

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan akan dipaparkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi perkembangan, keterbatasan pengembangan, serta definisi istilah penelitian.

1.1 Latar Belakang

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan pariwisata internasional, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, khususnya di daerah yang memiliki interaksi tinggi dengan wisatawan asing. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami budaya global, memperluas wawasan, serta meningkatkan daya saing sumber daya manusia di berbagai sektor khususnya sektor pariwisata. Meskipun Provinsi Bali dikenal sebagai daerah pariwisata yang paling banyak dikunjungi di Indonesia dan memiliki kebutuhan penggunaan bahasa Inggris yang tinggi dalam sektor layanan wisata, kenyataannya capaian penguasaan bahasa Inggris di jenjang SMP di Bali masih menunjukkan kelemahan signifikan. Penelitian oleh The Relation of Balinese EFL Learners' Prior Learning Experience and Present Proficiency menunjukkan bahwa pengalaman belajar awal dan motivasi intrinsik serta ekstrinsik siswa Bali memiliki korelasi dengan tingkat kecakapan bahasa Inggris mereka, dan masih ditemukan banyak siswa yang belum mencapai tingkat kemahiran yang memadai. Terlebih lagi, penelitian Exploring the Factors Behind Low English Proficiency-Focused Students mengidentifikasi bahwa di konteks Bali terdapat sejumlah faktor internal (seperti motivasi rendah, pengalaman belajar terbatas) dan eksternal (lingkungan belajar kurang mendukung) yang menghambat penguasaan bahasa Inggris siswa. Kondisi ini menjadi tantangan besar karena penguasaan bahasa Inggris yang lemah pada jenjang SMP akan menghambat kemampuan siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep dan penalaran dalam bahasa Inggris, padahal kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam era global dan pariwisata yang mendominasi wilayah Bali.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, komunikasi global, dan pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris sejak jenjang pendidikan menengah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Namun, pada kenyataannya, banyak peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar dalam bahasa Inggris, khususnya dalam teks descriptive yang merupakan bagian dari kemampuan literasi dan komunikasi. Penelitian oleh (Fitri dan Pratiwi, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pengajaran menulis teks deskriptif dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menulis teks tersebut. Selain itu, studi oleh (Fitri et al., 2023) mengidentifikasi bahwa siswa kelas VIII di SMPN 1 Sintoga mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok dan referensi kata dalam teks deskriptif. Lebih lanjut, penelitian oleh (Siahaan, 2013) menganalisis kemampuan dan kesulitan siswa dalam menulis teks deskriptif, menemukan bahwa struktur generik dan penggunaan bahasa menjadi area yang menantang. Temuan serupa dilaporkan oleh (Sinaga et al., 2016) dan (Yoandita, 2019), yang menyoroti realisasi metafungsi dalam paragraf deskriptif siswa sebagai area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, Agustini et al. (2022) menyatakan bahwa abad ke-21 merupakan era digital yang ditandai oleh perkembangan dan teknologi yang sangat cepat. Walaupun perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah berkembang secara masif di Indonesia, termasuk di Provinsi Bali yang dikenal adaptif terhadap inovasi digital, kenyataannya pemanfaatan teknologi pembelajaran di beberapa sekolah masih tergolong rendah. Salah satu contohnya terlihat di SMP Negeri 6 Singaraja, di mana penggunaan aplikasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, masih sangat terbatas. Data tersebut peneliti peroleh ketika melakukan kegiatan Kepekaan Sosial pada tanggal 22 Agustus 2025. Secara acak peneliti memasuki salah satu kelas di sekolah dan menanyakan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya Bahasa Inggris. Hasilnya, mayoritas siswa menjawab bahwa mereka jarang dan hampir tidak pernah menggunakannya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi besar pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan praktik aktual di lapangan yang belum maksimal. Padahal,

penerapan media dan aplikasi pembelajaran digital berperan penting dalam mendukung proses belajar yang lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran bahasa siswa secara lebih efektif.

Disisi lain, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kepada 98 siswa pada kelas yang berbeda juga menunjukkan bahwa 43% siswa pernah menggunakan aplikasi pembelajaran tetapi bukan pada pelajaran bahasa Inggris. Sehingga para siswa tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga terkonfirmasi dari hasil survei yang menunjukkan bahwa 96% siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memahami materi khususnya teks deskriptif. 89% siswa juga sangat senang belajar dengan media interaktif berbasis game dibandingkan metode ceramah. Dalam wawancara singkat yang saya lakukan secara acak kepada beberapa siswa, mereka juga mengatakan bahwa metode yang paling sering digunakan oleh guru bahasa Inggris mereka adalah metode ceramah yang membuat mereka merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sudarma et al. (2025) melalui penelitian *Meningkatkan Pengetahuan Multiple Intelligences melalui Diagnostic Multiple Intelligences System dengan Setting Belajar Proyek pada Guru SMP* menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem diagnostik *multiple intelligences* yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengetahuan guru mengenai karakteristik dan kecerdasan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pengetahuan guru dari 65,51 sebelum pelatihan menjadi 91,37 setelah pelatihan, yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap karakteristik peserta didik merupakan aspek penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Di waktu yang berbeda, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bahasa Inggris untuk mengkonfirmasi hal tersebut. Dari angket yang di berikan, guru bahasa Inggris tersebut paling sering melakukan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menalar isi teks, yang berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70 Berdasarkan data hasil penilaian guru pada

