

Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data

Ika Laila Fakhriyah¹ & Muhammad Assegaf Baalwi^{1*}

¹Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

*Corresponding Author: assegaf.pgsd@unusida.ac.id

Article History

Received : March 06th, 2025

Revised : March 27th, 2025

Accepted : April 18th, 2025

Abstract: Pembelajaran Matematika masih tergantung pada konsep pembelajaran yang di mana guru menjadi tokoh utama dalam proses pembelajaran (*teacher centered*) yang merupakan permasalahan pokok dalam penelitian ini. Penelitian ini mengarah menggambarkan dampak penerapan model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi analisis data kelas V SDN Kepadangan II Tulangan. Tipe penelitian ini yaitu *Pre-eksperimen* dengan desain studi kasus satu kali pengukuran (*One-Shot Case Study*). Data diperoleh melalui penggunaan lembar angket dan lembar tes. Lembar angket berfungsi untuk menilai motivasi belajar, sedangkan lembar tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Sebelum digunakan instrumen penelitian di validasikan ke ahli guna mengetahui kelayakannya. Lembar angket memperoleh skor sebesar 87% dengan kategori sangat valid sedangkan lembar tes memperoleh skor sebesar 80% dengan kategori valid. Analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis, jika data normal menggunakan data dianalisis melalui perangkat lunak IBM *SPSS* versi 30. Berdasarkan hasil uji normalitas memperoleh hasil nilai *Sig* sebesar 0,725 untuk variabel motivasi belajar dan 0,567 untuk variabel hasil belajar lebih dari 0,05, dapat disimpulkan jika data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample Test* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 untuk variabel motivasi belajar dan 0,002 untuk variabel hasil belajar ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan jika model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi analisis data di SDN Kepadangan II Tulangan.

Keywords: Model pembelajaran *Team Games Tournament*; hasil belajar siswa; motivasi belajar siswa; *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan komponen esensial dalam pendidikan di Indonesia. Di Indonesia, matematika diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan (Mahmudi dkk., 2024). Matematika merupakan cabang ilmu yang berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan berargumentasi serta mendukung kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa di berbagai jenjang pendidikan menganggap bahwa pembelajaran matematika rumit dan membosankan (Masrupah dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat berlangsungnya pembelajaran matematika di kelas V SDN

Kepadangan II Tulangan. Diperoleh informasi bahwa, masih masifnya penggunaan metode ceramah, dalam proses pembelajaran guru mendominasi kegiatan di kelas sementara siswa hanya menyimak materi yang disampaikan. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sehingga kebanyakan siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pernyataan ini seiring dengan yang disampaikan oleh Pitriani dkk., (2022), jika permasalahan yang terjadi yaitu pembelajaran masih menggunakan konsep pembelajaran yang terpusat kepada guru (*teacher centered*), kemampuan menyelesaikan masalah matematika masih merupakan aspek yang masih tergolong lemah, pembelajaran matematika yang tidak beragam membuat siswa kurang

termotivasi, kurang memfokuskan pada permasalahan dalam aktivitas harian, serta menunjukkan sikap yang kurang baik terhadap proses pembelajaran matematika.

Oleh sebab itu, dibutuhkan kreativitas seorang guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, baik dalam aspek model pembelajaran maupun media pembelajaran. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berlangsung secara optimal dan mengasyikkan bagi siswa (Hendrawan dkk., 2022). Pembelajaran yang optimal merupakan pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa nyaman, gembira, termotivasi, dan memiliki semangat untuk terus belajar. Dalam konteks ini, seorang guru perlu menggunakan berbagai model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan kondisi lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Suandewi dkk., 2022). Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT dapat mengoptimalkan antusiasme siswa karena melalui permainan, mereka lebih aktif berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran (Alawiyah dkk., 2023). Model pembelajaran TGT merupakan Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model yang mudah di implementasikan, dimana siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 orang tanpa memandang perbedaan status (Fathurrohman, 2015). Menurut Shomin (2017), model pembelajaran TGT terdiri dari model pembelajaran TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) penyajian kelas (*class presentation*); 2) belajar dalam kelompok (*teams*); 3) permainan (*games*); 4) pertandingan (*tournament*); 5) rekognisi.

