



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Flipchart* Di Lengkapi Dengan *Quiz Wordwall* Di SMP Negeri 1 Waingapu

Ranian Rambu Roku Wagi ✉, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Anita Tamu Ina, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Riwa Rambu H. Enda, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

✉ anitamuina@unkriswina.ac.id

Abstract: This study aims to describe the improvement of student learning outcomes at SMP Negeri 1 Waingapu through the implementation of the TGT learning model supported by Flipchart media and equipped with Quiz Wordwall. The method used is classroom action research with a quantitative descriptive approach, which is carried out in three cycles including the preparation, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were class IX G students of SMP Negeri 1 Waingapu in the 2024/2025 Academic Year. The data in this study were collected through observation and tests, while the analysis of cognitive learning outcomes was carried out using Excel. The study began with the pre-cycle stage, where the average cognitive score of students was recorded at 68.4375, with 69% of students not meeting the Minimum Completion Criteria (KKM). Meanwhile, the average affective score reached 73, but 63% of students were still below the KKM. In cycle I, after the implementation of the TGT learning model supported by Flipchart and Quiz Wordwall media, the average cognitive score increased to 79.0625, with 66% of students successfully achieving the KKM. The affective aspect also showed an increase, with an average score reaching 77 and 63% of students successfully meeting the KKM. In cycle II, there was a further increase, where the average cognitive score increased to 84.0625 with 81% of students achieving the KKM. In addition, the affective score also increased to 87.3125, with 81% of students successfully meeting the KKM. In cycle III, student learning outcomes increased significantly, with the average cognitive score reaching 87.1875 and 94% of students successfully meeting the KKM. The affective score also showed an increase of up to 90.3125, with all students (100%) achieving the KKM. Based on the findings of this study, it can be concluded that the implementation of the TG To learning model supported by Flipchart media and equipped with Quiz Wordwall has proven effective in improving student learning outcomes, both from cognitive and affective aspects.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Flipchart, Wordwall, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Waingapu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* yang didukung oleh media *Flipchart* serta dilengkapi dengan *Quiz Wordwall*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang dilaksanakan dalam tiga siklus mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX G SMP Negeri 1 Waingapu Tahun Ajaran 2024/2025. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan tes, sementara analisis hasil belajar kognitif dilakukan dengan menggunakan *Excel*. Penelitian dimulai dengan tahap pra-siklus, di mana rata-rata nilai kognitif siswa tercatat sebesar 68,4375, dengan 69% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, nilai afektif rata-rata mencapai 73, namun 63% siswa masih berada di bawah KKM. Pada siklus I, setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *TGT* yang didukung oleh media *Flipchart* dan *Quiz Wordwall*, rata-rata nilai kognitif meningkat menjadi 79,0625, dengan 66% siswa berhasil mencapai KKM. Aspek afektif juga menunjukkan peningkatan,

dengan rata-rata nilai mencapai 77 dan 63% siswa berhasil memenuhi KKM. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut, di mana rata-rata nilai kognitif meningkat menjadi 84,0625 dengan 81% siswa mencapai KKM. Selain itu, nilai afektif turut mengalami kenaikan hingga 87,3125, dengan 81% siswa berhasil memenuhi KKM. Pada siklus III, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata kognitif mencapai 87,1875 dan 94% siswa berhasil memenuhi KKM. Nilai afektif juga menunjukkan peningkatan hingga 90,3125, dengan seluruh siswa (100%) mencapai KKM. Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* yang didukung oleh media *Flipchart* serta dilengkapi dengan *Quiz Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, *Flipchart*, *Wordwall*, Hasil Belajar.