semester I hingga semester II di kelas VII, rerata nilai yang diperoleh siswa hanya mencapai 57,53 pada semester I dan 62,20 pada semester II, yang masih berada di bawah standar ketuntasan. Adapun tingkat ketuntasan belajar secara individual menunjukkan bahwa hanya 35,65% siswa yang mencapai ketuntasan pada semester I dan 40,70% siswa pada semester II, sementara sebagian besar siswa lainnya, yakni 64,35% dan 59,03%, masih berada di bawah tingkat ketuntasan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami makna teks dan menalar isi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada materi descriptive text.

Penelitian oleh (Husni dan Saputri, 2023) mengidentifikasi bahwa faktor internal seperti kurangnya motivasi belajar dan kesulitan berkonsentrasi turut berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan penalaran bahasa dan pemahaman konsep. Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suartama et al., 2023) dimana Pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang secara sistematis dalam lingkungan pembelajaran daring maupun luring terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar (*student engagement*) dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa terlibat secara aktif melalui tantangan, umpan balik, dan mekanisme permainan yang memicu motivasi intrinsik. Selain itu, penelitian oleh (Rahman et al., 2023) menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Hal ini terjadi karena pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional dan belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh (Praditya et al., 2019, p. 74) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis game memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu memfasilitasi interaksi aktif siswa dengan materi. Pendekatan yang bersifat teacher-centered menyebabkan siswa khususnya jenjang SMP kurang termotivasi dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta penalaran bahasa yang dibutuhkan dalam memahami struktur dan makna teks, khususnya teks descriptive. Penelitian oleh (Xhomara, 2022) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang

berpusat pada siswa (*student-centered*) memiliki korelasi positif yang signifikan dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil survei English Proficiency Index (EPI) tahun 2023 yang dirilis oleh Education First (EF), Indonesia menempati peringkat 79 dari 113 negara dengan skor rata-rata 468, yang termasuk dalam kategori “*Low Proficiency*” atau tingkat kemahiran rendah (EF EPI, 2023). Posisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris peserta didik Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura, Filipina, dan Malaysia. Kondisi ini sejalan dengan temuan Meisani et al. (2020) yang menyatakan bahwa rata-rata kemampuan bahasa Inggris siswa SD hingga SMA di Indonesia masih berada pada level A1 CEFR, yaitu tingkat dasar di mana siswa hanya mampu memahami kalimat sederhana dan kosakata umum.

Lebih jauh, hasil penelitian Maruf et al. (2020) menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan Bahasa Inggris siswa Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya motivasi belajar, keterbatasan strategi pengajaran, serta kurangnya kemampuan berpikir dan penalaran dalam memahami makna bahasa. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengalami kesulitan pada aspek linguistik, seperti tata bahasa dan kosakata, tetapi juga pada kemampuan memahami konsep dan menalar isi teks berbahasa Inggris. Permasalahan tersebut terlihat dalam pembelajaran *descriptive text*, ketika siswa cenderung menghafal struktur teks tanpa memahami konsep deskriptif secara mendalam serta mengalami kesulitan dalam menalar informasi dan mengidentifikasi hubungan antargagasan dalam teks. Dalam konteks tersebut, Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022) melalui penelitian *Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content* menunjukkan bahwa pengembangan konten digital yang didasarkan pada teori pemrosesan informasi dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak. Temuan tersebut menegaskan bahwa konten digital tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi dapat dirancang untuk mengoptimalkan proses kognitif peserta didik dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris perlu diarahkan pada aktivitas yang tidak hanya membantu siswa mengingat informasi kebahasaan, tetapi juga mendorong mereka

memahami konsep, mengolah informasi, memecahkan masalah, dan menggunakan informasi tersebut dalam proses penalaran. Penelitian *Learning Strategy Toward Attitudes and Motivational Orientations of Indonesian Learners in Learning English as a Foreign Language* (Wulandari et al., 2021) juga menyoroti bahwa meski siswa memiliki orientasi motivasi instrumental (ingin menguasai Inggris untuk masa depan), faktor-lingkungan dan strategi belajar yang terbatas menyebabkan orientasi tersebut tidak terkelola secara efektif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa siswa yang menggunakan strategi pembelajaran bahasa aktif (metakognitif, kognitif, sosial) cenderung lebih sukses dibanding yang tidak. Karena demikian, siswa yang hanya menghafal struktur teks tanpa strategi berpikir mendalam akan sangat kesulitan dalam melakukan penalaran terhadap teks berbahasa Inggris — seperti mengidentifikasi hubungan antar gagasan atau menghubungkan konsep deskriptif dalam teks.