Kelebihan dari model pembelajaran TGT ini menurut (Uno, 2016) yaitu yaitu 1) Model TGT tidak semata-mata menjadikan siswa yang berprestasi lebih unggul dalam pembelajaran, namun siswa yang kurang mampu juga berpartisipasi aktif dan mendapatkan peluang untuk berkembang; 2) Dapat membangun rasa solidaritas dan saling mendukung. Kekurangan dari model pembelajaran TGT ini menurut (Uno, 2016) yaitu yaitu 1) Memakan waktu yang relatif lama; 2) Kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan tinggi yang kurang

terbiasa, serta kesulitan dalam memberikan penjelasan; 3) Terdapat siswa berkemampuan unggul namun belum terbiasa dan sulit memberikan penjelasan. Untuk mengatasi kelamahan tersebut, solusi yang bisa diterapkan yaitu a) merencanakan waktu dengan tepat agar proses pembelajaran lebih terstruktur; b) mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan yang berbeda, dan memberikan peluang bagi siswa untuk lebih terbiasa berkomunikasi dengan teman-temannya yang memiliki kemampuan berbeda.

Model pembelajaran TGT dapat mendukung siswa dalam menguasai, menemukan, dan menyelesaikan masalah pembelajaran, karena melalui permainan, siswa menjadi lebih bersemangat, bebas berinteraksi, dan mengemukakan pendapatnya dalam menyelesaikan permasalahan (Alawiyah dkk., 2023). Guru sebagai pendidik perlu memahami secara mendalam tentang inovasi pembelajaran, baik berupa media pembelajaran konkret maupun media pembelajaran digital, guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran matematika (Khairunnisa dkk., 2020). Faktanya, jika guru memanfaatkan pembelajaran yang inovasi dan pemanfaatan media pembelajaran yang mengasyikkan dapat mendorong siswa termotivasi dalam belajar.

Menurut (Rahayu, 2023) motivasi belajar siswa terdiri dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri tidak memiliki pengaruh faktor eksternal. Sementara motivasi ekstrinsik timbul akibat pengaruh atau dorongan dari faktor eksternal. Motivasi belajar dapat dikembangkan melalui penghargaan dan aktivitas yang menyenangkan, serta suasana pembelajaran yang kondusif (Amri dkk., 2013). Siswa yang senantiasa mempunyai motivasi belajar yang optimal, akan terlibat produktif dalam proses pembelajaran. Beberapa cara untuk memotivasi siswa antara lain dengan melalui penilaian, penghargaan, lomba, pujian, dan sanksi. Motivasi mempengaruhi siswa yang dapat memperkuat proses belajar, sehingga tugas belajar dapat diselesaikan dengan baik (Rahayu, 2023). Dengan demikian, guru mampu memotivasi siswa dalam proses belajar agar motivasi masing-masing siswa mampu tergugah secara maksimal untuk mencapai hasil belajar yang paling baik.

Menurut Mudjiono (dalam, Syafrianto 2018) hasil belajar merupakan keterampilan yang

di miliki siswa usai menyelesaikan pembelajaran. indikator hasil belajar yaitu 1) ranah kognitif, yang sejalan dengan kemampuan intelektual dan proses berfikir, termasuk pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian dan dalam ranah ini mengembangkan kemampuan untuk menguasai dan mengaplikasikan materi yang dipelajari; 2) ranah afektif, yang berhubungan dengan perilaku, nilai, perasaan, dan kondisi emosional siswa terhadap materi pembelajaran serta sikap lingkungan belajar, fokus pada pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar; 3) ranah psikomotor, ranah yang melibatkan keterampilan fisik yang dapat diukur dan diamati. Aspek yang berdampak hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor berasal guru di mana, guru juga diharapkan memiliki kompetensi dalam pendekatan pembelajaran agar dapat membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan serta keadaan siswa. (Maulidina Minarta & Purwa Pamungkas, 2022). Proses belajar akan sukses apabila siswa mempunyai motivasi untuk belajar, guna mewujudkan hasil belajar yang optimal, guru diharapkan inovatif selama kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran serta pengaplikasian teknologi yang tepat berpotensi menjadi inovasi guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu aplikasi digital yang mampu mendorong motivasi dan hasil belajar matematika yaitu aplikasi *Wordwall*.

