



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V di SDN 46 Cakranegara

Luthfiyah Mailida^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana¹, Fitri Puji Astria¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1813>

Article Info:

Received : 19 Maret 2026
Revised : 29 Maret 2026
Accepted : 23 April 2026
Published : 27 April 2026

Correspondence:

Luthfiyah Mailida

Phone: +6281803445929

Abstract: This study focuses on improving the low motivation of fifth-grade students in science learning at SDN 46 Cakranegara through the use of innovative learning models and media. This problem is caused by learning activities that only rely on textbooks and note-taking without utilizing more interesting learning media with the material presented. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the teams games tournament (TGT) type assisted by wordwall media on the motivation of fifth-grade students in science learning at SDN 46 Cakranegara. This type of research is quantitative research with a Quasi-Experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The sampling technique uses saturated sampling. The population consists of 20 people in the experimental class and 20 in the control class. The data analysis technique uses the t-test, but previously a prerequisite test in the form of a normality test was carried out, obtained normally distributed data with a significance value of > 0.05 . The results of the *Pretest* and *Posttest* homogeneity tests obtained sig. of 0.531 and 0.714 which means > 0.05 then the data is declared homogeneous. The results of the hypothesis test were obtained through the independent sample t-test getting sig. (2-tailed) $0.004 < 0.05$ and the calculated t value \geq t table is $3.036 \geq 2.024$, which means H_a is accepted and H_o is rejected. Furthermore, the N-Gain test obtained a gain of 0.4919 which indicates a moderate level of influence. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of the use of the teams games tournament learning model assisted by wordwall media on the motivation to learn science in class V at SDN 46 Cakranegara with a large influence of 0.4919 which is included in the moderate category.

Keywords: Teams Games Tournament; Wordwall; Science Learning Motivation.

Citation: Maulida, L., Intiana, S. R. H., & Astria, F. P. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V di SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1053–1060. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1813>

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik secara utuh, menjadikan peserta didik aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung pada kondisi yang menyenangkan (Wahab & Rosnawati, 2021). Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran.

Model pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini sependapat dengan (Ikhwandari & Airlanda 2019) bahwa Motivasi belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik tersebut. Menurut (Uno 2013:1) motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan

Email: maulidaluthfi03@gmail.com

sesuatu yang sesuai dengan dorongan di dalam dirinya berupa keinginan dan kebutuhan peserta didik untuk datang ke sekolah, mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, mengulang pelajaran dan membaca buku referensi tanpa dorongan orang lain atau dari luar.

Motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan pencapaian prestasinya dalam belajar. Terutama dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yang membutuhkan pemahaman konsep materi daripada sekedar menghafal semata. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Sunendar: 2022). Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Dorongan atau motivasi yang tumbuh pada peserta didik dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dan ditingkatkan dalam upaya pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi berlangsung dalam proses mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama kurang lebih 3 bulan yang dilaksanakan di SDN 46 Cakranegara, rendahnya motivasi belajar peserta didik terlihat dari peserta didik yang kurang fokus saat belajar, peserta didik yang sulit diatur, peserta didik keluar masuk kelas tanpa izin saat proses pembelajaran berlangsung, oleh sebab itu bisa dikatakan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik ini disebabkan oleh model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, kegiatan pembelajaran yang hanya berpaku pada buku paket dan mencatat materi saja tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan materi yang disampaikan.

Hal ini menyebabkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan peserta didik, karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi saja. Sehingga situasi ini mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak optimal dan menyebabkan peserta didik kurang antusias sehingga proses belajar mejadi membosankan. Akibatnya pembelajaran IPAS menjadi pembelajaran yang membosankan dan peserta didik cenderung tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hal tersebut berpengaruh pada nilai mata pembelajaran IPAS yang masih rendah. Hal ini terlihat dari persentase hasil Penilaian Tengah Semester peserta didik di kelas V yang menunjukkan nilai mata pelajaran IPAS belum mencapai nilai 75 (KKTP). Pada kelas VA, nilai rata-rata

ujian tengah semester peserta didik adalah 57,16 sedangkan pada kelas VB, nilai rata-rata peserta didik adalah 65,38. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA rendah.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran IPAS dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi IPAS. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournamet* (TGT). Menurut (Fauzi & Masrupah, 2024) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik terlibat dalam turnamen pertandingan antar kelompok (Kartika, 2025). *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan memadukan pembelajaran dan permainan di dalamnya (Wati, dkk 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamdani, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Teams games tournamet* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah dalam penerapannya dan melibatkan peserta didik tanpa melihat perbedaannya, serta terdapat permainan di dalam pelaksanaannya. Menurut (Fauziah dan Anugraheni, 2020), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kerja sama dalam menguasai materi pembelajaran dengan tujuan memenangkan turnamen pertandingan.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Triastutik, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik juga memainkan peran krusial dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran juga diperlukan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT saat kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah media *wordwall*.

Menurut (Rizky dkk, 2024) *Wordwall* sebagai *platform* pembelajaran berbasis *digital*, menawarkan berbagai alat interaktif yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan. Media *Wordwall* menurut (Purnamasari dkk, 2022) merupakan solusi bagi guru yang ingin meningkatkan hasil aktivitas belajar peserta didik sehingga dapat membangun keterampilan lebih baik dari sebelumnya. *Platform Wordwall* menyediakan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Sehingga bisa dijadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi guru dan siswa (Pradani, 2022).

