



**PEMBINAAN
PEMBENTUKAN MEDIA
INTERAKTIF GURU
DENGAN METODE TGT
(TEAMS GAMES
TOURNAMENT)
BERBASIS WORDWALL
DI MIN 4 PALANGKA
RAYA**

Surawan¹, Laila Husniah²

^{1,2} IAIN Palangka Raya

Article history

Received : 31 Agustus 2024

Revised : 1 September 2024

Accepted : 2 September 2024

***Corresponding author**

Email : surawan@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Pembelajaran interaktif merupakan kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di kelas. Pengabdian ini bertujuan untuk membina guru-guru kelas 1 di MIN 4 Palang Raya dalam pembuatan media interaktif berbasis *Wordwall* menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*). Metode TGT dipilih karena mampu mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian meliputi beberapa tahap, yaitu pelatihan penggunaan platform *Wordwall*, perancangan media pembelajaran interaktif, serta implementasi dan evaluasi di kelas. Guru-guru diberikan pendampingan intensif dalam memanfaatkan berbagai fitur *Wordwall* untuk menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang relevan dengan kurikulum kelas 1. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam membuat dan mengaplikasikan media interaktif, serta peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa di kelas 1. Dengan demikian, pembinaan melalui metode TGT berbasis *Wordwall* ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru dalam pembuatan media interaktif, tetapi juga memperkuat kolaborasi dan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Diharapkan, kegiatan serupa dapat terus dilakukan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dan guru-guru lainnya.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembinaan Guru, TGT (*Teams Games Tournament*), *Wordwall*.

Abstract

Interactive learning is key to improving student engagement and understanding in class. This community service aims to guide grade 1 teachers at MIN 4 Palang Raya in creating interactive media based on Word wall using the TGT (*Teams Games Tournament*) method. The TGT method was chosen because it is able to integrate game and competition elements that can motivate students to learn more actively and enjoyably. Community service activities include several stages, namely training in using the Word wall platform, designing interactive learning media, and implementation and evaluation in class. Teachers are given intensive assistance in utilizing various Word wall features to create various types of educational games that are relevant to the grade 1 curriculum. The results of this activity show an increase in teachers' abilities in creating and applying interactive media, as well as an increase in student participation and learning achievement in grade 1. Thus, coaching through the TGT method based on Word wall not only improves teachers' technical competence in creating interactive media, but also strengthens collaboration and innovation in the learning process in class. It is hoped that similar activities can continue to be carried out to support improving the quality of education in schools and other teachers.

Keywords: Interactive Media, Teacher Development, TGT (*Teams Games Tournament*), *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peranan yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak-anak. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif. Media interaktif ini tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. MIN 4 Palangka Raya, sebagai salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kota Palangka Raya, menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Guru-guru di sekolah ini, khususnya yang mengajar di kelas 1, seringkali menghadapi kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam memanfaatkan berbagai platform digital yang tersedia. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan suatu program pembinaan yang dapat memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. TGT menggabungkan unsur permainan dan kompetisi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Dengan menggunakan platform *Wordwall*, guru-guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Nurhayati et al., 2022). Dalam konteks ini, *Participatory Action Research* (PAR) dipilih sebagai pendekatan untuk melaksanakan program pembinaan ini. PAR melibatkan partisipasi aktif dari guru-guru dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan komitmen guru-guru terhadap program pembinaan yang dilaksanakan. Selain itu, PAR memungkinkan adanya kolaborasi dan refleksi bersama yang dapat meningkatkan efektivitas program pembinaan (Nurwulan, 2020).

Program pembinaan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru kelas 1 khususnya wali kelas 1 di MIN 4 Palangka Raya dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dengan menggunakan metode TGT. Karena guru dituntut

untuk mampu mengatasi segala kendala dalam problematika pembelajaran saat kegiatan belajar berlangsung. Semua kendala yang terjadi dapat menghambat jalannya proses belajar mengajar, baik yang berpangkal dari perilaku anak didik maupun yang bersumber dari luar anak didik, oleh karena itu kendala tersebut harus dihilangkan. Keberhasilan belajar mengajar lebih banyak ditentukan oleh guru dalam mengelola kelas. Keberhasilan sebuah pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Surawan, 2019). Melalui program ini, diharapkan guru-guru dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan platform digital dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembinaan ini dimulai dengan tahap identifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pelatihan dan pendampingan secara intensif bagi guru-guru dalam menggunakan *Wordwall* dan mengintegrasikan metode TGT dalam pembelajaran. Tahap akhir dari program ini adalah evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan pembinaan dan dampaknya terhadap kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif serta motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya program pembinaan ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan yang signifikan dalam kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di MIN 4 Palang Raya. Selain itu, program ini juga dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat, sangat diperlukan untuk keberhasilan dan keberlanjutan program ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode deskriptif dan metode PAR (*Participatory Action Research*). *Participatory Action Research* (PAR) mengacu pada metode penelitian, biasanya berkaitan dengan penilaian diri organisasi, di mana subjek penelitian berpartisipasi dengan peneliti profesional (Putri & Sembiring, 2021). PAR adalah penelitian yang secara aktif melibatkan semua

