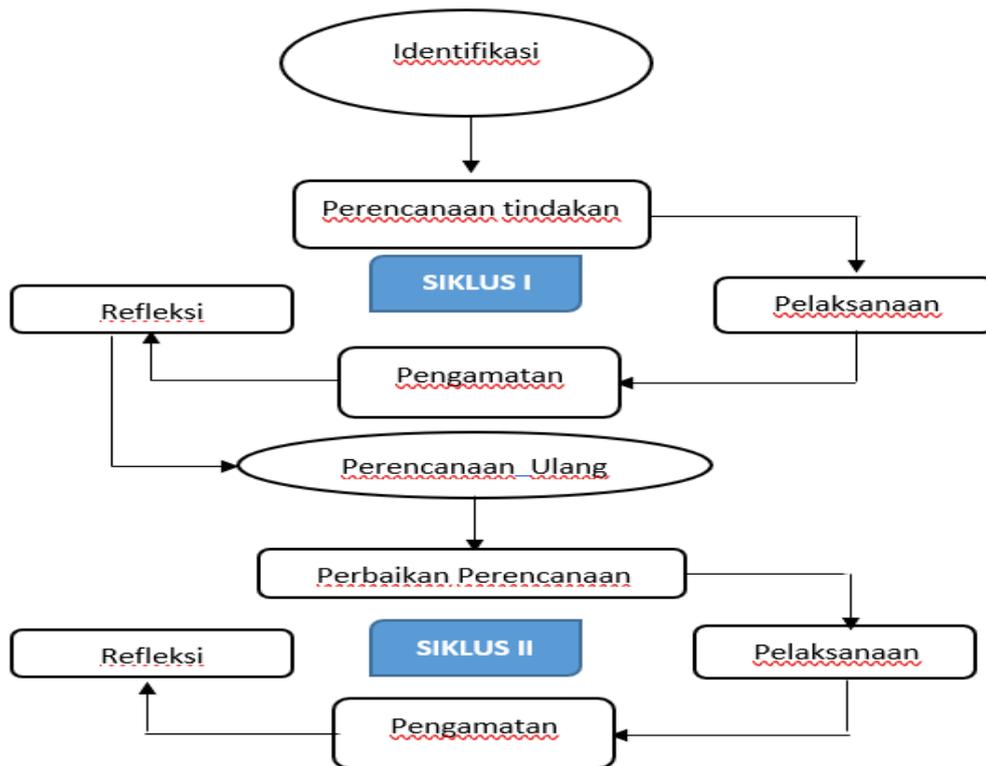
B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu model penelitian tindakan kelas. Setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahap: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan, pertama dilakukan penelitian pendahuluan atau observasi terlebih dahulu tentang pembelajaran di kelas. Setiap permasalahan di kelas yang muncul dan ditemukan serta mengganggu diidentifikasi untuk mendapatkan data permasalahan yang sebenarnya berlangsung. Permasalahan di kelas

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

setelah diidentifikasi kemudian dianalisis untuk perbaikan pada penelitian yang akan dilakukan. Setelah dianalisis masalah dan langkah-langkah tindakan yang dipilih, disusunlah jadwal pelajaran PPKn yang disesuaikan dengan kelas yang akan dilakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dimulai secara berurutan dari tahap pengamatan sampai ke tahap refleksi. Kesiapan tahap ini akan menentukan keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan, kemudian dilanjutkan penelitian tindakan. Berikut bagan tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan:



Bagan 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Tahap perencanaan ini guru menyiapkan sebuah penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul ajar atau RPP, metode dan media pembelajaran, materi yang akan dibahas, lembar observasi, dan soal evaluasinya. Pada tahapan ini, guru mengumpulkan informasi mengenai setiap permasalahan yang timbul dalam kelas guna mendapatkan permasalahan yang sedang terjadi dan sebagai tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Tahap pelaksanaan tindakan guru akan melaksanakan sesuai dengan skenario yang sudah

ditetapkan dari tahap sebelumnya. Beberapa langkah pelaksanaan yang dilaksanakan yaitu 1) Pembagian kelompok dalam 4-5 siswa kemudian guru menyampaikan materi terlebih dahulu sebagai stimulus dalam pembelajaran, 2) Guru memberikan sebuah kuis dengan tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*, siswa menjawab kuis sebanyak-banyaknya dan nantinya setiap skor siswa akan ditotal dengan kelompoknya untuk menentukan skor kelompok tersebut, 3) Pemberian reward kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, 4) Siswa diberi kesempatan untuk mengingat dan

memberikan kesimpulan dari tes tersebut dan guru sebagai fasilitator.

