

Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Strategi Teams Games Tournament dengan Media Berbasis ICT “Wordwall”

Diterima:
8 Oktober 2024
Revisi:
14 Oktober 2024
Terbit:
2 November 2024

**a*Oktafirdayanti Afifatimah, bMuhammad Hanif, cDwi Bambang
Tulus Pribadi**

a,bUniversitas PGRI Madiun, cSMP Negeri 6 Madiun

Abstrak— Latar belakang dilaksanakan penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dibutuhkan inovasi strategi pembelajaran yang menyenangkan tetapi tetap bermakna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi teams games tournament dengan media berbasis ICT wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 32 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif. Tindakan kelas dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah penerapan strategi teams games tournament dengan media berbasis ICT “wordwall”. Pada pra-siklus siswa yang memiliki minat belajar berjumlah 7 siswa dengan persentase 21,875%. Kemudian, pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa dengan persentase 56,25%. Kemudian, meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 28 siswa dengan persentase 87,5%. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi teams games tournament dengan media berbasis ICT wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci— teams games tournament; minat belajar; wordwall

Abstract— *The background of this research is the low interest of students in learning Pancasila Education so that innovation is needed in learning strategies that are fun but still meaningful. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of the team games tournament strategy with ICT wordwall-based media in increasing the learning interest of students in class VIII-C SMP Negeri 6 Madiun in the subject of Pancasila Education in the 2023/2024 academic year with a total of 32 students. The research method is classroom action research with a descriptive approach. Classroom action is carried out as many as 2 cycles which have four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques consist of interviews, observations, and documentation. The results showed that there was an increase in students' interest in learning Pancasila Education after the application of the team games tournament strategy with ICT-based media “wordwall”. In the pre-cycle students who have an interest in learning amounted to 7 students with a percentage of 21.875%. Then, in cycle I it increased to 18 students with a percentage of 56.25%. Then, it increased significantly in cycle II to 28 students with a percentage of 87.5%. Thus, it can be concluded that the application of the team games tournament strategy with ICT wordwall-based media can increase the learning interest of students in class VIII-C SMP Negeri 6 Madiun in the Pancasila Education learning process.*

Keywords— teams games tournament; learning interest; wordwall

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:
Oktafirdayanti Afifatimah,
Universitas PGRI Madiun,
Email: oktaafirda@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang krusial bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan penting dalam kemajuan sumber daya manusia sebuah negara. Indonesia menjadi salah satu negara yang mengedepankan pendidikan bagi generasi penerus bangsa. Beberapa kali negara Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum dilaksanakan untuk mengembangkan kurikulum dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman yang ada. Saat ini kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Pada penerapan kurikulum merdeka, guru harus bisa kreatif dan inovatif dalam merancang sebuah pembelajaran (Jannah et al., 2022; Dewi et al., 2024). Guru juga dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran menyesuaikan perkembangan digital yang semakin pesat.

Realita yang terjadi pada dunia pendidikan di Indonesia berbanding terbalik dengan apa yang diharapkan. Terdapat banyak hal yang perlu ditingkatkan oleh pemerintah dan tenaga kependidikan dalam menunjang mutu pendidikan. Masih banyak ditemui anak-anak yang kurang memiliki minat untuk sekolah (Mattarima et al., 2022). Bahkan tidak sedikit siswa yang sudah bersekolah, namun memiliki minat dan semangat yang rendah dalam mengikuti kelas (Qamaria & astuti, 2023). Berakhir tidak serius untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi pandemi COVID-19 menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa (Dewi, 2023). Dengan demikian, tenaga pendidik perlu berinovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa agar mereka bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Mereka beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki materi yang dominan hafalan dan terlalu teoritis. Selain itu, siswa juga beranggapan bahwa materinya terlalu rumit untuk dipelajari dan dipahami. Padahal, Pendidikan Pancasila memberikan bekal siswa untuk menumbuhkan karakter sesuai dengan norma dan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila juga memiliki peran penting untuk membentuk siswa menjadi seseorang yang memiliki sifat nasionalisme, menghargai kemajemukan Indonesia, dan toleransi terhadap perbedaan (Widiastuti, 2021).