Kesenjangan kemampuan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah dan penalaran logis dalam konteks bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa adalah *Problem-Based Learning* (PBL). *Problem-Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar dengan menghadapkan mereka pada masalah nyata yang kompleks untuk dipecahkan (Risandy et al., 2023). Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan apa yang perlu mereka pelajari, serta mencari solusi melalui penelitian dan diskusi (Eka, 2023). (Juliska et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Rochaeni et al., 2023), yang mencatat peningkatan kemampuan penalaran siswa melalui implementasi PBL di kelas VI SD. Selain itu, model ini juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis teks deskripsi, sebagaimana dibuktikan oleh beberapa studi yang mengintegrasikan PBL dalam pengajaran keterampilan berbahasa. Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa PBL layak diadaptasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengembangkan pemahaman konseptual dan penalaran siswa, terutama dalam memahami struktur dan makna teks seperti teks deskriptif.

Sudarma et al. (2015) menyatakan bahwa desain pesan visual yang baik dapat meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menerima informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana materi dan informasi pembelajaran dikemas serta disajikan kepada peserta didik. Selain penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL), pendekatan pembelajaran kooperatif juga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan penalaran Bahasa Inggris. Penelitian Fathoni (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan terhadap pemahaman bacaan Bahasa Inggris siswa di Madrasah Aliyah. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif yang didukung oleh penguasaan kosakata dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman bacaan Bahasa Inggris siswa. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pengembangan pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan menarik, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui interaksi, kerja sama, dan aktivitas belajar yang terstruktur. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital dengan model pembelajaran yang menggabungkan pemecahan masalah dan aktivitas kooperatif menjadi relevan untuk dikembangkan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris siswa.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yaitu Team Games Tournament (TGT). (Slavin, 2010, p. 163), Team Games Tournament (TGT) merupakan, “Pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Selain itu, aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Putu et al., 2018). Dalam penelitian (Suartama et al., 2024, p. 978) menyatakan bahwa “*Collaborative and gamified online learning can generate positive emotions as motivation for students*”. Hal tersebut mendukung bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dan gamifikasi tidak hanya meningkatkan kognitif, tetapi juga aspek afektif seperti motivasi

dan emosi positif. Pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian oleh (Nasruddin, 2016) menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. Demikian pula, studi oleh (Chaira, 2017) mengungkapkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V MIN Tungkob. Selain itu, penelitian oleh (Amaluddin et al., 2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa TGT layak diadaptasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengembangkan pemahaman konseptual dan penalaran siswa.

Berdasarkan kajian literatur, telah banyak penelitian yang mengkaji efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Team Games Tournament (TGT) secara terpisah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, Hidayati (2020) menemukan bahwa penerapan PBL dan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Namun, penelitian yang mengintegrasikan kedua model tersebut dalam satu desain pembelajaran terpadu masih sangat terbatas. Penelitian eksperimen oleh (Purba et al., 2019) menunjukkan bahwa kombinasi PBL dan TGT dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi. Selain itu, sebagian besar studi hanya menekankan pada aspek pemahaman atau hasil belajar umum, tanpa mengkaji lebih jauh kemampuan penalaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran teks deskriptif di jenjang SMP. (Sonia dan Airlanda, 2024) mengungkapkan bahwa PBL lebih efektif dibandingkan TGT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun belum secara spesifik meneliti penalaran bahasa dalam konteks teks deskriptif.

Di sisi lain, media digital interaktif seperti Wordwall mulai banyak digunakan dalam pembelajaran. Idrus et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, pemanfaatannya dalam model pembelajaran berbasis pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa Inggris siswa masih minim. Integrasi antara model ProGaT dan media Wordwall diharapkan dapat

menciptakan suasana belajar yang menantang, kompetitif, dan berbasis pemecahan masalah yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Dalam konteks pengembangan Model ProGaT, keberadaan *support system* berupa media digital seperti Wordwall sangat penting karena media tersebut tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi merupakan bagian struktural yang mendukung implementasi sintaks model secara konsisten. Sudarma menegaskan bahwa media pembelajaran digital dapat divalidasi secara ilmiah dan terbukti efektif, sebagaimana ia melaporkan bahwa *“pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE dinyatakan valid melalui uji ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan, serta efektif meningkatkan hasil belajar”* (Sudarma, 2019). Temuan ini memberikan dasar empiris bahwa penggunaan media digital dapat menjadi bagian sah dalam *support system* sebuah model pembelajaran. Dengan demikian, integrasi Wordwall dalam Model ProGaT memenuhi syarat model pembelajaran menurut Joyce, Weil & Calhoun, karena media tersebut bukan sekadar alat bantu, tetapi elemen pendukung yang telah terbukti secara teoretis dan empiris mampu meningkatkan efektivitas proses belajar.

