



Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Cerpen

Indah Yuniarti^{1*}, Ika Septiana², Susilowati³

indahyuniarti52@gmail.com¹, ikaseptiana@upgris.ac.id², susilowati73@guru.smp.belajar.id³

¹Universitas PGRI Semarang, Semarang

²Universitas PGRI Semarang, Semarang

³SMP Negeri 6 Semarang, Semarang

*Korespondensi: ✉ indahyuniarti52@gmail.com

Abstrak

The level of understanding, critical thinking skills, motivation and interest in learning of students at SMP Negeri 6 Semarang is still unsatisfactory. This is caused by the application of conventional learning methods and media, so innovation is still needed to improve these aspects. This research aims to describe the application of the Team Games Tournament learning method assisted by wordwall media in learning short story texts for class IX students at SMP Negeri 6 Semarang. This type of research is mixed. Data collection was carried out through evaluation methods which included tests and non-tests. The test technique is in the form of questions describing the analysis of linguistic characteristics and the non-test technique is in the form of observation during the learning process and documentation. Triangulation is used to analyze research data. Presentation of the results of data analysis is carried out formally and informally. The results of this research show that the application of the Team Games Tournament learning method using wordwall media as a tool can significantly increase students' academic achievement, motivation and interest in learning. This is proven by the students' learning results with the lowest score being 80 and the highest score being 100. Overall, the learning results show that all students achieved complete information on the KKTP with an average of 89.5. Referring to the results of test and non-test data analysis, it can be concluded that the Team Games Tournament learning method assisted by wordwall open the box media can be implemented in learning short story texts.

Status Artikel:

Diterima: 25-Mar-2024

Direvisi: 22-May-2024

Diterima: 22-Juli-2024

Kata Kunci:

*team games tournament;
wordwall;
cerpen*



© 2023 Author's Name, Author's Name

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi komponen penting dalam kehidupan. Pendidikan sebagai salah satu alat penting untuk memperoleh kemajuan dalam kehidupan manusia (Rina, 2022). Pendidikan dapat membuka wawasan dan mengembangkan cara berpikir kritis yang menjadi bekal untuk memberdayakan serta menemukan jalur hidup (Nurjaman, 2020). Proses ini dapat dilakukan

oleh guru melalui pelaksanaan pembelajaran. Guru berperan sebagai pengajar, pembimbing, pengembang, dan pengelola pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai target pembelajaran (Haudi, 2021). Salah satu peran guru untuk mencapai target pembelajaran yaitu pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan inti. Sesuai dengan BSKAP nomor 033/H/KR/2022, bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Empat keterampilan tersebut terintegrasi pada salah satu materi bahasa Indonesia yaitu teks cerpen. Teks cerpen adalah cerita fiksi yang relatif pendek dengan memusatkan pada satu peristiwa dengan kesan yang Tunggal (Wismanto, 2015). Pendapat serupa dikemukakan oleh Kosasih (2014), cerita pendek adalah cerita yang berbentuk pendek, memiliki jalan cerita sederhana dan ruang lingkup latarnya terbatas. Teks cerpen menjadi salah satu teks yang diajarkan untuk jenjang SMP/MTs.

Merujuk pada hasil pengamatan terhadap pengajaran teks cerpen di kelas IX SMP Negeri 6 Semarang, diketahui bahwa tingkat pemahaman, kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan minat belajar peserta didik masih kurang memuaskan. Situasi ini disebabkan oleh fakta bahwa guru masih menggunakan metode ceramah (tradisional) dan alat bantu konvensional seperti papan tulis dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru masih kesulitan untuk memilih metode dan media pembelajaran yang menarik. Kesulitan ini juga disebabkan pengembangan perangkat pembelajaran dan penentuan media pembelajaran terutama berbasis *information* teknologi (Jannah, 2021). Selain itu, faktor eksternal seperti kurangnya fasilitas dalam penggunaan model/metode pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar turut berpengaruh (Novitasari, 2023). Hal ini tentunya menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif dan bermakna.