pihak dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, PAR sering disebut juga dengan penelitian yang melibatkan masyarakat sebagai objek penelitiannya, pemilihan gabungan metode dan pendekatan ini adalah dapat mendeskripsikan dan menganalisis sebuah permasalahan dengan melibatkan partisipasi yang dapat menimbulkan sebuah pemahaman baru (Genisa & Angraini, 2024). Tujuan dari metode PAR yakni untuk melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Dalam pengabdian kepada masyarakat ini yang menjadi objek penelitian yaitu MIN 4 Palangka Raya dan subjek penelitiannya Guru kelas 1 MIN 4 Palangka Raya (Qomar et al., 2022). Untuk kegiatan Pembinaan Pembuatan Media Interaktif Guru Di Kelas 1 MIN 4 Palangka Raya Dengan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Wordwall* dengan Metode *Participatory Action Research* (PAR) ini, langkah-langkah penyelenggaraan pembinaan meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:
 - a. Identifikasi Kebutuhan dan Masalah: Mengadakan diskusi awal dengan para guru untuk mengidentifikasi kendala dan kebutuhan mereka dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner untuk memahami tingkat pengetahuan dan keterampilan awal guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran.
 - b. Penyusunan Rencana Program: Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, disusun rencana program pembinaan yang mencakup tujuan, materi, metode pelatihan, jadwal kegiatan, dan indikator keberhasilan.
2. Tahap Pelaksanaan. Tahap ini melibatkan beberapa kegiatan utama:
 - a. Pelatihan dan *Workshop*: Melaksanakan serangkaian pelatihan dan *workshop* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan platform *Wordwall* dan menerapkan metode TGT dalam pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara berkelompok dengan pendekatan praktis dan hands-on.
 - b. Pengembangan Media Pembelajaran: Guru-guru didampingi dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Mereka diberikan tugas untuk membuat beberapa jenis media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas 1.
 - c. Implementasi di Kelas: Guru-guru mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat dalam proses pembelajaran di kelas. Selama implementasi,

dilakukan observasi untuk melihat efektivitas penggunaan media interaktif tersebut.

3. Tahap Evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program pembinaan dan dampaknya terhadap kompetensi guru serta proses pembelajaran di kelas:
 - a. Refleksi Bersama: Mengadakan sesi refleksi bersama dengan para guru untuk mengevaluasi pelaksanaan program. Guru-guru memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama pelatihan, kesulitan yang dihadapi, dan manfaat yang diperoleh.
 - b. Penilaian Kinerja Guru: Melakukan penilaian terhadap kinerja guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Penilaian dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara.
 - c. Analisis Hasil Pembelajaran Siswa: Mengukur dampak penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui tes dan penilaian kinerja siswa selama proses pembelajaran.
4. Tahap Tindak Lanjut
 - a. Pengembangan Berkelanjutan: Berdasarkan hasil evaluasi, disusun rencana tindak lanjut untuk pengembangan berkelanjutan. Guru-guru didorong untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dan berbagi praktik terbaik dengan rekan sejawat.
 - b. Diseminasi Hasil: Menyebarkan hasil program pembinaan ini kepada sekolah-sekolah lain dan pihak terkait melalui seminar, publikasi, dan laporan kegiatan.

Dengan metode PAR, diharapkan tercipta kolaborasi yang erat antara peneliti dan guru, serta peningkatan kapasitas guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang inovatif. Hasil dari program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MIN 4 Palangka Raya dan menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain.

HASIL PEMBAHASAN

Pembelajaran harus memiliki komponen yang mempengaruhi proses belajar mengajar, salah satunya adalah metode pembelajaran. Di MIN 4 Kota Palangka Raya sudah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab dan

penugasan. Hanya saja pada saat pembelajaran guru kurang memvariasikan metode pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan dan tidak semangat untuk belajar (Miati, 2019). Selama observasi peneliti menemukan bahwa keterampilan guru dalam membuat media interaktif berbasis digital dan metode pembelajaran masih kurang sehingga diperlukan pembinaan pembuatan Media interaktif guru di kelas 1 MIN 4 Palang Raya dengan metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *wordwall* (Kaswar et al., 2023). Hal ini terlihat dari cara guru menggunakan media interaktif sederhana dan metode pembelajaran yang digunakan. Guru kelas 1 MIN 4 Palangka Raya berjumlah 2 guru perempuan yang diberikan pendampingan dalam kegiatan pembuatan media interaktif dengan menggunakan metode TGT berbasis *Wordwall* yaitu terdiri dari 1 guru wali kelas 1A dan 1 guru wali kelas 1B.