Model Problem Games Tournament (ProGaT) yang merupakan perpaduan antara pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan teknik Team Games Tournament (TGT) menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas pemecahan masalah dan kompetisi edukatif berbasis tim. Model ini mendorong siswa untuk bekerja kolaboratif, mengidentifikasi pengetahuan awal dan kebutuhan belajarnya, serta mencari solusi melalui penyelidikan dan diskusi. Kombinasi problem-based dan permainan akademik ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa Inggris, tetapi juga untuk memperkuat motivasi belajar, kerja sama tim, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Struktur interaksi sosial dalam Model ProGaT menekankan pentingnya kerja sama dan kompetisi sehat antarkelompok, di mana dinamika pembelajaran tidak hanya membangun pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif yang berkelanjutan. Sudarma memberikan landasan empiris yang kuat melalui penelitiannya tentang e-learning kooperatif, dengan menyatakan bahwa *“konten e-learning berorientasi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dinyatakan valid dan pada uji coba lapangan menunjukkan hasil sangat baik”* (Sudarma, 2019). Temuan ini menegaskan bahwa desain pembelajaran yang mengutamakan interaksi kelompok, kerja sama, serta

struktur sosial yang terorganisasi dapat berjalan efektif ketika dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat. Oleh karena itu, mekanisme kompetisi kooperatif dalam Model ProGaT—di mana siswa saling mendukung dalam kelompok sekaligus berkompetisi dengan kelompok lain—memiliki legitimasi teoretis dan empiris yang jelas, sekaligus selaras dengan karakteristik sistem sosial dalam model pembelajaran menurut Joyce, Weil, dan Calhoun.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, seperti yang dijelaskan dalam (Ruangguru, 2024) pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada *deep learning* menjadi sangat relevan. *Deep learning* mendorong peserta didik untuk belajar secara mendalam melalui tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning* (sadar akan proses belajar), *meaningful learning* (mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman dan konteks nyata), dan *joyful learning* (mengalami kesenangan dalam proses belajar). Pembelajaran yang berbasis tantangan (*problem-based*), kompetisi sehat (*games tournament*), dan media digital interaktif seperti Wordwall secara langsung mendukung ketiga pilar ini. Khususnya, penggunaan Wordwall sebagai media yang menyenangkan dan partisipatif dapat memperkuat dimensi *joyful learning*, yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Menurut Parwati et al. (2023), pemanfaatan ICT memungkinkan penyajian informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun simulasi yang dapat meningkatkan kualitas interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan kurikulum di Indonesia dan tuntutan pembelajaran di era digital yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dengan karakteristik dan latar belakang yang beragam. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta memanfaatkan teknologi secara tepat dan bijak. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, interaktivitas, dan daya tarik pembelajaran. Agar pemanfaatan teknologi dapat berlangsung secara optimal, pendidik perlu memiliki kemampuan dalam merancang, mengimplementasikan, memanfaatkan, serta mengelola proses dan sumber belajar berbasis

teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Sudarma, 2022). Hal tersebut sejalan dengan konsep lima kawasan Teknologi Pendidikan yang dikemukakan oleh AECT (2008), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Penerapan kelima kawasan tersebut secara terpadu dapat menjadi landasan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik, sehingga mendukung implementasi prinsip dan tujuan Kurikulum Merdeka (Jusuf & Istiyowati, 2023).

Untuk menjawab berbagai persoalan dalam pembelajaran bahasa Inggris di jenjang SMP—mulai dari rendahnya pemahaman konsep dan penalaran bahasa, terbatasnya pemanfaatan media digital, hingga dominannya metode ceramah—peneliti memandang perlunya menghadirkan suatu inovasi pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual. Salah satu upaya yang dipilih adalah mengembangkan model Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall, yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengembangkan penalaran bahasa siswa dalam materi teks deskriptif, sejalan dengan nilai-nilai deep learning yang diusung Kurikulum Merdeka. Pengembangan model ini difokuskan pada tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. ProGaT sendiri merupakan sintesis dari Problem Based Learning (PBL) dan Team Games Tournament (TGT) yang diorganisasi ke dalam enam tahapan terstruktur, yaitu (1) orientasi masalah, (2) identifikasi serta analisis masalah, (3) perumusan solusi melalui aktivitas permainan, (4) pelaksanaan games tournament, (5) refleksi dan klarifikasi konsep, serta (6) evaluasi dan tindak lanjut. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudarma et al. (2023) menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan dapat diketahui melalui adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat micro video. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media dan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan aplikatif. Dalam penerapannya, model ProGaT didukung oleh penggunaan media Wordwall sebagai alat bantu digital interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan

permainan berbasis masalah (*problem-games*). Media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan menalar dalam memahami isi teks berbahasa Inggris, khususnya descriptive text. Melalui penerapan model ProGaT berbantuan Wordwall, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, kontekstual, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa Inggris siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SMP Negeri 6 Singaraja, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang kurang interaktif
Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Singaraja masih menggunakan metode -ceramah dengan menggunakan *teacher-centered* yang menyebabkan kurangnya interaksi dalam pembelajaran.
2. Minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris masih rendah sehingga:
 - a. Siswa mengalami kesulitan memahami pelajaran Bahasa Inggris, karena penjelasan guru dianggap monoton dan tidak interaktif.
 - b. Banyak siswa kesulitan memahami materi Bahasa Inggris khususnya pada topik deskriptif teks.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga belum mampu mengoptimalkan partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep Bahasa Inggris.
4. Keterampilan penalaran bahasa siswa masih lemah, khususnya dalam menghubungkan aturan tata bahasa (*grammar*) dengan penerapan dalam teks deskriptif.
5. Rendahnya hasil belajar siswa. Nilai rerata siswa dalam Bahasa Inggris di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 yang ditetapkan sekolah, dengan tingkat ketuntasan yang rendah.
6. Belum tersedia model pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan edukatif yang dapat menumbuhkan kompetisi sehat sekaligus meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran siswa.
7. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya media digital interaktif seperti

Wordwall masih terbatas sehingga potensi teknologi belum optimal digunakan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

8. Model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* belum efektif karena belum dipadukan dengan strategi kompetitif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, adapun pembatasan masalah yang diajukan atau diangkat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan pemahaman siswa SMP Negeri 6 Singaraja dalam pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada topik teks deskriptif. Hal ini disebabkan karena penjelasan guru yang masih monoton, kurang menantang, dan tidak interaktif (cenderung pasif). Metode ceramah dan model pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan interaksi yang kurang. Hal ini juga menyebabkan nilai rerata siswa yang masih dibawah KKTP 70.
2. Pada topik teks deskriptif, peneliti membatasi pada bagian pemahaman konsep dan penalaran bahasa dimana fokus pada aturan tata bahasa (grammar) yang digunakan dan struktur teks. Karena, para siswa masih fokus pada hafalan tanpa dibangun konsep melalui aktivitas berpikir atau problem solving ditambah lagi siswa hanya tahu "*descriptive text*" tetapi tidak memahami perbedaan fungsi bagian *Identification* dan *Description*.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi khususnya media digital interaktif seperti Wordwall secara optimal. Pada mata pelajaran yang lain, para siswa sudah menggunakan media digital namun pada kelas Bahasa Inggris, masih cenderung menggunakan cara konvensional. Hal ini sangat menolong para siswa dalam memahami konsep dan melatih penalaran bahasa secara aktif dan menyenangkan juga adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, Penggunaan aplikasi Wordwall dipilih karena relevan dengan karakteristik siswa kelas 8 SMP Negeri 6 Singaraja yang cenderung tertarik pada aktivitas visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Berdasarkan pemaparan diatas diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep

dan penalaran bahasa siswa dalam topik teks deskriptif yang direalisasikan dengan meningkatnya nilai KKTP para siswa. Berkaitan dengan identifikasi masalah sebelumnya maka pembatasan masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah Pengembangan Model Problem Games Tournament (ProGaT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Penalaran Bahasa Inggris Siswa Berbantuan Wordwall. Fokus ini dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa aktif berpikir kritis melalui pemecahan masalah sekaligus membangun penalaran bahasa dan pemahaman konsep siswa melalui aktivitas kompetitif dan menyenangkan. Pembatasan inipun dapat menjawab beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan faktor penyebab lain dalam kesulitan mempelajari Bahasa Inggris dapat teratasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses rancang bangun model pembelajaran *Problem Games Tournament* (ProGaT) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris siswa pada materi deskriptif di jenjang SMP?
2. Bagaimana validitas dan kepraktisan model pembelajaran *Problem Games Tournament* (ProGaT) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris pada materi teks deskriptif di jenjang SMP?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Problem Games Tournament* (ProGaT) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris siswa pada materi teks deskriptif?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun model pembelajaran *Problem Games Tournament* (ProGaT) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa Inggris siswa pada materi teks deskriptif di jenjang SMP.
2. Untuk mengetahui validitas dan kepraktisan model pembelajaran *Problem Games Tournament* (ProGaT) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa

- Inggris siswa berbantuan media Wordwall pada materi teks deskriptif di jenjang SMP.
3. Untuk menguji efektivitas model pembelajaran Problem Games Tournament (ProGaT) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa Inggris siswa pada materi teks descriptive.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain dan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP. Penelitian ini juga memperkaya referensi model pembelajaran inovatif berbasis *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan pendekatan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa di jenjang SMP.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang memberikan dampak langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi pelaksana dan pengelola pendidikan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Model ini memberikan panduan praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembang kurikulum dan praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran inovatif guna memperkuat kompetensi abad ke-21 siswa.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam menentukan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat, khususnya melalui penerapan model Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall dalam upaya

meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada aspek pemahaman konsep dan penalaran bahasa siswa.