Minat belajar siswa yang rendah saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu tantangan bagi guru Pendidikan Pancasila. Guru dituntut untuk dapat menciptakan terobosan baru dalam rancangan pembelajaran. Pada penyusunan rancangan pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya adalah tujuan, metode pembelajaran, materi/bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi (Supriyono, 2018). Rancangan pembelajaran harus disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan perkembangan zaman yang

ada (Pramesti & Qamaria, 2022). Guru dapat berinovasi dengan merancang metode dan media pembelajaran yang berbeda, kemudian mengkombinasikan dengan teknologi digital yang sudah banyak berkembang pesat saat ini.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti merancang pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengimplementasikan strategi *teams games tournament* dengan media berbasis ICT *wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-C SMPN 6 Madiun. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan observasi selama kegiatan PPL I & II di SMPN 6 Madiun selama kurang lebih hampir 2 semester. Peneliti melihat bahwa banyak siswa yang masih kurang memiliki minat belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelumnya peneliti sudah pernah mengisi pembelajaran PPKn di kelas 9 dan Pendidikan Pancasila di kelas 7 & 8. Alasan peneliti memilih kelas VIII-C karena siswa di kelas ini memiliki karakteristik yang unik dan sangat tertarik dengan sesuatu yang membuat mereka merasa tertantang. Dengan demikian, peneliti ingin mengimplementasikan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dikombinasikan dengan Media *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMPN 6 Madiun.

Penerapan *teams games tournament (TGT)* telah banyak diterapkan pada beberapa penelitian terdahulu. Hasil riset Nur'aeni & Hasanudin (2023) menyatakan bahwa penerapan *teams games tournament* dengan media *digital blooket* memberikan pengaruh tinggi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila. Penelitian Salsabila et al. (2024) menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbasis TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SDN Kleco 1 Surakarta dengan hasil yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil pra-siklus, 29,62% siswa bisa mencapai ketuntasan hasil belajar dan 70,38 % siswa belum mencapai standar target. Pada siklus I terlihat peningkatan yang cukup signifikan yaitu 59,25% siswa berhasil mencapai standar ketuntasan belajar dan 40,75% belum mencapai standar target ketuntasan belajar. Kemudian, pada siklus II mengalami peningkatan signifikan yaitu secara keseluruhan siswa berhasil mencapai standar ketuntasan belajar.

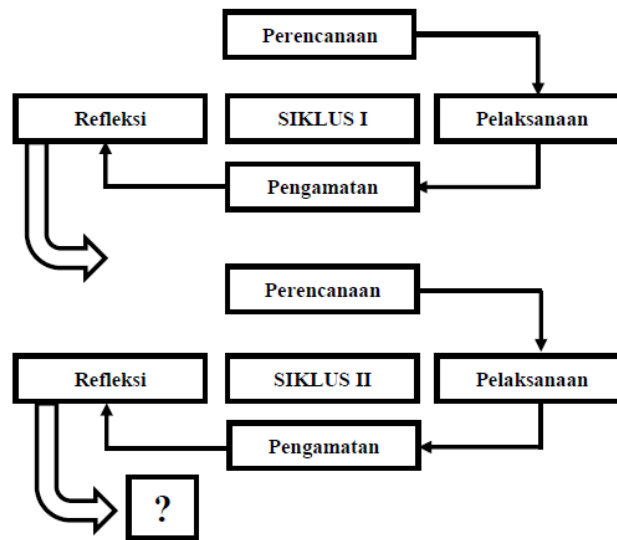
Penelitian Farkhah et al. (2023) menyimpulkan bahwa penerapan *model Teams Games Tournament (TGT)* dengan media kotak Pancasila berhasil meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Blotongan 2 Sidorejo, Salatiga. Kriteria target keberhasilan dengan peningkatan hasil belajar $\geq 75\%$ siswa yang memperoleh nilai sama atau melebihi nilai KKM yang diberlakukan yaitu 75. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar pada tahap pra-siklus hingga siklus II yang meningkat dari 63,2% menjadi 82,45%. Berdasarkan hasil riset Sardi et al. (2022) menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas Iva UPT SDN 24 Pinrang pada pembelajaran PKn dengan skor rata-rata hasil belajar pada siklus I 70,92% meningkat pada siklus II menjadi 79,57%. Siswa tuntas belajar meningkat dengan persentase pada siklus I 60% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