Wordwall merupakan situs *website* yang menawarkan berbagai permainan edukasi yang menyenangkan bagi siswa (Nisa dkk., 2022). *Wordwall* dapat diakses melalui situs *website* (<https://wordwall.net/id>) atau langsung diunduh melalui *Play Store* yang dirancang untuk *smartphone*, komputer, dan laptop. *Wordwall* merupakan sarana pembelajaran yang menghadirkan soal-soal dengan tampilan menarik dan beragam, Selanjutnya, siswa akan memberikan jawaban dan membuat proses pembelajaran (Ainurrohmah dkk., 2024). Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* mendorong siswa untuk bersaing meraih juara atau nilai terbaik. Dengan demikian, dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. (Lestari, 2021).

Menggabungkan model pembelajaran TGT dengan aplikasi *Wordwall* berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga lebih efisien untuk mengoptimalkan motivasi belajar dan hasil

belajar. Hal ini seiring dengan pandangan (Hakim dkk., 2017) penggunaan model pembelajaran TGT, sangat berdampak dan berpengaruh pada motivasi belajar siswa, sementara aplikasi *Wordwall* dapat mengoptimalkan partisipasi dalam proses pembelajaran dan dapat berpartisipasi dalam permainan yang bersifat kompetitif atau kolaboratif untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa (Khotija dkk., 2024). Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar dan menjadikan matematika lebih menyenangkan serta tidak lagi dianggap sulit (Maulidina dkk., 2022). Pembelajaran yang optimal merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam menggali pengetahuan, berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek kelompok, guna meraih tujuan pembelajaran. (Firdaus dkk., 2019).

Penelitian ini berkontribusi baru dengan mengkaji pengaruh tipe TGT yang dibantu aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran matematika. Melalui mengintegrasikan pendekatan kolaboratif TGT dan aplikasi *Wordwall*, penelitian ini menjelaskan peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini berpotensi menyumbangkan peran dalam peningkatan proses belajar matematika yang semakin menarik dan melibatkan secara aktif, sekaligus mengoptimalkan keterampilan kolaborasi antara siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada dunia pendidikan tentang model pembelajaran TGT dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih baik tentang penggunaan media pembelajaran digital dalam kelas yang berdampak positif pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan *Pre-eksperimen* dengan *One-Shot Case Study*. Menurut (Sugiyono, 2019) *One-Shot Case Study* merupakan desain penelitian studi kasus satu kali pengukuran ada kelompok yang mendapatkan *treatment*/perlakuan, kemudian di amati hasilnya. *Treatment* dalam penelitian ini Seluruh siswa kelas V SDN Kepadangan II Tulangan tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 13 siswa merupakan populasi dari penelitian ini. Teknik *purposive sampling* digunakan dengan mempertimbangkan bahwa siswa kelas V SDN Kepadangan II Tulangan telah mendapatkan materi analisis data sebelumnya, sehingga memungkinkan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran dengan lebih akurat.

Lembar angket dan lembar tes merupakan proses pengambilan data dalam penelitian ini sementara itu, instrumen yang di pakai dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar tes. Lembar angket di pakai untuk menganalisis motivasi belajar siswa berdasarkan lima indikator utama menurut Uno (2011) meliputi ; 1) keiinginan dan ambisi untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dikenal sebagai motif berprestasi, 2) hal yang ransangan siswa untuk memperoleh pengetahuan, 3) adanya rangsangan dan keperluan dalam proses belajar, 4) adanya impian dan tujuan untuk masa depan, 5) adanya apresiasi dalam belajar, 6) adanya aktivitas yang menarik dalam belajar, 7) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dalam penelitian ini, skala yang diterapkan dengan menerapkan skala Likert dengan rentang skala 4, yaitu 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Lembar tes di pakai untuk menganalisis hasil belajar siswa, yang mencakup 5 soal.