Received 29 April 2025; **Accepted** 2 Mei 2025; **Published** 10 Mei 2025

Citation: Wagi, R.R.R., Ina, A.T., & Enda, R.R.H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Flipchart* Dilengkapi Dengan *Quiz Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Waingapu. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (02), 346-352.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Festiawan (2020:11) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses sistematis yang difasilitasi oleh pendidik, yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dan informasi, mengelola dinamika kelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang optimal melalui penerapan berbagai pendekatan pedagogis, dengan sasaran akhir pencapaian hasil belajar yang maksimal bagi peserta didik. Hasil belajar didefinisikan sebagai akumulasi kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, capaian belajar berfungsi sebagai instrumen evaluasi formatif maupun sumatif, yang menilai perkembangan peserta didik dalam aspek pemahaman konseptual, perubahan perilaku, dan penguasaan keterampilan setelah menyelesaikan unit pembelajaran tertentu. (Nurrita, 2018:157).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas IX-F di SMP Negeri 1 Waingapu, teridentifikasi bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut masih di bawah standar yang ditetapkan. Data dari Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan rata-rata nilai siswa kelas IX-G adalah 74, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 76. Secara persentase, hanya 31% (10 dari 32 siswa) yang mencapai KKM, sementara 69% (22 siswa) belum mencapai standar ketuntasan. Observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan, yaitu model *Discovery Learning* dengan media utama buku paket, belum optimal dalam mengembangkan kemampuan analisis, berpikir kritis, dan keaktifan siswa di kelas. Berdasarkan observasi proses pembelajaran, ditemukan adanya indikasi kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Siswa menunjukkan kurangnya keseriusan dalam menyelesaikan tugas kelompok, dengan dominasi aktivitas pengerjaan yang terbatas pada beberapa individu, sementara siswa lainnya terlibat dalam aktivitas di luar konteks pembelajaran. Selain itu, ditemukan adanya kelompok siswa yang menunjukkan kurangnya partisipasi dan fokus dalam pembelajaran, yang mengindikasikan kebutuhan akan pendampingan khusus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 32 siswa kelas XI-G, terungkap bahwa penyampaian materi dalam pembelajaran IPA kurang menarik dan cenderung menimbulkan kebosanan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena kompleksitasnya, diperparah dengan kondisi kelas yang kurang kondusif akibat kebisingan. Selain itu, pemahaman siswa terhadap penjelasan guru terbatas akibat minimnya variasi media pembelajaran, yang saat ini hanya mengandalkan media gambar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan implementasi model serta media pembelajaran alternatif yang lebih relevan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran IPA yang kurang menarik dan efektif, model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *flipchart* dan *Quiz Wordwall* diusulkan. TGT meningkatkan partisipasi dan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan kelompok. *Flipchart* mendukung TGT dengan menyajikan materi secara visual dan menarik. Kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi krusial untuk mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen penyampaian informasi kepada siswa (Akbar *et al.*, 2023:1654). Salah satu media yang dapat diintegrasikan adalah *flipchart*, yang merupakan serangkaian lembaran kertas yang disusun menyerupai kalender, diikat pada bagian atasnya menggunakan tali atau spiral kawat (Safitri, 2022:4).

Berdasarkan penelitian yang ada, model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama jika didukung oleh media yang tepat. Penelitian oleh Merti (2020) menunjukkan bahwa

kombinasi TGT dengan media audio-visual menghasilkan peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Flipchart* Di Lengkapi Dengan *Quiz Wordwall* Di SMP Negeri 1 Waingapu

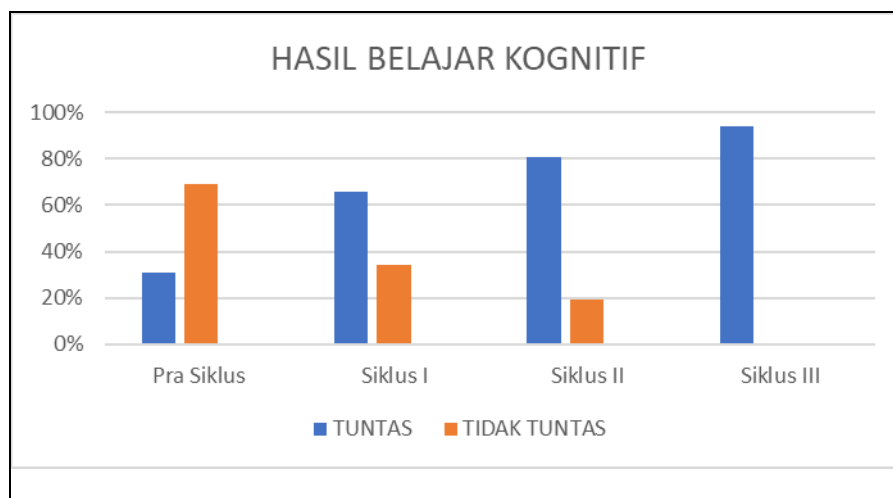
METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Waingapu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX-G. Penelitian ini menerapkan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model PTK ini terdiri dari empat komponen utama dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Setelah refleksi, dilakukan perencanaan ulang yang membentuk siklus baru, dan proses ini dapat berlanjut dalam beberapa siklus. Dalam penelitian ini, digunakan dua siklus. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengukur efektivitas penerapan model TGT yang didukung oleh media *Flipchart* serta *Quiz Wordwall* tes hasil belajar yaitu tes tertulis dilakukan di akhir setiap siklus dalam proses pembelajaran dan penelitian afektif proses penilaian dilakukan menggunakan metode penilaian afektif dengan bantuan rubrik penilaian TGT. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif hasil belajar ranah afektif, hasil belajar siswa diperoleh dari nilai pretest dan posttest.