Peran guru sebagai penyelenggara fasilitas harus mampu berperan aktif dalam memulai dan membimbing pemikiran kritis (Bean dalam Indah, 2018). Guru dapat mulai meningkatkan berpikir kritis peserta didik melalui perencanaan pembelajaran yang efektif. Menurut Hattie (dalam Pinastiti, 2020), penyusunan rencana pembelajaran perlu memperhatikan pemahaman dan keterampilan awal yang dimiliki peserta didik. Perencanaan pembelajaran yang efektif tentunya dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Selain itu, guru juga dapat melaksanakan pembelajaran efektif melalui kegiatan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (*student centered*). Melalui penerapan *student centered*, peserta didik dapat mengembangkan diri, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan memiliki berbagai kemampuan yang menunjang dirinya, seperti kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis, motivasi, tingkat pemahaman, dan minat belajar peserta didik dapat diatasi melalui perubahan metode pembelajaran, sehingga peserta didik mampu aktif terlibat dalam pembelajaran (Eriansyah, 2023). Metode *Team Games Tournament* merupakan salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. TGT termasuk ke dalam jenis model *cooperative learning*. *Cooperative learning* menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan motivasi pembelajaran, memberikan ruang positif di kelas, dan turut mendorong pencapaian peserta didik yang lebih baik (Septiana, 2023).

Team Games Tournament merupakan metode pembelajaran yang menggunakan pertandingan akademik, kuis-kuis pertanyaan, dan sistem skor yang dinilai berdasarkan peningkatan individu masing-masing (Slavin, 2020). Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan dasar peserta didik dan menciptakan interaksi positif antara mereka, harga diri, serta memiliki sikap yang mampu menerima perbedaan antar peserta didik lainnya (Huda, 2017). Elemen utama dalam TGT mencakup penyampaian kelas, pembentukan kelompok (*teams*), *games*, *tournament*, dan *team recognize* (Shoimin, 2014). Maka dari itu, penerapan metode pembelajaran yang baik, tepat, dan sesuai merupakan salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran (Rachma, 2022).

Sementara itu, untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang efektif, guru perlu melaksanakan proses pembelajaran yang menyesuaikan diri dengan kemajuan internet seiring perkembangan teknologi pada abad 21 (Prihatmojo, 2021). Salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif mencakup seperangkat alat dan teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Luma'ul'Adilah, 2023). Media sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar konkret, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman, dan retensi belajar peserta didik (Rohmawati, 2021). Selain itu, penggunaan media dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi dan informasi kepada peserta didik (Munisah, 2019). *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan. *Wordwall* merupakan *platform online* yang memungkinkan untuk membuat permainan berbasis kuis, dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian bagi peserta didik serta guru (Octaviana, 2023).

Berdasarkan penelusuran, penelitian terkait penerapan metode TGT sudah pernah dilakukan. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggunakan media *wordwall* sebagai alat bantu untuk pembelajaran menganalisis ciri kebahasaan teks cerpen. Perkembangan penelitian terkait metode TGT pernah dilakukan oleh Widayanti (2016), memperoleh hasil penerapan metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran peserta didik. Sementara itu, penelitian terkait media *wordwall* dilakukan oleh Putri Larasati, Ida Bagus Putrayasa (2023), media *wordwall* sebagai alat evaluasi dapat menunjang pembelajaran dan mempermudah guru dalam memperoleh serta menganalisis hasil evaluasi pembelajaran.

Melihat keefektifan metode TGT dan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam bahasa Indonesia, maka TGT dan *wordwall* juga memungkinkan meningkatkan kemampuan berpikir kritis menganalisis ciri kebahasaan teks cerpen kelas IX SMP Negeri 6 Semarang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran TGT dan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran menganalisis ciri kebahasaan teks cerpen.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix method*). Metode *mix method* adalah pendekatan penelitian yang mencantumkan pengumpulan informasi secara kuantitatif dan kualitatif. *Mix method* menggabungkan dua bentuk informasi dan menggunakan desain yang berbeda, sehingga dapat melibatkan prinsip-prinsip filosofis dan struktur kerja secara

teoretis (Creswell, 2019). Sumber data penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024 terdiri atas delapan kelas (IX A—IX H). Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IX G yang ditentukan melalui *random sampling*.