Lembar angket dan Lembar tes diberikan setelah siswa mendapatkan *Treatment*.

Analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis dengan menggunakan uji *One Sample Test* apabila data berdistribusi tidak normal, maka uji *Binomial* yang di pakai, data dianalisis melalui perangkat lunak IBM SPSS versi 30. Uji validitas merupakan proses untuk mengevaluasi sejauh mana kevalidan suatu instrumen yang digunakan. Instrumen yang di pakai adalah lembar angket dan lembar tes. Penentuan hasil uji validitas berdasarkan nilai rhitung dan rtabel jika nilai rhitung > rtabel maka data dinyatakan valid, jika nilai rhitung < rtabel maka data dinyatakan tidak valid. Jika nilai Sig. $0 < 0,05$, maka data dianggap valid, sedangkan jika nilai Sig. $> 0,05$, data dinyatakan tidak valid. Selain uji validitas peneliti juga melaksanakan uji reliabilitas guna mengevaluasi konsistensi instrumen. Data dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$. Uji normalitas dilakukan menerapkan rumus *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi 5% yaitu 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Di sisi lain apabila nilai signifikansi $> 0,05$, data dinyatakan terdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah di lakukan pada kelas V SDN Kepadangan II Tulangan, diperoleh hasil adanya kemajuan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan penjelasan sebagai berikut: Data diperoleh melalui tes uji coba terhadap instrumen. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengukur validitas dan reliabilitas Berikut rincian uji validitas ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil uji validitas

Soal	Kriteria	Sig. (2-tailed)	Keterangan
	Pearson Correlation		
1	rhitung > rtabel 0,6110 > 0,5324	0,027	Valid
2	rhitung > rtabel 0,7344 > 0,5324	0,004	Valid
3	rhitung > rtabel 0,7134 > 0,5324	0,006	Valid
4	rhitung > rtabel 0,6451 > 0,5324	0,017	Valid
5	Rhitung > rtabel 0,6451 > 0,5324	0,017	Valid

Berdasarkan Tabel 1 di atas, hasil uji validitas tes hasil belajar, semua butir soal tes hasil belajar nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dan Sig. < 0,05 Dengan demikian, dari sini kesimpulannya adalah bahwa seluruh instrumen penelitian termasuk dalam kategori valid, serta bisa digunakan sebagai pengumpulan data untuk hasil belajar. Peneliti juga melaksanakan uji reliabilitas guna mengevaluasi konsistensi instrumen. Berikut rincian uji reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.620	5

Berdasarkan Tabel 2 diatas, *Cronbach's Alpha* menunjukkan 0.620 > 0,60. Dengan demikian dikatakan reliabel atau konsisten, kemudian uji normalitas dikakukan menerapkan uji *Shapiro-Wilk* karena banyaknya responden dalam penelitian ini lebih sedikit dari 50. Berikut rincian uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MOTIVASI BELAJAR	.155	13	.200	.958	13	.725
HASIL BELAJAR	.163	13	.200	.948	13	.567

Berdasarkan Tabel 3 di atas, seluruh variabel mempunyai nilai yang signifikan dari 0,05, yang menyatakan jika seluruh variabel pada penelitian ini berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang dipergunakan adalah uji *One Sample Test*. Kemudian, Uji korelasi di

manfaatkan guna menilai hubungan atau keterkaitan di antara dua variabel. Uji ini dapat menggambarkan sejauh mana kekuatan dan arah hubungan antara variabel yang dianalisis. Berikut rincian uji korelasi ditunjukkan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Pedoman derajat hubungan

Pedoman Derajat Hubungan	
Nilai Pearson Correlation	0,00 s/d 0,25 = korelasi sangat lemah 0,26 s/d 0,50 = korelasi cukup 0,51 s/d 0,75 = korelasi kuat 0,76 s/d 0,99 = korelasi sangat kuat 1,00 = korelasi sempurna