Pada penelitian Sudiana (2023) ditemukan bahwa siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar PPKn dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan skor rata-rata aktivitas belajar pada pra-siklus 62,37% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 73,07% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 83,07%. Kemudian, hasil belajar PPKn siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Petang dengan nilai KKM 75 pada pra-siklus mendapat skor rata-rata keseluruhan sebesar 65,14, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 69,42 dan pada siklus II meningkat menjadi 77,14 secara keseluruhan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Farkhah et al. (2023), Nur'aeni & Hasanudin (2023), Salsabila et al. (2024), Sardi et al. (2022), dan Sudiana (2023) bahwa penerapan *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PPKn/Pendidikan pancasila dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini menerapkan strategi *teams games tournament* dikombinasikan dengan media pembelajaran *wordwall*, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya menerapkan *teams games tournament* atau mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi *teams games tournament* dengan media berbasis ICT *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C yang secara keseluruhan berjumlah 32 orang sebagai penerima tindakan, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII-C sebagai rekan penelitian, dan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru selaku peneliti atau pemberi tindakan. Prosedur penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang melalui 4 prosedur pada setiap siklusnya yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Ngatiyem, 2021). Adapun alur prosedur penelitian dapat diamati pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian (Syarifudin, 2021)

Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber diantaranya yaitu 1) Data hasil wawancara dari guru Pendidikan Pancasila kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun berkaitan dengan kondisi kegiatan pembelajaran di kelas; 2) Observasi siswa kelas VIII-C selaku penerima tindakan berkaitan dengan sikap dan tindakan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung; 3) Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun berkaitan dengan situasi dan kondisi ketika proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi *teams games tournament* dengan media berbasis ICT *wordwall* pada materi jati diri bangsa dan budaya nasional. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Target yang diharapkan setelah mengimplementasikan strategi *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII-C SMPN 6 Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024 ini dapat meningkatkan minat belajar siswa minimal 80% dari 32 siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media berbasis ICT “Wordwall” untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahap pra-siklus. Pada tahap pra-siklus ditemukan masih banyak siswa yang minat belajarnya masih kurang. Mereka nampak kurang fokus saat proses pembelajaran dan memilih ngobrol dengan temannya sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Siswa juga sangat pasif saat mengikuti proses pembelajaran pendidikan

pancasila. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus ditemukan rincian kondisi awal minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data minat belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada pra-siklus

Deskripsi	Pra-siklus
Jumlah siswa yang memiliki minat belajar	7
Jumlah siswa yang tidak memiliki minat belajar	25
Persentase siswa yang memiliki minat belajar	21,875%
Persentase siswa yang tidak memiliki minat belajar	78,125%

Berdasarkan temuan penelitian yang dipaparkan pada tabel 1 ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih belum memiliki minat belajar pada pembelajaran Pendidikan pancasila. Pada data minat tersebut di atas, siswa yang memiliki minat belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya berjumlah 7 siswa dengan persentasi 21,125%. Sedangkan, siswa yang tidak memiliki minat belajar pada pembelajaran Pendidikan pancasila berjumlah sebanyak 25 siswa dengan persentase 78,125%. Maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas VIII-C SMPN 6 Madiun memiliki minat belajar yang rendah saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan klasikal yang dihadapi kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun yaitu rendahnya minat belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti mengidentifikasi beberapa faktor yang menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang kurang saat mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila adalah sebagaimana pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

No	Faktor	Penyebab Masalah
1.	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Kurang tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. b. Tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan ide, gagasan, dan pendapat. c. Lebih suka mengobrol dengan teman. d. Mudah bosan terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. e. Materi terlalu berat sehingga sulit dipahami. f. Siswa banyak yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. g. Tidak berani bertanya ketika ada yang tidak dipahami.
2	Guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Strategi pembelajaran kurang menarik dan inovatif. b. Metode pembelajaran yang dipakai lebih dominan metode ceramah. c. Kurang mendorong siswa untuk mengeluarkan pendapatnya.