Tahap observasi guru akan mengidentifikasi apakah permasalahan dalam kelas terkait keaktifan siswa dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*. Pada tahapan ini diharapkan selama pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan guru dengan seksama dan guru akan melihat kekurangan-kekurangan selama mengajar yang perlu diperbaiki.

Tahap refleksi guru akan melakukan refleksi di akhir pelaksanaan, melalui hasil evaluasi tes di akhir pembelajaran setiap siklus sebagai hasil belajar siswa. Jika ada peningkatan hasil belajar tetapi belum memenuhi target 90% siswa tuntas KKM, maka akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya dengan alur yang hampir sama.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan di kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga pada tanggal 16 November 2023 sampai dengan 18

Kemudian subjek penelitian yaitu siswa kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga dengan jumlah 36 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan tes dan observasi. Tes merupakan Teknik pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Kemudian observasi digunakan untuk mengamati pembelajaran dengan menggunakan model dan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menganalisis data, teknik deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa baik sebelum dan sesudah dilakukan Tindakan dengan model pembelajaran kooperatif seperti turnamen tim yang dibantu *wordwall*. Indikator dari ketercapaian penelitian tersebut yaitu peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas XI TPM B sesuai KKM > 75 pada akhir siklus 2 mencapai 90% dari keseluruhan siswa.

Januari 2024. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan pada hari Kamis, 16 November 2023

dengan pertemuan pertama, sedangkan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023.

Pada siklus I guru menyiapkan beberapa perencanaan tindakan seperti menyusun RPP atau Modul Ajar yang akan dilaksanakan di kelas, menyiapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*, menyiapkan media pembelajaran seperti LCD, laptop untuk *games wordwall* dan

lainnya, menyiapkan materi dan soal yang akan digunakan, menyiapkan lembar pengamatan atau observasi, serta menyiapkan reward. Pada pelaksanaan ini hasil belajar siswa belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian karena hasil belajar siswa yang tuntas KKM >75 baru dicapai sebesar 75% dari seluruh siswa. Siswa tuntas KKM berjumlah 27 siswa atau 75% dan siswa belum tuntas KKM berjumlah 9 siswa atau 25%.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
≥ 75	27	75%	Tuntas
≤ 75	9	25%	Belum Tuntas
Rata-rata		73,38	
Nilai terendah		50	
Nilai tertinggi		86	

Dari hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa kendala pada siklus I, sehingga perlu dilakukan perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran jadi tidak monoton. Tetapi masih ada beberapa siswa

yang kebingungan saat pembelajaran karena masih awam terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*. Siswa masih kebingungan juga dengan media *wordwall* karena baru pertama kali mereka menggunakan *software* tersebut. Siswa juga nampak masih menanyakan jawaban kepada kelompok lain.

Sebagai tindak lanjut untuk perbaikan pada siklus II, maka guru perlu mempersiapkan metode dengan matang dan menyampaikan aturan main tentang TGT secara runtut kepada siswa, memberikan perhatian lebih kepada siswa khususnya saat siswa masih kebingungan dengan penggunaan TGT dan *wordwall*, serta memberikan penjelasan kembali kepada siswa apabila belum memahami materi, dan menjelaskan kembali penggunaan *wordwall* kepada siswa. Beberapa upaya tindak lanjut tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Januari 2024 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2024. Kegiatan siklus II dilakukan sama dengan siklus I, namun untuk materi yang diberikan pada pembelajaran berbeda dengan siklus I. Pada tahapan ini guru menyiapkan beberapa perencanaan tindakan seperti menyiapkan RPP atau modul pembelajaran, menyiapkan metode pembelajaran

kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*, menyiapkan media pembelajaran seperti LCD, Laptop untuk games *wordwall* dan lainnya, menyiapkan materi dan soal yang akan digunakan, persiapan sebagai upaya perbaikan dari kekurangan siklus I seperti memandu kelompok, menjelaskan langkah-langkah TGT, mengarahkan siswa dan lainnya, kemudian menyiapkan lembar observasi, menyiapkan soal tes dan terakhir menyiapkan *reward*.