Kegiatan pembinaan diawali dengan pengenalan terkait metode TGT (*Teams Games Tournament*) dan *Wordwall*, bahwa metode TGT adalah salah satu metode yang cocok di gunakan untuk kelas 1 apalagi di kolaborasikan dengan media interaktif berbasis digital yaitu salah satunya *Wordwall*. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Anggraeni & Alpian, 2019).

Apa lagi dengan metode ini guru bisa bervariasi dari metode-metode yang digunakan sebelumnya agar tidak terjadi kurang aktifnya siswa dan kejenuhan belajar pada siswa. Pada zaman sekarang yang serba digital ini, guru juga tidak boleh ketinggalan zaman dalam menggunakan media untuk menarik siswa. Pada pembinaan kali ini guru diajarkan membuat media interaktif berbasis digital yaitu *Wordwall*, *Wordwall* ini adalah salah satu media interaktif berbasis digital yang melalui web khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru muda mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Fanny, 2020). Dan *game wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan 21 endi pengiring *Wordwall* dapat diartikan web

aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran (Wafiqni & Putri, 2021).

Yang kedua pembuatan akun *Wordwall* yang dapat digunakan secara gratis dengan fitur premium. Setelah semua guru memiliki akun *Wordwall*, selanjutnya narasumber memberikan penjelasan mengenai apa saja fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Wordwall*. Setelah menjelaskan tentang fitur yang terdapat pada aplikasi *Wordwall*, narasumber kemudian menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh setelah mengikuti pelatihan ini. Manfaat itu diantaranya, guru dapat membuat *game education* terkait materi yang sudah dijelaskan sebelumnya atau untuk seru-seruan bareng siswanya agar pembelajaran tidak terlalu serius. Materi *Wordwall* ini diberikan mulai dari pembuatan akun hingga pada tahap publikasi. Peserta diajarkan cara untuk membagikan hasil kerja berupa media pembelajaran atau dalam bentuk link (Purnamasari et al., 2020).



Gambar 1. Suasana di dalam kelas 1 pada saat pembelajaran



Gambar 2. Ketika berbincang dengan salah satu guru kelas 1



Gambar 3. MIN 4 Palangka Raya

Pembinaan yang dilakukan di MIN 4 Palangka Raya sekaligus bersifat sebagai pendampingan karena ketika narasumber dalam penyampaian materi pembelajaran dan tugas yang harus dipelajari oleh peserta. Penyampaian materi pembelajaran merupakan salah satu tugas pokok guru dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan para peserta sekaligus mengikuti arahan oleh narasumber (Komariah et al., 2021). Upaya tersebut memungkinkan terjadinya tanya jawab ketika peserta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan atau ketika peserta kesulitan dalam membuat media pembelajarannya. Hasil dari pelatihan ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan pada mata pelajaran masing-masing.

KESIMPULAN

Kegiatan pembinaan dan pendampingan yang telah dilakukan memberikan dampak yang positif kepada peserta dalam hal ini guru-guru yang ada MIN 4 Palangka Raya. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan bantuan metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis aplikasi atau web *Wordwall*. Pengetahuan ini akan menjadi dasar bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajarnya sesuai dengan bidang ilmu masing-masing. Para peserta merasa puas dengan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dan meminta untuk dilakukan kegiatan yang berkelanjutan untuk mengupdate pengetahuan yang dimiliki.

PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Fanny. (2020). Fanny Mestyana Putri. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Genisa, M. U., & Angraini, E. (2024). Pendampingan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Kebersihan Rawa Desa Burai. *Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3, 248–255. <https://doi.org/https://jurnal.jp2n.org/index.php/jp2n/article/view/136/102>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4530>
- Komariah, Hamdanah, & Surawan, S. (2021). Strategi Guru PAI Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Siswa Daring. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 43–52. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/tadibuna/article/view/15662>
- Miati, A. (2019). *Penerapan Metode Diskusi dan Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V di MIN 4 Palangka Raya*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2054/1/Skripsi Ages Miati-1501170005.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2054/1/Skripsi%20Ages%20Miati-1501170005.pdf)
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa

- Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Jurnal Madaniya*, 1(3), 140–146.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research (PAR) Method. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 1–7.
- Qomar, M. N., Karsono, L. D. P., Aniqoh, F. Z., Aini, C. N., & Anjani, Y. (2022). Peningkatan Kualitas Umkm Berbasis Digital Dengan Metode Participatory Action Research (Par). *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 74–81. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.3494>
- Surawan, S. (2019). Peningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran Pakem Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Sumbermulyo Bantul Yogyakarta. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 29–30. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i1.239>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>.