3	Pelaksanaan Pembelajaran	a. Lebih banyak terpusat pada guru (<i>teacher centered approach</i>) b. Kurang variatif dan inovatif c. Penyajian bahan ajar hanya terpaku pada ceramah.
4	Materi Ajar	Kompleks

Pada tabel 2 dipaparkan faktor-faktor penyebab yang berpengaruh pada minat belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian, dapat terlihat bahwa penyebab masalah paling dominan adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap membosankan, materi sangat kompleks dan siswa kurang tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, peneliti menawarkan solusi pada penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournament* dengan media berbasis ICT “Wordwall” untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun. Penerapan strategi pembelajaran belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa agar mereka tidak mudah bosan dan mengikuti pembelajaran tanpa keterpaksaan (Panjaitan & Suriadi, 2023). Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah dengan memberikan tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus II dilaksanakan apabila pada siklus I belum memenuhi target yang ingin dicapai yaitu minimal 80% dari 32 siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun.

Siklus I dilaksanakan dengan diawali peneliti memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan terkait penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan pada awal pembelajaran. Siswa dengan bimbingan peneliti mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, presensi, mengecek kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan alat tulis, serta sumber belajar. Materi yang digunakan pada siklus I ini adalah jati diri bangsa dan budaya nasional. Peneliti menjelaskan aturan main strategi *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall*. Siswa dibagi secara acak dengan anggota kelompok sebanyak 5-6 anggota. Kegiatan TGT dilaksanakan dengan format seperti cerdas cermat. Peneliti telah menyiapkan lonceng yang diletakkan di depan kelas. Pertanyaan yang akan diberikan sudah disiapkan melalui *wordwall*, kemudian ditayangkan melalui proyektor yang ada di depan kelas. Setiap perwakilan kelompok harus adu kecepatan dan ketepatan dalam menjawab kuis. Sebelum menjawab harus membunyikan lonceng yang ada di depan dan menjawab kuis. Apabila jawaban salah maka soal hangus dan akan dilanjutkan ke soal selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus I terdapat peningkatan yang cukup signifikan dengan rincian pada tabel 3.

Tabel 3. Data minat belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah siswa yang memiliki minat belajar	18
Jumlah siswa yang tidak memiliki minat belajar	14
Persentase siswa yang memiliki minat belajar	56,25%
Persentase siswa yang tidak memiliki minat belajar	43,75%

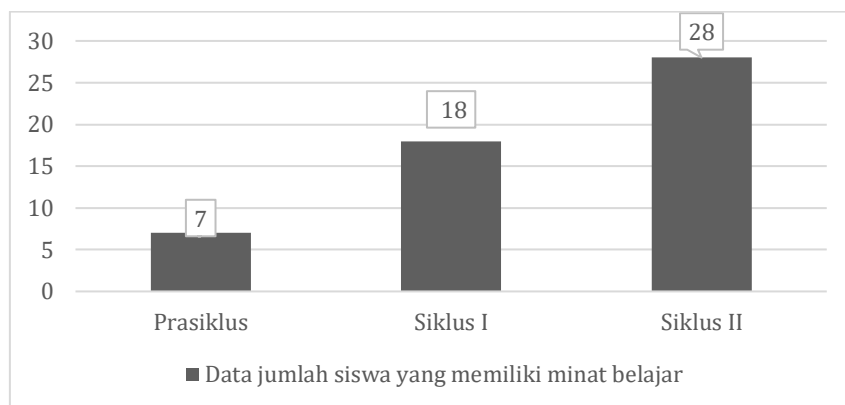
Berdasarkan hasil observasi dan monitoring tindakan yang dipaparkan pada tabel 3 di atas, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada minat belajar siswa saat pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi 18 dari 32 siswa dengan persentasi 56,25%. Namun, peningkatan yang cukup signifikan tersebut masih belum mencapai target dengan minimal 80% dari 32 siswa, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang menjadi evaluasi oleh peneliti yaitu saat proses mengambil lonceng menjadikan situasi pembelajaran kurang kondusif karena siswa saling berebut ingin menjawab soal sehingga kurang efektif. Kemudian, peraturan permainan pada bagian menghanguskan soal apabila ada kelompok yang menjawab soal perlu di perbaiki.