Random sampling adalah penentuan sampel penelitian yang dilakukan secara acak, sehingga semua anggota populasi memiliki peluang yang setara untuk dipilih sebagai sampel (Arifin, 2014). *Random sampling* penelitian dilakukan dengan mengundi dari delapan kelas yang tersedia, sehingga diperoleh kelas IX G sebagai sampel penelitian. Adapun data penelitian adalah data tes dan nontes. Informasi tes diperoleh dari hasil tes pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks cerpen kelas IX G dengan jumlah 34 peserta didik. Sementara itu, data nontes diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan teknik tes dan nontes. Teknik tes yang diterapkan melibatkan penyajian soal analisis ciri kebahasaan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas. Teknik nontes dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi di lapangan. Teknik nontes penelitian ini melibatkan pengamatan dan dokumentasi. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir dan dokumentasi dilaksanakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks cerpen.

Teknik triangulasi digunakan untuk menganalisis data penelitian. Hasil analisis data penelitian ini disajikan melalui metode penyajian data formal dan informal. Penyajian data formal dan informal dilakukan untuk menyajikan hasil analisis data menggunakan angka dan mendeskripsikan data yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran teks cerpen di kelas IXG SMP Negeri 6 Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 6 Semarang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai tanggal 27 Oktober 2023 dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahapan penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari (persiapan/perencanaan) *plan*, (pelaksanaan) *action*, dan (refleksi) *reflection*. Berikut tahapan-tahapan tersebut.

Tahap Persiapan

Penelitian ini diawali dengan menyiapkan beberapa komponen penelitian. Berikutnya adalah pelaksanaan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas IX G yang sudah ditentukan sebelumnya melalui *random sampling*. Berdasarkan hasil observasi tersebut, berikutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar yang terintegrasi dengan metode TGT dan pendekatan TaRL, soal *Team Games Tournament* yang sudah dicantumkan dalam media *wordwall* dengan jenis permainan *open the box*, dan instrument penelitian. Materi pada tahap pelaksanaan adalah ciri-ciri kebahasaan teks cerpen yang meliputi majas atau peribahasa, penggunaan kalimat dan konjungsi. Selanjutnya, memilih metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan menyiapkan semua perlengkapan games. Guru juga harus menyiapkan lembar tata tertib *games* yang akan disampaikan kepada peserta didik. Terakhir, menyiapkan lembar catatan dan kamera untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri atas aktivitas pendahuluan, inti, dan akhir. Kegiatan pendahuluan dimulai ketika guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, doa, dan memeriksa (presensi) kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi kepada peserta didik. Apersepsi yang diberikan berupa mengajukan beberapa pertanyaan terkait pengalaman menyenangkan atau pun menyedihkan yang pernah dialami peserta didik. Kemudian, peserta didik menyampaikan pengalamannya di depan kelas dan guru dengan peserta didik lainnya menyampaikan respon positif.

Apersepsi ini dilakukan untuk membangun pengetahuan awal peserta didik terkait teks cerpen. Selain itu, melalui kegiatan apersepsi guru juga mengaitkan dengan kebudayaan yang ada di Kota Semarang (*Culturally Responsive Teaching*). Hal ini dilaksanakan untuk mengenalkan kepada peserta didik terkait keragaman budaya dan upaya untuk melestarikannya. Berikutnya, untuk membangun pengetahuan peserta didik secara lebih mendalam, guru menampilkan tayangan video teks cerpen dan memberikan pertanyaan pemantik seputar isi cerita dan unsur-unsur teks cerpen yang terdapat di dalam video. Saat pertanyaan pemantik diajukan, peserta didik cenderung kurang aktif, motivasi belajar yang masih kurang, dan minat belajar terhadap materi ciri kebahasaan teks cerpen yang rendah. Hal ini terjadi meskipun guru sudah memberikan motivasi di awal pembelajaran. Peserta didik menganggap materi ciri kebahasaan teks cerpen sulit karena terdapat beragam majas.

Berdasarkan hal tersebut, guru mulai memberikan semangat dan kegiatan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hasilnya beberapa peserta didik mulai termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Berikutnya pelaksanaan kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan materi ciri kebahasaan teks cerpen melalui tayangan power point disertai contoh kutipan. Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang belum dipahami. Selanjutnya, pelaksanaan *Team Games Tournament*. Guru membentuk kelompok belajar peserta didik sesuai dengan tingkat pemahamannya untuk melaksanakan permainan akademik TGT (*Teaching at The Right Level*).