Tabel 5. Hasil uji korelasi

		Motivasi Belajar	Hasil Belajar
Motivasi Belajar	PearsonCorrelation	1	.685
	Sig. 2 Tailed		.014
	N	13	13
Hasil Belajar	PearsonCorrelation	.685	1
	Sig. 2 Tailed	.014	
	N	13	13

Tabel 5 merupakan hasil uji korelasi yang koefisien korelasi yang di dapat sebesar 0,685 ada makna bahwa terdapat keterkaitan di antara variabel Y1 dan variabel Y2 dengan kekuatan korelasi yang kuat. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,014 yang berarti nilai signifikansi yang kurang dari 0,05. Yang ketiga merujuk pada arah hubungan, hasil yang di peroleh data di atas menunjukkan hubungan

positif antara kedua variabel. Uji hipotesis dilaksanakan guna menguji identifikasi masalah dan hipotesis yang di usulkan pada penelitian ini. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *One Sample Test*. Berikut rincian uji *One Sample Test* ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Hipotesis *One Sample Test*

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
MOTIVASI BELAJAR	10.021	12	.000	8.462	6.62	10.30
HASIL BELAJAR	3.916	12	.002	5.923	2.63	9.22

Bedasarkan Tabel 6 tertulis diatas bahwa motivasi belajar mendapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka bisa dinyatakan terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Kepadangan II Tulangan pada materi analisis data. Uji hipotesis pada analisis hasil belajar mendapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, maka dinyatakan terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT motivasi belajar siswa kelas V SDN kepadangan II Tulangan pada materi analisis data.

Pembahasan

Melalui penelitian ini, melibatkan 13 siswa sebagai sampel di kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan dampak penguanaan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kepadangan II Tulangan. Lembar angket dan lembar tes dirancang sebagai instrumen penelitian. Sebelum digunakan sebagai instrument penelitian, lembar angket dan lembar tes divalidasikan ke validator guna memastikan kelayakannya. Lembar angket memperoleh skor sebesar 87 % dengan kategori sangat valid sedangkan lembar tes memperoleh skor sebesar 80 % dengan kategori valid, dapat disimpulkan bahwa kedua instrumen dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya, uji coba soal dilakukan di kelas VI, dan hasilnya digunakan untuk menguji validitas serta reliabilitas. Soal yang terbukti valid dan reliabel kemudian digunakan untuk tes usai diberikan perlakuan (*treatment*) dalam kelas eksperimen, yaitu kelas V. Peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Wordwall*. Peneliti melakukan *treatment* sebanyak dua kali dengan materi diagram piktogram dan diagram batang. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Firman dkk., 2024). Model pembelajaran TGT dengan bantuan aplikasi *Wordwall* bisa mengoptimalkan motivasi belajar siswa sedangkan menurut

(Susanti dkk., 2024) berbantuan aplikasi *Wordwall* bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT adalah sebuah bentuk pembelajaran kooperatif komponen-komponen pembelajarannya disusun dalam bentuk suatu permainan. Implementasi model pembelajaran TGT mencakup lima sintaks terdiri dari *class presentation, games, tournament, rekognisi* (Alamsah dkk., 2023). Selama *treatment* siswa bukan sekedar mengoptimalkan pengetahuan mereka, namun demikian belajar guna berkolaborasi, saling mendukung, dan menghargai pendapat serta kontribusi anggota kelompok.

Menurut (Sari dkk., 2022) dalam penerapannya, model TGT adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerjasama. Dengan demikian, model ini menggabungkan kerjasama dengan elemen permainan, sehingga proses pembelajaran mengoptimalkan partisipasi dan siswa lebih bersemangat dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelah siswa diberikan *treatment* siswa diberikan lembar angket untuk menganalisis motivasi belajar dan lembar tes untuk mengevaluasi hasil belajar. Selanjutnya, data yang didapat dianalisis menggunakan uji normalitas. Uji normalitas menerapkan *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel kurang dari 50.