Hasil belajar dari siklus II menunjukkan peningkatan pada presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga. Pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (belum tuntas) berjumlah 9 siswa atau 25%, sedangkan nilai KKM (sudah tuntas) berjumlah 27 siswa atau 75%. Hasil belajar siswa meningkat setelah perbaikan pembelajaran di siklus kedua, siswa yang tuntas KKM berjumlah 33 siswa atau 91,6% dan siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 3 siswa atau 8,4%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat digambarkan dalam tabel dibawah ini:

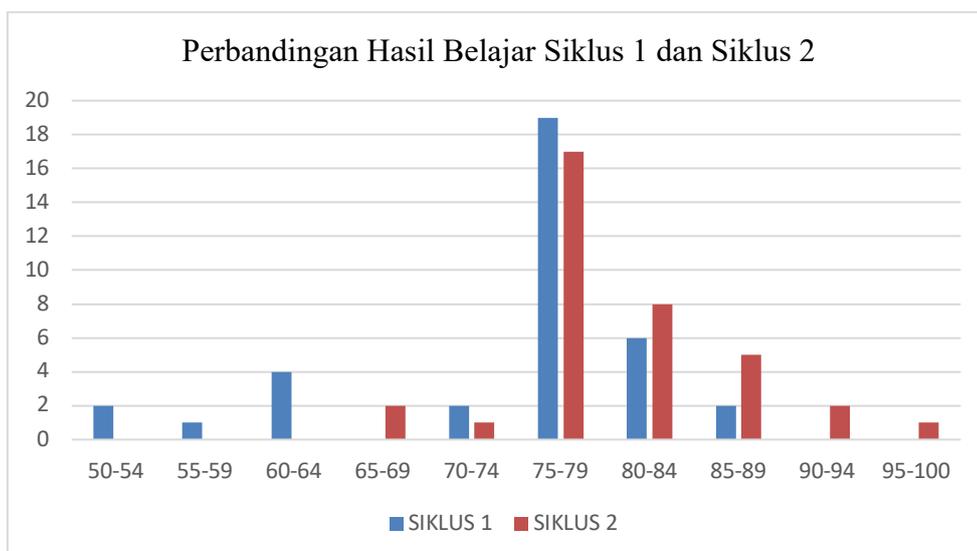
Tabel 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
≥ 75	33	91,6%	Tuntas
≤ 75	3	8,4%	Belum tuntas
Rata-rata		80,61	
Nilai terendah		66	
Nilai tertinggi		96	

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II dikarenakan adanya perbaikan pembelajaran oleh guru berdasarkan refleksi dari siklus I sehingga pembelajaran lebih terstruktur, menyenangkan dan tidak kaku. Siswa antusias dengan hal-hal baru yang diberikan oleh guru apalagi dipadukan dengan pengajaran berbasis permainan. Hasil belajar

siswa menunjukkan peningkatan dengan siswa yang mampu mencapai nilai KKM (sudah tuntas) sebesar 91,6%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 8,4% saja.

Ketuntasan hasil belajar pada siklus II sebesar 91,6% dari seluruh siswa kelas XI TPM B ini telah melebihi dari indikator ketercapaian penelitian yaitu 90%