Gambar 2. Pelaksanaan TGT Kelompok Berbantuan Media *Wordwall*

Pembentukan kelompok melalui pendekatan TaRL dapat membantu guru untuk melihat perkembangan setiap peserta didik dan memberikan kriteria/rubrik penilaian yang sesuai, sehingga peserta didik dapat mencapai sasaran pembelajaran. Selain itu, melalui TaRL guru

dapat memberikan perhatian dan penyesuaian tindakan dengan tingkat pemahaman setiap peserta didik. Kelompok belajar terdiri atas empat kelompok yang masing-masing anggotanya terdiri 8—9 anggota. Setelah kelompok belajar ditentukan, guru memberikan arahan pelaksanaan TGT. Guru meminta kepada masing-masing kelompok belajar untuk memahami materi ciri kebahasaan teks cerpen selama 15 menit. Hal ini dilakukan karena selama pelaksanaan TGT peserta didik tidak boleh membuka catatan materi, sehingga mereka harus benar-benar memahami materi pelajaran.

Berikutnya adalah pelaksanaan *Team Games Tournament* berbantuan media *wordwall*. Dalam media *wordwall* yang ditayangkan oleh guru, terdapat 20 soal terkait materi ciri kebahasaan teks cerpen. Masing-masing kelompok belajar memilih satu nomor soal yang terdapat dalam kotak *wordwall* dengan jenis permainan *open the box*. Setelah memilih satu nomor soal, berikutnya peserta didik bersama kelompok belajarnya berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut secara lisan. Setiap jawaban yang disampaikan oleh peserta didik yang menjadi perwakilan dari masing-masing kelompok belajar, maka guru akan mengonfirmasi dan menjelaskan kepada peserta didik terkait hasil jawaban kelompoknya.

Selama pelaksanaan TGT, masing-masing kelompok belajar memiliki kesempatan menjawab soal dalam media *wordwall* selama dua menit. Apabila peserta didik tidak bisa menjawab (dalam batas waktu yang sudah ditentukan), maka kelompok belajar lain boleh menjawab soal tersebut dan pada babak selanjutnya boleh memilih satu nomor soal *open the box* dalam media *wordwall*. TGT dilaksanakan selama dua putaran yaitu putaran kualifikasi dan putaran terakhir. Setiap babak dilaksanakan selama 20—30 menit dengan menyelesaikan 20 soal *open the box* pada media *wordwall*. *Team Games Tournament* ditutup dengan guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada kelompok belajar yang memperoleh nilai tertinggi.

Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman, kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan minat belajar peserta didik dengan berpedoman pada indikator nontes pelaksanaan proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi, memperhatikan penjelasan materi teks cerpen oleh guru, berkonsentrasi selama pelaksanaan permainan akademik TGT, aktif mengajukan pertanyaan secara kritis, aktif berdiskusi dan menjawab soal permainan akademik TGT, menulis hasil diskusi, dan dapat menganalisis ciri kebahasaan teks cerpen utuh secara individu dengan kritis. Berdasarkan indikator tersebut, selama pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memiliki motivasi, dan minat belajar yang cukup tinggi.

Tahap Refleksi

Setelah melaksanakan aktivitas belajar mengajar, guru dan peserta didik bersama-sama melakukan evaluasi pembelajaran. Refleksi dilakukan berdasarkan serangkaian proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas. Adapun hasil evaluasi pembelajaran yaitu: (1) hasil analisis peserta didik terkait ciri kebahasaan masih ada beberapa kesalahan, sehingga belum sepenuhnya sempurna; (2) peserta didik dapat memahami dan membedakan jenis-jenis majas; (3) terdapat beberapa peserta didik masih kurang memahami kutipan teks cerpen yang mengandung ciri kebahasaan; (4) pembelajaran dengan metode TGT dapat meningkatkan

antusias dan semangat belajar peserta didik. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan guru sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik pada pertemuan berikutnya.