Memperoleh nilai sebesar 0,725 untuk motivasi belajar dan 0,567 untuk hasil belajar. Keduanya melebihi 0,05, dengan hasil tersebut data memenuhi syarat untuk berdistribusi normal, oleh karena itu uji hipotesis yang diterapkan adalah *One Sample Test*. Penelitian ini membuktikan bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall* secara signifikan mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari penggunaan aplikasi *Wordwall* yang menarik dan penerapan model pembelajaran TGT, karena keduanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan

penjelasan guru secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan. Hal ini membuat siswa termotivasi untuk memahami isi materi. Dengan cara ini, siswa merasa lebih mudah mengingat materi karena informasi yang siswa pelajari tidak hanya tersimpan di memori jangka pendek, tetapi juga tertanam dalam pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Adanya penghargaan dalam proses belajar, di mana pemberian apresiasi seperti pujian, nilai baik, atau reward mampu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong siswa untuk terus berprestasi. Kerja sama tim dalam proses pembelajaran juga sangat penting, karena melalui kerja sama siswa merasa lebih terlibat, saling mendukung, serta termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya keaktifan dan hasil belajar mereka meningkat.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalui penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan aplikasi *Wordwall*, karena kombinasi ini mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, memahami materi secara mendalam, serta meningkatkan kemampuan mengingat dan menerapkan konsep melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, kesediaan mereka untuk mencoba menyelesaikan soal-soal, serta ketekunan dalam memahami materi matematika yang diajarkan. Melalui aktivitas diskusi kelompok dan permainan interaktif, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran serta pengembangan keterampilan menggunakan teknologi pembelajaran secara aktif dan terarah.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Moniy dkk., 2024). Ketidaksamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini berada pada variabel *dependent* yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan variabel *dependent* kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar sementara itu, riset ini memakai motivasi belajar dan hasil belajar. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* sebagai alat pendukung model pembelajaran berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa sebab menyampaikan topik pembelajaran melalui permainan kuis menarik.

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran TGT, yang memprioritaskan kolaborasi antar kelompok dan kompetisi antar kelompok. Aplikasi yang digunakan sebagai

media pembelajaran adalah *Wordwall*, yang memfasilitasi pembuatan kuis interaktif, game, dan latihan berbasis digital untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini dimaksudkan untuk menilai perubahan motivasi siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantu *Wordwall*, serta mengevaluasi pencapaian akademik siswa melalui tes atau penilaian terkait materi yang diajarkan. Data di peroleh melalui pengumpulan lembar angket untuk menganalisis motivasi belajar dan lembar tes untuk mengevaluasi hasil belajar. Penelitian ini melibatkan siswa dari kelas yang dipilih secara *purposive* atau acak, dengan jumlah sampel yang disesuaikan dengan kebutuhan *statistik* penelitian.

Keberhasilan model pembelajaran TGT juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain peran guru, ketersediaan teknologi, dan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, keberhasilan model TGT ini sangat bergantung pada peran guru, ketersediaan teknologi, dan karakteristik siswa. Karena itu, guna memperoleh hasil yang maksimal, ketiga faktor tersebut perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa.

1. Peran guru: sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran, guru memiliki peran yang krusial dalam penerapan model TGT. Kemampuan guru untuk mengelola dinamika kelompok, memberikan instruksi yang jelas, dan menciptakan suasana belajar yang mendukung kerja sama serta kompetisi yang sehat sangat mempengaruhi efektivitas model ini. Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi *Wordwall* secara optimal juga akan mengoptimalkan hasil pembelajaran.
2. Ketersediaan teknologi: keberhasilan model TGT juga sangat bergantung pada ketersediaan dan aksesibilitas teknologi, terutama aplikasi *Wordwall* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Jika infrastruktur teknologi di kelas tidak memadai atau siswa kesulitan mengakses aplikasi tersebut, maka penerapan model ini bisa terhambat, yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Sebaliknya, ketersediaan teknologi yang memadai akan memudahkan integrasi game dan kuis interaktif dalam pembelajaran.
3. Perilaku siswa: tiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, seperti tingkat