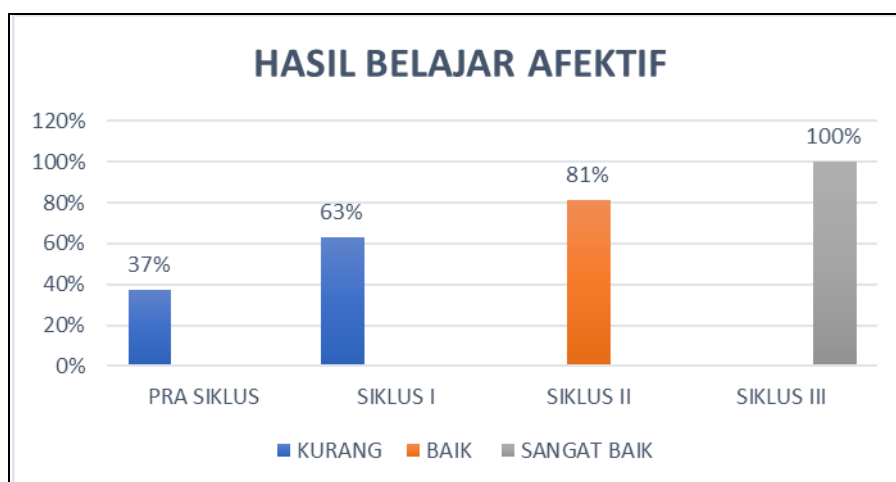
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Waingapu, yang beralamat Jl. I. H. Doko No. 6, Prailiu, Kecamatan Kampera, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan kode pos 87113. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari tahun 2025 di SMP Negeri 1 Waingapu dengan menggunakan 1 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas IX-G. Kelas IX-G di beri perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX yang berjumlah 34 orang, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampling dalam penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IX-G, yang berjumlah 34 orang siswa di SMP Negeri 1 Waingapu. Teknik analisis data yaitu menggunakan *microsoft office excel*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Flip Chart* dilengkapi dengan *quiz wordwall*



GAMBAR 1. Grafik hasil belajar kognitif siswa



GAMBAR 2. Grafik Hasil Belajar Afektif Siswa

Analisis perbandingan hasil belajar siswa berdasarkan Gambar 1 dan 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dalam ranah kognitif, persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 31% pada pra siklus menjadi 66% pada siklus I, kemudian naik menjadi 81% pada siklus II, dan mencapai 94% pada siklus III. Sementara itu, dalam ranah afektif, terjadi peningkatan dari 37% siswa yang masih dalam kategori kurang pada pra siklus menjadi 63% pada siklus I, lalu meningkat menjadi 81% dengan kategori baik pada siklus II, dan akhirnya mencapai 100% dengan kategori sangat baik pada siklus III.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh, penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yang didukung oleh media *Flipchart* serta dilengkapi dengan *Quiz Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa kelas IX dalam pembelajaran IPA. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada tahap pra siklus, peneliti telah merancang tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Di awal pembelajaran, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan penjelasan singkat mengenai materi. Setelah itu, siswa diberikan tugas kelompok untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Peneliti juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan, namun hanya sedikit siswa yang aktif dan berani bertanya. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan posttest guna mengukur pemahaman siswa setelah penyampaian materi. Hasil pembelajaran pada pra siklus menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih tergolong rendah.

Dalam pelaksanaan siklus I, peneliti melanjutkan pembelajaran yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Sebelum memulai, peneliti terlebih dahulu memberikan apersepsi kepada siswa. Setelah itu, materi disampaikan dengan bantuan media *Flipchart*. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam lima kelompok dan membagikan media *Flipchart* serta *Quiz Wordwall* yang harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Peneliti kemudian menjelaskan cara masuk ke website *Wordwall*, setelah itu siswa bergabung dalam permainan untuk bersaing memperoleh skor tertinggi. Permainan ini terdiri dari pertanyaan bernomor yang telah disusun di *Quiz Wordwall*. Siswa dengan skor tertinggi akan melanjutkan ke babak *tournament*. Setelah *tournament* selesai, peneliti menghitung poin yang diperoleh oleh masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan poin tertinggi. Sebagai penutup, sebelum mengakhiri pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir berupa soal *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah pelaksanaan siklus I, fokus utama adalah memastikan siswa memahami materi yang diajarkan melalui model *Teams Games Tournament*. Namun, pembelajaran pada siklus ini masih belum optimal,

sehingga perlu dilakukan siklus II karena masih terdapat siswa yang belum mencapai standar ketuntasan.