- c. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi tambahan yang teruji terkait penggunaan model Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall sebagai acuan dalam menuntaskan permasalahan belajar siswa, seperti rendahnya pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi panduan praktis bagi guru dalam mengemas pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan berbasis teknologi digital, sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.
- d. Model pembelajaran Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar dan media pembelajaran bagi guru bahasa Inggris untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran bahasa siswa, khususnya bagi guru Bahasa Inggris di jenjang SMP.
- e. Bagi siswa, dengan dikembangkannya model Problem Games Tournament (ProGaT) berbantuan Wordwall, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses tanpa harus bergantung pada metode pembelajaran konvensional. Melalui penerapan model ini, keterampilan berpikir kritis, penalaran bahasa, serta kemampuan memahami konsep Bahasa Inggris dapat berkembang secara lebih optimal, sekaligus menumbuhkan motivasi dan kemandirian belajar siswa
- f. Bagi Peneliti Selanjutnya, Menjadi dasar dan referensi dalam melakukan pengembangan model pembelajaran inovatif lainnya, khususnya yang mengintegrasikan problem-based learning, pendekatan permainan edukatif, dan media digital.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan meliputi:

1.7.1 Spesifikasi Produk

- a. Desain produk dan langkah umum penggunaan

Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran *Problem Games Tournament (ProGaT)* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran Bahasa Inggris siswa SMP. Model ini mengintegrasikan dua pendekatan, yaitu *Problem Based Learning (PBL)* dan *Team Games Tournament (TGT)*, serta didukung dengan penggunaan media digital interaktif *Wordwall*. Desain model ProGaT terdiri dari beberapa tahapan pembelajaran yang mencakup orientasi masalah yaitu menghadapkan siswa pada konteks permasalahan berbasis *descriptive text*, diskusi kelompok untuk merumuskan solusi, penemuan konsep melalui kegiatan pemecahan masalah, kegiatan permainan berbasis *Wordwall* dalam format *Team Games Tournament* untuk menguji pemahaman, dan refleksi yang disertai penarikan kesimpulan dari pembelajaran pada saat itu.

Langkah umum penggunaan model ini dimulai dengan guru menampilkan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis dan menemukan konsep bahasa yang tepat. Selanjutnya, guru memfasilitasi permainan berbasis *Wordwall* sebagai media evaluasi interaktif. Panduan penggunaan model akan disertai dengan *manual guide* untuk guru dan siswa agar proses penerapan model dapat dilakukan dengan mudah di dalam kelas.

Model ProGaT (*Problem Games Tournament*) yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bentuk inovasi dari gabungan dua model pembelajaran, yaitu *Problem-Based Learning (PBL)* dan *Team Games Tournament (TGT)*, dengan tambahan elemen media digital interaktif *Wordwall* sebagai alat bantu untuk meningkatkan *pemahaman konsep* dan *penalaran bahasa Inggris* siswa secara menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya karena tidak hanya mengintegrasikan dua pendekatan aktif (*PBL* dan *TGT*), tetapi juga menambahkan dimensi teknologi digital interaktif yang mendukung prinsip *deep learning — mindful, meaningful, dan joyful learning*.

Penelitian sebelumnya oleh (Tita et al., 2024) menunjukkan bahwa gabungan *PBL* dan *TGT* mampu meningkatkan motivasi dan prestasi akademik

siswa pada mata pelajaran IPA, namun belum melibatkan media digital dalam proses pembelajarannya. (Darmawan et al., 2018) juga menerapkan kombinasi PBL dan TGT untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa SMK jurusan listrik dan elektronik, tetapi masih dalam konteks pembelajaran konvensional tanpa dukungan teknologi interaktif. Penelitian (Zahroh et al., 2024) menerapkan kombinasi kedua model tersebut pada materi eksponensial di SMA dan berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika, sedangkan (Jumiyatun et al., 2019) mengintegrasikan PBL dan TGT dengan bantuan *Question Card* pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian lain seperti Panuntun (2020) pada mata pelajaran olahraga, (Wulandari et al., 2024) pada mata pelajaran ekonomi, dan (Ardianti et al., 2020) pada mata pelajaran matematika SMP, juga menunjukkan hasil serupa bahwa kombinasi kedua model ini berpotensi meningkatkan hasil belajar, namun belum menyentuh aspek penalaran bahasa dan penggunaan media digital interaktif.