motivasi, gaya belajar, serta keterampilan sosial dan akademik. Siswa yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis game atau yang memiliki keterampilan kolaboratif yang baik mungkin akan merasakan manfaat yang lebih besar dari model TGT. Sebaliknya, siswa yang lebih suka belajar secara individu atau kurang terbiasa dengan teknologi bisa menghadapi tantangan dalam mengikuti pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, keberhasilan model TGT ini tergantung pada ketertarikan antara peran guru, ketersediaan teknologi, dan karakteristik siswa. Dengan demikian, agar mencapai hasil yang maksimal, ketiga faktor tersebut harus diperhatikan dan disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Ketersediaan teknologi yang memadai, khususnya aplikasi *Wordwall*, juga merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, karakteristik siswa, seperti tingkat motivasi dan hasil belajar, turut memengaruhi sejauh mana siswa dapat merasakan manfaat dari model TGT ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh dan signifikan terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari penggunaan aplikasi *Wordwall* yang menarik dan penerapan model pembelajaran TGT, karena keduanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan siswa juga dapat dilihat dari adanya penghargaan dalam proses belajar, di mana pemberian apresiasi seperti pujian, nilai baik, atau reward mampu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong siswa untuk terus berprestasi. Sementara itu, peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalui antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, kesediaan mereka untuk mencoba menyelesaikan soal-soal, serta ketekunan dalam memahami materi matematika yang diajarkan dan aktivitas diskusi kelompok dan permainan interaktif, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall* layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif,

khususnya untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari melalui hasil uji hipotesis *One Sample Test* bahwasannya nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.000 untuk motivasi belajar sedangkan 0,002 untuk nilai Sig.(2-tailed) hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengungkapkan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan berbagai saran dan petunjuk yang sangat membantu, serta kepada SDN Kepadangan II Tulangan yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian ini.

REFERENSI

- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Alamsah, G., Sadiyah, A., Roro, R., & Nurdianti, S. (2023). *GLOBAL EDUCATION JOURNAL Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. 1.*
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Aulia Hakim, S., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. In *International Journal of Elementary Education* (Vol. 1, Issue 4).
- Bima Hendrawan, G., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran

- Matematika. *Maret*, 5(2).
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.395-404>
- Eka Lailatul Khotija, Wiwin Fachrudin Yusuf, & Achamd Yusuf. (2024). Implementation of Wordwall Application as an Alternative to PAI Learning Media Development at SMKN 1 Purwosari. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.30596/19381>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2).
<http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Firman, M., Saputra, A., Wahyuningsih, E. D., Sofarudin, M., Matematika, B. S., & Guru, P. P. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dan Smart Dart Pada Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maulidina Minarta, S., & Purwa Pamungkas, H. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar* (Vol. 2).
- Md Suandewi, N., I Wyn. Wiarta, & I.G.A.A Sri Asri. (2022). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgt Berbantuan Alat Peraga Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 2 Pupuansawah*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.882>
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). *Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier*. 13(1).
- Muhammad Fathurrohman, M. Pd. I. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Hidayah Nur, Ed.).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021): Vol. I (Issue 1)*.
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pimath>
- Saeful Amri, M., Maman Abadi, A., Budi Mulia Dua Yogyakarta, S., & Raya Tajem Panjen, J. (2013). 68 Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 55.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras>
- Sari, N., Ananda, R., Fauziddin, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 2022.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Susanti, P. R., Susilowati, D., Prima Exacta, A., Veteran, U., & Sukoharjo, B. N. (2024). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Matriks*.
<https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4307>

- Syawaldi Firdaus, F., Syaripudin, T., & Hermawan, R. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *127 JPGSD*.
- Tri Rahayu (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Uno Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widigda, I. R., & Mahmudi, A. (2024). Effectiveness of team assisted individualisation-based realistic mathematics education. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 11(1), 15–26. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v%25vi%25i.50845>