Deskripsi Data Tes Penelitian

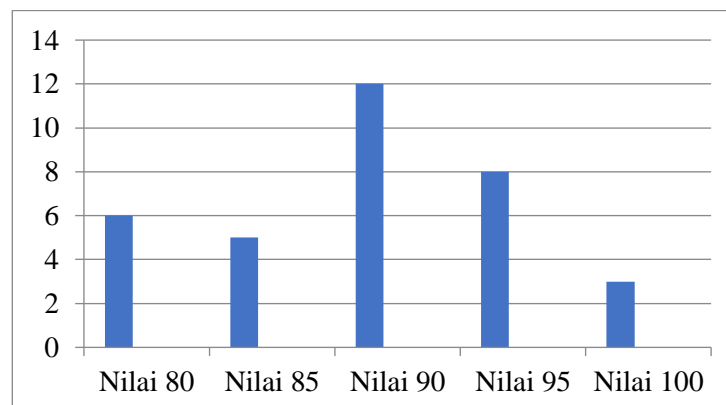
Setelah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran *wordwall* dengan jenis permainan *open the box* secara berkelompok, guru melaksanakan asesmen formatif. Asesmen formatif dilakukan untuk menilai sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik tentang materi ciri kebahasaan teks cerpen. Asesmen formatif yang diberikan berupa soal uraian analisis ciri kebahasaan pada teks cerpen utuh yang dikerjakan secara mandiri (individu). Hal ini dilakukan untuk melihat perubahan peserta didik setelah melaksanakan permainan akademik TGT. Berikut tabel distribusi frekuensi dan pencapaian pembelajaran peserta didik.

Tabel 1. DISTRIBUSI FREKUENSI KELAS IX G

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80—82	6	18%
2	83—85	5	15%
3	86—88	0	0%
4	89—91	12	35%
5	92—94	0	0%
6	95—97	8	23%
7	98—100	3	9%
Jumlah		34	100%

Tabel 2. HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX G

Keterangan	Hasil
Nilai terendah	80
Nilai tertinggi	100
Jumlah peserta didik tuntas	34
Jumlah peserta didik belum tuntas	0
Rata-rata	89,5



Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX G

Berdasarkan data tabel 1, 2 dan gambar 1, hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan TGT berbantuan media pembelajaran *wordwall* sangat baik. Peserta didik dengan nilai terendah yaitu 80 berjumlah 6. Sementara itu, peserta didik dengan nilai tertinggi 100 diperoleh oleh 3 orang. Nilai yang diperoleh peserta didik sudah sesuai dengan tingkat pemahamannya masing-masing karena guru sudah melakukan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Teaching at The Right Level (TaRL)*. Secara keseluruhan, hasil data tes menunjukkan seluruh peserta didik mencapai KKTP dan dinyatakan tuntas.

Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan antara hasil observasi awal dan setelah penerapan metode TGT berbantuan media *wordwall* dengan jenis permainan *open the box*. Perbedaan tersebut dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik yang mencapai KKTP dan tingkat keaktifan selama mengikuti proses pembelajaran.

Data Nontes

Data nontes diperoleh melalui pelaksanaan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IX G. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan secara langsung kepada peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran materi ciri kebahasaan teks cerpen. Peserta didik diamati dan dinilai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai kegiatan akhir pembelajaran menggunakan indikator keaktifan. Indikator keaktifan yang digunakan guru meliputi memperhatikan penjelasan materi, konsentrasi selama mengikuti pembelajaran, aktif bertanya kepada guru, aktif mengikuti permainan akademik TGT, dan mengerjakan asesmen formatif individu secara bertanggungjawab.

Berdasarkan hasil observasi sesuai dengan indikator, secara keseluruhan peserta didik memperhatikan penjelasan materi teks cerpen, tingkat keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan dibandingkan pada observasi awal saat tahap perencanaan, motivasi belajar meningkat, dan tingkat pemahaman peserta didik turut mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*, peserta didik lebih aktif dan senang mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan berbasis permainan kelompok. Selain itu, media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi juga mampu membuat peserta didik antusias dan guru dapat mengenalkan teknologi kepada peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan metode TGT berbantuan media *wordwall* memengaruhi hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Sementara itu, data nontes berupa dokumentasi digunakan untuk mengecek daftar nama peserta didik kelas IX G SMP Negeri 6 Semarang, foto kegiatan proses pembelajaran, dan dokumen penting lainnya yang mendukung data penelitian. Daftar nama peserta didik penting diketahui untuk melihat perkembangan pencapaian pembelajaran dari setiap individu peserta didik. Selain itu, daftar nama juga digunakan untuk membentuk kelompok belajar pada pelaksanaan permainan akademik *Team Games Tournament*. Dokumentasi foto kegiatan digunakan sebagai bukti pelaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan metode TGT berbantuan media *wordwall*.