Dengan demikian, keunggulan utama penelitian ini terletak pada novelty pengembangannya, yaitu mengadaptasi kombinasi model PBL dan TGT dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris jenjang SMP dengan berbantuan media digital Wordwall. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (pemahaman konsep dan penalaran bahasa) melalui aktivitas berbasis permainan edukatif. Selain itu, model ProGaT yang dikembangkan juga dilengkapi dengan buku panduan guru dan siswa, sehingga mudah diimplementasikan oleh pendidik di lapangan.

b. Jumlah kegiatan dalam pembelajaran dan materi

Model ProGaT akan diterapkan pada materi *Descriptive Text* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII semester genap. Materi ini akan dikemas dalam tiga kegiatan utama pembelajaran, yaitu: pengenalan struktur dan ciri kebahasaan *descriptive text*, penerapan konsep melalui pemecahan masalah berbasis konteks nyata, dan kegiatan tournament menggunakan media Wordwall untuk memperkuat pemahaman konsep dan melatih penalaran bahasa

siswa. Setiap kegiatan dirancang untuk dapat dilaksanakan dalam rentang waktu 2-3 pertemuan (masing-masing 40 menit), sehingga keseluruhan implementasi model dapat dilaksanakan selama 8-10 pertemuan pembelajaran.

c. Latar Penggunaan Produk

Produk ini akan digunakan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP khususnya kelas VIII. Model ProGaT diterapkan dalam pembelajaran tatap muka maupun *blended learning*. Media Wordwall digunakan sebagai alat bantu dalam tahap permainan dan evaluasi interaktif, yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital seperti laptop atau smartphone.

Aktivitas dalam Wordwall dapat dilakukan secara online untuk mendukung kegiatan *tournament* dan penguatan konsep, sementara bahan ajar pendukung seperti *worksheet* dan panduan kegiatan dapat diakses secara offline oleh guru dan siswa. Dengan demikian, produk ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif dalam memahami Bahasa Inggris.

1.7.2 Spesifikasi User

a. Sasaran Pengguna

Pengguna dari model *Problem Games Tournament (ProGaT)* ini adalah siswa kelas VIII 11 SMP Negeri 6 Singaraja pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Descriptive Text*. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dan penalaran bahasa melalui kombinasi antara problem-based learning dan team games tournament yang dikemas secara menarik dengan bantuan media *Wordwall*. Model ini dikhususkan digunakan oleh siswa kelas VIII dengan berbagai tingkat kemampuan Bahasa Inggris karena menggabungkan pendekatan pemecahan masalah dan permainan edukatif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik dan kondisi mereka yang aktif belajar sambil bermain.

b. Operator/Pelaksana Perangkat

Pelaksana penerapan model ProGaT adalah guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Singaraja dan peneliti sendiri yang berperan sebagai fasilitator dalam proses uji coba pengembangan model. Guru berperan dalam mengimplementasikan tahapan model

ProGaT di kelas, mengarahkan siswa selama proses diskusi dan permainan, serta melakukan evaluasi hasil belajar menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Peneliti berperan dalam memberikan pendampingan teknis, memastikan efektivitas penerapan media Wordwall, serta melakukan observasi dan pengumpulan data selama pelaksanaan pembelajaran.

c. Target penerima Layanan Produk adalah:

1. Siswa SMP Negeri 6 Singaraja kelas VIII khususnya kelas VIII 11 sebagai penerima utama model ProGaT.
2. Guru Bahasa Inggris di lingkungan SMP, khususnya di SMP Negeri 6 Singaraja dan sekolah lain di wilayah Buleleng, yang dapat memanfaatkan model ProGaT sebagai referensi dalam menerapkan pembelajaran inovatif berbantuan media digital seperti *Wordwall*.
3. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan yang dapat mengadopsi model ProGaT untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris serta mendukung transformasi digital pembelajaran di era Merdeka Belajar.
4. Komunitas Pendidikan Lokal, seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris tingkat Kabupaten Buleleng, yang dapat menggunakan hasil pengembangan ini sebagai bahan pelatihan, inovasi pembelajaran, serta berbagai praktik baik antar guru di daerah.

1.8 Asumsi Pengembangan

Pengembangan model *Problem Games Tournament* (ProGaT) berbantuan Wordwall ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran ProGaT ini dirancang berdasarkan asumsi bahwa siswa SMP Negeri 6 Singaraja kelas 8 memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang masih rendah dalam memahami konsep dan berpikir kritis (bernalar) khususnya pada topik deskriptif teks. Faktor lain juga yang mempengaruhi hal tersebut seperti minat, motivasi, yang rendah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan topik teks deskriptif. Sehingga model yang didesain sesuai dengan kondisi para siswa dimana model yang dirancang dipadukan dengan permainan secara turnamen serta dibantu dengan media pembelajaran digital. Hal ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik.