Bagan 1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan pada rentangan nilai 50-54, 55-59, 60-64, dan 70-74. Pada rentangan nilai 50-54 terjadi penurunan dari 2 ke 0 siswa. Rentangan nilai 55-59 terjadi penurunan dari 1 ke 0 siswa. Rentangan nilai 60-64 terjadi penurunan 4 ke 0 siswa. Rentangan nilai 70-74 terjadi penurunan 2 ke 1 siswa. Data tersebut menjelaskan bahwa siswa yang mendapat nilai dibawah KKM mengalami penurunan atau mereka mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada rentangan nilai 80-84, 85-89, 90-94, dan 95-100. Rentangan nilai 80-84 mengalami peningkatan dari 6 menjadi 8 siswa. Rentangan nilai 85-89 mengalami peningkatan dari 2 menjadi 5 siswa. Rentangan nilai 90-94 dari 0 menjadi 2 siswa. Rentangan nilai 95-100 mengalami peningkatan dari 0 menjadi 1 siswa. Perubahan pada siklus I dan siklus II yang nampak dan penting yaitu adanya peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil keseluruhan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 75%, presentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat pada siklus II

menjadi 91,6%. Hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *wordwall* efektif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

Dengan menerapkan pembelajaran PPKn menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan *wordwall*, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Hal ini karena siswa antusias dalam pembelajaran, aktif, dan mudah memahami materi pelajaran. Model TGT membuat siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa kebersamaan, dan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran apalagi jika guru menyiapkan sebuah *reward*. Kemudian dampak positif penggunaan media *wordwall* yaitu pembelajaran tidak monoton, penugasan bisa melalui ponsel, bersifat kreatif, pembuatan media mudah, dan bisa dikerjakan secara online. (Siti Jauhar dkk, 2021:375)

Model pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan

media *wordwall* merupakan strategi yang bisa dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga. Peningkatan hasil belajar terlihat jelas pada siklus I dan II, hal tersebut ditunjukkan bahwa metode ini berhasil mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman materi. Pentingnya diskusi dan kolaborasi antar siswa serta penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *wordwall* pada siklus I siswa yang tuntas KKM berjumlah 27 siswa atau 75% dan siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 9 siswa atau 25%. Kemudian pada siklus II, siswa yang tuntas KKM berjumlah 33 siswa atau 91,6% dan siswa yang belum tuntas

KKM berjumlah 3 siswa atau 8,4%. Nilai rata-rata kelas 73,38 diperoleh pada siklus I, dan 80,61 diperoleh pada siklus II.

Adapun beberapa saran berdasarkan simpulan penelitian yaitu guru mata pelajaran PPKn dapat menggunakan model dan media tersebut sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar dan sekolah perlu memberikan fasilitas dan dukungan kepada guru untuk menerapkan model dan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2020, April 15). *Pengertian Pendidikan Menurut Ahli*. Retrieved from SMK NEGERI 1 PERHENTIAN RAJA:
<https://www.smkn1perhentianaja.sch.id/read/5/pengertian-pendidikan-menurut-ahli>
- Akbar, H. F., & Adi, M. S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Arimbawa, I. G. (2021). PENERAPAN WORD WALL GAME QUIZ BERPADUKAN CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI.

*Indonesian Journal of
Educational Development.*

- Ary, Y., & Subandi, A. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran quantum teaching. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 12-13.
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS 4 SD. *JURNAL BASICEDU*.
- Fatimatuzahroh , F., Nurteti , L., & S. Koswara. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*.
- FAUQANNURI, I. R. (2022). PENERAPAN MEDIA BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2 PANJI SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2021/2022. http://digilib.uinkhas.ac.id/9879/1/IVANDA%20RAHMI%20FAUQANNURI_T20181265.pdf.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Journal Teaching Professional*, <http://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665/274>.
- Kartika, M. Y., Arianti, A., & Salim, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Team Games Tournament Melalui Lesson Study Dengan Bantuan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, <http://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/593>.
- Lubis, R. N. (2021, November 13). *Pengertian Pendidikan*. Retrieved from Kemendikbud: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pengertian-pendidikan/>
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Ganding Pustaka.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Humanika*, <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/29252/pdf>.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjari, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.

JOURNAL ON TEACHER
EDUCATION,

<https://journal.universitaspahlan.ac.id/index.php/jote/article/view/5901/4972>.

Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*,
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/4249/2140>.

Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Suadinimath. (2016, Agustus 24). *Model Dan Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif*. Retrieved from SUADINIMATH'S BLOG:
<https://suaidinmath.wordpress.com/2016/08/24/model-dan-jenis-jenis-pembelajaran-kooperatif/>

Widiyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.