Pelaksanaan siklus II Pada tahap perencanaan awal, peneliti telah menyiapkan berbagai instrumen pembelajaran, termasuk RPP, *website Quiz Wordwall*, *Flipchart*, soal *post-test*, serta rubrik penilaian afektif yang akan digunakan selama penelitian. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan siklus I. Pada siklus ini, siswa tampak lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan pertemuan sebelumnya. Namun, berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II, peningkatan yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai. Pembelajaran pada siklus II belum dapat dikatakan berhasil secara optimal, meskipun tingkat ketuntasan afektif dalam aspek kerja sama dan tanggung jawab mencapai 81%, yang termasuk dalam kategori baik. Karena hasil belajar pada siklus II masih belum memenuhi target yang telah ditetapkan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Flipchart* dan *Quiz Wordwall* masih perlu disempurnakan. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke siklus III.

Pelaksanaan siklus III pada tahap perencanaan, peneliti telah menyiapkan berbagai instrumen pembelajaran, seperti RPP, *Quiz Wordwall*, *Flipchart*, soal *post-test*, dan rubrik penilaian afektif yang akan digunakan selama penelitian. Hasil belajar pada Siklus III menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan Siklus II. Pada siklus ini, siswa tampak lebih aktif dalam proses belajar mengajar dibandingkan pertemuan sebelumnya. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar siswa pada Siklus III yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata kelas Pembelajaran pada Siklus III dianggap berhasil apabila jumlah siswa yang mencapai KKM lebih dari 80%, dengan nilai rata-rata hasil kerja sama dalam kelompok dan tanggung jawab mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan afektif dalam pembelajaran IPA pada materi kemagnetan dalam produk teknologi masuk dalam kategori sangat baik. Keberhasilan pada Siklus III ini bahkan melampaui target sebelumnya, sehingga penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung media *Flipchart* dan *Quiz Wordwall* terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPA bagi siswa kelas IX G di SMP Negeri 1 Waingapu.

Berdasarkan gambar 1 dan 2 yang membandingkan hasil belajar siswa, terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar IPA mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada Siklus I, nilai rata-rata *post-test* mencapai 79,0625, dengan 11 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76, sedangkan 21 siswa lainnya telah mencapai ketuntasan. Selanjutnya, pada Siklus II, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,0625, dan pada Siklus III kembali mengalami peningkatan menjadi 87,1875. Jumlah siswa yang memenuhi KKM juga meningkat, yaitu dari 21 siswa pada Siklus I, menjadi 26 siswa pada Siklus II, dan mencapai 30 siswa pada Siklus III dengan kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan hasil pra-siklus, di mana terdapat 22 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 76 (sesuai dengan grafik 4.1), hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Selain itu, pencapaian indikator kerja sama dan tanggung jawab juga mengalami peningkatan, dari 31% pada pra-siklus menjadi 66% pada Siklus I, lalu naik menjadi 81% pada Siklus II, dan mencapai 94% pada Siklus III dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Flipchart* dalam proses pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX G di SMP Negeri 1 Waingapu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan kooperatif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *flipchart* dilengkapi dengan *quiz wordwall* pada materi kemagnetan dan pemanfaatannya kelas IX SMP Negeri 1 Waingapu dapat disimpulkan bahwa. Setelah penerapan Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media

flipchart, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai tes yang meningkat dari 66% pada Siklus I, menjadi 81% pada Siklus II, dan mencapai 94% pada Siklus III. Pada Siklus I, penerapan model pembelajaran ini masih belum optimal, mengalami perbaikan pada Siklus II, dan akhirnya mencapai tingkat keberhasilan yang sangat baik pada Siklus III. Selain itu, Hasil belajar afektif siswa turut mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan bantuan *flipchart*. Rata-rata nilai afektif siswa meningkat dari 63% pada Siklus I, naik menjadi 81% pada Siklus II, dan mencapai 100% pada Siklus III dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada Siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

1. Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
2. Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal Of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
3. Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Core*, 03(1), 171-187.
4. Widiyana Nur Safitri. (2022). Pengembangan Media *Flipchart* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Mi Miftahul Huda Ngreco. *Braz Dent J.*, 33(1), 1-12.

PROFIL SINGKAT

Ranian Rambu Roku Wagi adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.

Anita Tamu Ina, S.Si., M.Si adalah Dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.

Riwa Rambu H. Enda, S.S., M.Pd adalah Dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.