2. Model pembelajaran yang telah dirancang khusus sesuai dengan karakteristik (pemahaman konsep dan penalaran bahasa yang masih rendah) dan kebutuhan para siswa untuk bisa mendeskripsikan sesuatu dengan baik dan benar. Pemahaman konsep dan penalaran bahasa menjadi prasyarat yang harus dimiliki para siswa sebelum mampu menjawab setiap tantangan yang diberikan serta menghasilkan paragraf deskriptif secara sederhana. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai lebih efektif.
3. Model ProGaT berbantuan Wordwall yang telah dikembangkan dengan baik berdasarkan teori-teori konstruktivis yang diharapkan dapat memudahkan para guru dalam mengajar dan juga memudahkan siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih sistematis, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada siswa.
4. Integrasi pendekatan pemecahan masalah dengan aktivitas permainan kompetitif dalam model ProGaT diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bernalar secara logis, memahami konsep kebahasaan, serta mengaplikasikannya dalam konteks teks *descriptive*. Kombinasi ini dianggap efektif untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran yang monoton.
5. Pemanfaatan teknologi digital melalui platform Wordwall memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Dengan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, Wordwall dapat membantu siswa belajar Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan bermakna.

1.9 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan model *Problem Games Tournament* (ProGaT) berbantuan Wordwall adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Model ProGaT ini didasarkan pada analisis kebutuhan dan karakteristik siswa SMP Negeri 6 Singaraja, Kabupaten Buleleng, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SMP Negeri 6 Singaraja.

2. Model pembelajaran ini dirancang untuk delapan sampai sepuluh kali pertemuan atau setengah semester, sedangkan materi yang dikembangkan terbatas hanya pada materi teks deskriptif (*Descriptive text*) dengan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran bahasa pada elemen menulis – mempresentasikan.
3. Proses pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi formatif, sedangkan untuk mengetahui keefektifan Model pembelajaran ini dilakukan pretes dan postes. Hasil pretes dan postes akan dianalisis melalui uji t dengan menggunakan program SPSS
4. Model pengembangan yang digunakan untuk model pembelajaran ini adalah Model Dick & Carey.

1.10 Penjelasan Istilah

1. *Model Problem Games Tournament (ProGaT)*

Model Problem Games Tournament (ProGaT) adalah model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengintegrasikan dua pendekatan, yaitu *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata yang dikemas dalam bentuk permainan kompetitif. Melalui ProGaT, siswa diajak berpikir kritis, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan penalaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pada kegiatan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran ini, siswa didorong untuk menemukan solusi melalui proses berpikir kritis, diskusi kelompok, dan refleksi. PBL membantu siswa memahami konsep secara mendalam karena mereka belajar melalui pengalaman langsung yang kontekstual.

3. *Team Games Tournament (TGT)*

Team Games Tournament adalah strategi pembelajaran kooperatif yang menggunakan unsur permainan dan kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam pendekatan ini, siswa

belajar dalam kelompok kecil, berlatih bersama, lalu berkompetisi dalam bentuk permainan edukatif yang menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

4. Wordwall

Wordwall adalah platform media digital berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki, matching games, dan word search, yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan aktif. Dalam penelitian ini, Wordwall digunakan sebagai media pendukung penerapan model ProGaT untuk membantu siswa memahami konsep dan melatih penalaran bahasa melalui aktivitas permainan edukatif.

5. Pemahaman Konsep Bahasa Inggris

Pemahaman konsep Bahasa Inggris adalah kemampuan siswa dalam memahami, menginterpretasikan, dan menerapkan aturan kebahasaan (seperti tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat) secara benar dalam konteks komunikasi. Pemahaman ini penting agar siswa tidak hanya menghafal aturan, tetapi juga mampu menggunakannya secara tepat dalam membaca dan menulis teks, khususnya teks *descriptive*.

6. Penalaran Bahasa

Penalaran bahasa adalah kemampuan siswa dalam berpikir logis dan analitis untuk memahami serta membangun struktur bahasa yang bermakna. Kemampuan ini mencakup kegiatan mengidentifikasi pola kebahasaan, menyimpulkan makna, dan menerapkan kaidah bahasa dalam konteks yang tepat. Penalaran bahasa yang baik membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami teks berbahasa Inggris.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui kemampuan kognitif, khususnya pada aspek pemahaman konsep dan penalaran bahasa. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar menunjukkan sejauh mana penerapan model ProGaT berbantuan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Bahasa Inggris secara efektif dan bermakna.