Tindakan kelas siklus II adalah tindakan setelah berakhirnya siklus I. Tindakan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Adapun tahap pelaksanaan siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, hasil tindakan kelas, dan refleksi. Materi yang digunakan pada siklus II adalah literasi digital dalam kebinekaan bangsa yang merupakan lanjutan materi pada siklus I. Tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan rancangan yang sudah disusun, hasil observasi, dan evaluasi yang diperoleh sebelumnya. Aturan permainan *Teams Games Tournament* hampir sama dengan peraturan saat siklus I, namun ada beberapa peraturan yang dikoreksi sesuai dengan hasil refleksi tindakan siklus I sebelumnya. Pertama, mengganti aturan memperebutkan satu lonceng di depan kelas menjadi memberikan lonceng pada setiap kelompok dengan suara yang berbeda. Kedua, memberikan maksimal 3x toleransi pada setiap kelompok yang melanggar aturan permainan dan apabila lebih dari 3 maka kelompok yang melanggar akan didiskualifikasi. Ketiga, merevisi aturan apabila soal tidak dijawab dengan benar maka akan hangus menjadi memberikan 1x kesempatan pada kelompok lain untuk menjawab. Minat belajar siswa setelah pelaksanaan siklus II pada pembelajaran Pendidikan pancasila meningkat sangat signifikan dengan rincian pada tabel 4.

Tabel 4. Data minat belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus II

Deskripsi	Siklus II
Jumlah siswa yang memiliki minat belajar	28
Jumlah siswa yang tidak memiliki minat belajar	4
Persentase siswa yang memiliki minat belajar	87,5%
Persentase siswa yang tidak memiliki minat belajar	12,5%

Berdasarkan temuan penelitian sebagaimana yang tercantum pada tabel 4 ditemukan bahwa minat belajar siswa meningkat menjadi 28 siswa dari total keseluruhan 32 siswa dengan persentase (87,5%). Dengan demikian maka peningkatan tersebut sudah memenuhi target minimal tindakan kelas dengan minimal peningkatan minat belajar sebanyak 80% dari total keseluruhan yaitu 32 siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus II, proses pembelajaran pada tindakan kelas siklus II banyak mengalami peningkatan dibanding pada siklus I. Selama mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa jauh lebih *enjoy* dan lebih berani untuk bertanya maupun berpendapat. Mayoritas siswa kelas VIII-C juga sangat antusias saat *games*. Hal ini terlihat saat mereka sangat kompetitif berebut menjawab kuis yang ditampilkan pada layar proyektor dan merasa tertantang untuk memenangkan permainan. Pembelajaran berbasis *games* dengan mengintegrasikan teknologi pada kegiatan belajar dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan untuk siswa (Haryanto et al., 2024). Adapun grafik peningkatan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun tahun pelajaran 2023/2024 dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dari tahap pra-siklus sampai tahap siklus II sebagaimana pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun pada Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan temuan penelitian yang dipaparkan pada gambar 2 ditemukan bahwa pada kondisi awal (pra-siklus) siswa yang memiliki minat belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya sebanyak 7 siswa dari 32 siswa dengan persentase 21,875%. Setelah pelaksanaan

siklus I, minat belajar siswa meningkat dari 7 siswa menjadi 18 siswa dengan persentase 56,25%. Kemudian, minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan pada siklus II dari 18 siswa menjadi 28 siswa dari 32 siswa dengan persentase 87,5%. Dengan demikian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournament* dengan media berbasis ICT *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, maka akan menumbuhkan perasaan ingin tahu akan sesuatu hal yang baru sehingga mereka akan tergerak untuk memperelajari sendiri tanpa paksaan dari siapapun.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Strategi ini sudah banyak diterapkan oleh guru-guru di Indonesia. Dalam penerapan strategi *TGT* dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. *TGT* menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka tanpa pilih-pilih. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Pratiwi et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan dan capaian indikator pada siklus I dan siklus II yang mencapai keberhasilan. Penggunaan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dibanding menggunakan metode lama seperti menghafal.

Penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Strategi *teams games tournament* dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena strategi ini terdapat turnamen yang menuntut siswa untuk memenangkan permainan dan akan diberikan penghargaan atau hadiah sebagai bentuk apresiasi (Rizqi & Mulyawati, 2023). *Games* dalam pembelajaran dapat menghadirkan rasa kompetitif untuk menjadi pemenang antar kelompok sehingga ada ambisi untuk menjadi pemenang dan yang terbaik. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Heriati et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan kooperatif metode *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu menurunkan fokus belajar siswa, namun sebaliknya belajar sambil bermain dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga mereka lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Implementasi strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran digital seperti *wordwall*. Pada *website wordwall* terdapat banyak fitur pilihan yang dapat dimanfaatkan oleh guru-guru. Integrasi media digital merupakan salah satu hal yang dilakukan oleh guru untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Pemanfaatan media *wordwall* dan dipadukan dengan strategi *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Hal ini diperkuat dengan penelitian Rizki et al. (2023) yang menemukan bahwa media *wordwall* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, maka media *wordwall* tidak hanya dapat dikolaborasikan dengan strategi *teams games tournament*, namun juga dapat digunakan dengan strategi maupun model-model pembelajaran lainnya.

IV. KESIMPULAN

Penerapan strategi *Teams Games Tournament* menggunakan media berbasis ICT “*Wordwall*” dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila tahun pelajaran 2023/2024. Peningkatan minat belajar siswa didasarkan pada hasil observasi pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tindakan kelas pada pra-siklus siswa yang memiliki minat belajar pada kondisi awal hanya sebanyak 7 siswa (21,875%) dari 32 siswa. Kemudian, siswa yang memiliki minat belajar meningkat menjadi 18 siswa dari 32 siswa dengan persentase 56,25%. Kemudian, meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 28 dari 32 siswa dengan persentase 87,5%. Pada tindakan kelas siklus II telah mencapai target dengan ketercapaian minimal 80% dari 32 siswa. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *teams games tournament* menggunakan media berbasis ICT “*Wordwall*” efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun pada proses pembelajaran pendidikan pancasila tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada media pembelajaran yang digunakan. Peneliti sangat mendukung guru maupun calon guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan strategi *teams games tournament* dengan mengeksplorasi media-media pembelajaran lain yang lebih menarik yang telah terintegrasi teknologi sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Pramesti, A., & Suci Qamaria, R. (2022). Penerapan Komunikasi Terapeutik dengan Media Flash Card pada Anak yang Mengalami Down Syndrome. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 159–169. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.92>
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 5(1), 12–24. <https://doi.org/10.52483/ijsted.v5i1.96>
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi; Tantangan Dan Peluang. Nas Media Pustaka.
- Farkhah, S. A., Prasetyo, A. K., & Setiani, K. E. (2023). Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 408–421. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1106>
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, H., Haryati, H., Nuwrun Thasimmim, S., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 868–883. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24930>
- Heriati, A., Samputri, S., & Murniah, M. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII.7 SMP Negeri 1 Makassar Melalui Penerapan Metode TGT Berbantuan Quizziz. *JP-3 : Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Peningkatan*, 6(2), 1585–1592. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1310>
- Jannah, F., Fathuddin, T. I., & Az Zahra, P. F. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65. <https://doi.org/10.55606/ay.v4i2.36>
- Lestari, R. Y., Rohmayati, T., Nandiny, S., Fadhila, M. Z., & Rizkya, A. A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn. *BERSATU : Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(6), 301–312. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.482>
- Mattarima, S. M. U., Afifi, N., & Qamaria, R. S. (2022). English Study Club: How Students' Mental Attributes Reflect Their Motivation. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 9(1), 120-134.
- Ngatiyem, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–157. <https://doi.org/10.51878/action.v1i2.637>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(1), 126–130. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.888>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>

- Qamaria, R. S., & Astuti, F. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Remaja Melalui Konseling Behavioral Dengan Teknik Self Management. *Proyeksi*, 18(1), 1-22.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(05), 1812–1825. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Rizqi, M. D. A., & Mulyawati, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. *COLLASE : Creative of Learning Students Elementary Education*, 06(01), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>
- Salsabila, I., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta. *FONDATIA : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 381–394. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4766>
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *AL-IRSYAD: Journal of Education Science*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.58917/aijes.v1i1.1>
- Sudiana, I. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar PPKn melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 99–105. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.52519>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II, 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Syaifudin, S. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Widiastuti, N. E. (2021). Luntarnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *IJSED : Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v3i2.44>