PEMBAHASAN

Penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *wordwall* dengan jenis permainan *open the box* dalam pembelajaran teks cerpen pada peserta didik kelas IX G SMP Negeri 6 Semarang melalui tiga langkah yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir. Seluruh langkah-langkah pembelajaran mampu dilaksanakan secara baik karena guru dapat mengelola kelas dengan baik. Guru juga mampu mengaitkan materi teks cerpen dengan kehidupan nyata dan kebudayaan Kota Semarang pada kegiatan apersepsi dan inti. Melalui kegiatan apersepsi, peserta didik dapat membangun kompetensi belajarnya secara kontekstual. Peserta didik dapat memahami materi ciri kebahasaan teks cerpen dengan baik dan mudah karena guru mengaitkannya dengan kehidupan nyata.

Hal ini menjadi praktik baik dalam kegiatan belajar mengajar karena melalui pembelajaran kontekstual, peserta didik dapat mencapai sasaran pembelajaran yang sudah ditentukan. Pembagian kelompok belajar dan pelaksanaan permainan akademik TGT dapat berjalan dengan baik dan lancar. Guru membagi kelompok belajar peserta didik berdasarkan tingkat pemahamannya, sehingga setiap anggota kelompok dapat bekerja dengan baik dan guru mampu memberikan perhatian/arahan dengan tepat. Berdasarkan hasil data tes dan nontes, dapat diketahui bahwa hasil belajar, motivasi, dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan.

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan guru dapat membangun semangat belajar peserta didik dan menciptakan pengalaman pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran *wordwall* dengan jenis permainan *open the box* yang diterapkan guru dapat membangun minat belajar peserta didik dan mampu mengenalkan teknologi kepada peserta didik sebagai implementasi pembelajaran abad 21. Dengan demikian, metode pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dengan jenis permainan *open the box* dapat diterapkan dalam pembelajaran materi teks cerpen.

SIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan penerapan tersebut dapat dibuktikan melalui hasil permainan akademik secara kelompok dan hasil asesmen formatif analisis ciri kebahasaan teks cerpen. Hasil asesmen formatif peserta didik secara keseluruhan sudah mencapai KKTP atau dinyatakan tuntas dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 100. Berdasarkan indikator tes dan nontes, hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran teks cerpen peserta didik kelas IX SMP Negeri 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024.

REFERENSI

- Agung Prihatmojo, E. F. (2021, September). Model Kooperatif Who Am I Menggunakan Zoom Mendorong Literasi Anak dalam Pembelajaran Daring. *Edukasi Lingua Sastra*, 19.
- Agus Wismanto, A. U. (2015). *Penulisan Kreatif*. Semarang: UPGRI Press.

- Ardista Octaviana, D. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Fajarini, I. (2018). Berpikir Kritis dan Kreatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Fitri Novitasari, L. H. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Ekspone*.
- Gabriella Sophia Pinastiti, A. S. (2020, April). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Selayo: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Hayya', L. (2023, September). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Ekspone*, 13.
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Ika Septiana, A. F. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Kosasih. (2014). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Miftahul Jannah, N. K. (2021). Analisis Faktor Kesulitan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di SDN 05 Ampenan. *Pendas: Primary Education Journal*, 2.
- Munisah, E. (2019). Model Desain Multimedia Pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*, 17.
- Naili Rohmawati, F. M. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. *Jurnal Tuturan*.
- Nurjaman, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Putri Larasati, I. B. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Tyas Noor Rachma, I. S. (2022, Desember). Penerapan Metode Kunjung Karya dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5, 326-336.
- Widayanti, E. R. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Team Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria*.
- Yusron Eriansyah, I. B. (2023). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*.