Model pembelajaran *Teams games tournamet* (TGT) dan media *wordwall* sama-sama memuat unsur permainan yang dapat membuat kegiatan pembelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games turnamen* berbantuan media *wordwall* diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 46 Cakranegara.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian *Quasi Eksperimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Desain* yang digunakan dengan cara memberikan *Pretest* dan *Posttest* terhadap dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pola desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 peserta didik yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN 46 Cakranegara yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A berjumlah 20 peserta didik dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan kelas V-B berjumlah 20 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Adapun jenis dari teknik *non probability sampling* yang digunakan adalah *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2018).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik angket dan observasi. teknik angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 5 alternatif jawaban dari sangat setuju

sampai dengan sangat tidak setuju. Dari alternatif jawaban tersebut akan diberi skor. Angket diberikan kepada peserta didik saat *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall*. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru wali kelas VA sebagai observer gunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran model TGT berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Adapun teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila uji prasyarat tersebut terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik yaitu uji *independent sample t test* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik.

Hasil dan Diskusi

Data penelitian diperoleh melalui angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik pada kegiatan *Pretest* dan *Posttest* serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil pelaksanaan *Pretest* adalah data sebelum diberikan perlakuan yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan hasil pelaksanaan *Posttest* adalah data hasil akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen. Data hasil *Pretest* dan *Posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* & *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Max	Min	Mean
<i>Pretest</i>	Eksperimen	28	58	40.60
	Kontrol	28	64	43.00
<i>Posttest</i>	Eksperimen	52	82	70.00
	Kontrol	46	76	61.60

Hasil *Pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 40,60 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata yaitu 43,00. Maka dapat disimpulkan berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang cukup tinggi terkait motivasi belajar peserta didik sebelum diberikannya perlakuan.

Sedangkan rata-rata *Posttest* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model *teams*

games tournamet berbantuan media *wordwall* yaitu 70,00 sedangkan kelas kontrol dengan perlakuan metode ceramah memiliki nilai rata-rata 61,60 yang menunjukkan adanya perbedaan yang cukup tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, dengan capaian sebesar 85,71% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua. Rata-rata keterlaksanaan dari seluruh pertemuan mencapai 92,85%, yang secara konsisten menempatkan pembelajaran pada kategori sangat baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan *SPSS 27 for windows*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	df	Sig.	
Pretest		20	.216	
	Eksperimen			
Posttest		20	.138	
	Eksperimen			
Pretest		20	.178	
	Kontrol			
Posttest		20	.121	
	Kontrol			

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh bahwa nilai signifikansi *Pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,216 dan pada kelas kontrol sebesar 0,178 sedangkan nilai signifikansi *posttes* pada kelas eksperimen sebesar 0,138 dan pada kelas kontrol sebesar 0,121. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kegiatan penelitian memiliki *varians* yang homogen atau tidak. Suatu kelompok disebut homogen jika *varians* antara kedua kelompok sama. Terdapat dua kelompok yang digunakan dalam penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang diuji homogenitasnya dalam penelitian ini yaitu data hasil

Pretest dan *Posttest* motivasi belajar IPAS peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuannya untuk mengetahui data memiliki *varians* yang sama atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *levene* statistik dengan bantuan *SPSS 27 for windows*. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.400	1	38	.531
	Based on Median	.524	1	38	.474
Posttest	Based on Mean	.137	1	38	.714
	Based on Median	.136	1	38	.715

Berdasarkan uji homegenitas variabel penelitian diketahui hasil motivasi belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikan yaitu 0,531 untuk *Pretest* dan 0,714 untuk *Posttest* . Dengan taraf signifikan yaitu 5% dengan hasil kesimpulan yaitu sig > 0,05, maka data penelitian ini memiliki *varians* yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *teams games tournamet* berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 46 Cakranegara. Untuk menguji hipotesis pada peneltian ini akan digunakan uji *independent sample t-test* dan uji *N-Gain*.

Independent Sampel T-test untuk membandingkan rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol yang dianalisis dengan bantuan *SPSS 27 for windows*. Ketentuan dalam melakukan uji hipotesis ini adalah jika taraf signifikansinya < 0,05 maka H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Sebaliknya juga jika taraf signifikansi > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil uji *Independent Sampel T-test* disajikan pada Tabel 5.

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai *t hitung* dari *Pretest* sebesar 0,837 dan nilai *t tabel* yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 dengan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,408 hal ini menunjukkan bahwa nilai *t hitung* < *t tabel* dan nilai sig. (*2-tailed*) > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil *Pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya nilai *t hitung* dari *Posttest* sebesar 3,036 dan nilai *t tabel* yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 dengan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa

nilai t hitung $> t$ tabel dan nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *Posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamet* berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS kelas V di SDN 4.6 Cakranegara.

Jika sudah diketahui hasil Uji t dan hasilnya terdapat pengaruh penggunaan model TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS, maka selanjutnya dilakukan uji *N-Gain* dengan tujuan mengetahui seberapa besar pengaruh TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA kelas V SDN 46 Cakranegara. Hasil Uji *N-Gain* disajikan pada tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sampel T-test*

	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of means			
	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Diference	Std.Error Diference
<i>Equal variances assumed</i>	.137	.714	.3036	38	.004	8.4000	2.76672
<i>Equal variances not Assumed</i>			.3036	37	.004	8.4000	2.76672

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4919 maka dapat disimpulkan berdasarkan kategori nilai *N-Gain* bahwa penggunaan model *teams games tournamet* berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS kelas V di SDN 46 Cakranegara diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-Sedang dengan rentang nilai $0,30 \leq G \leq 0,70$.

menemukan dan menyelesaikan masalah pembelajaran, karena melalui permainan peserta didik menjadi lebih bersemangat, bebas berinteraksi dan menemukan pendapatnya dalam menyelesaikan masalah. Selain itu pendapat dari (Christidamayani & Kristanto, 2020) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mengubah dinamika pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Tabel 6. Uji *N-Gain*

	N	Min	Max	Mean	Std. Diviation
Ngain Skor	20	.22	.73	.4919	.14521
Ngain Persen	20	22.22	72.73	49.1892	14.52065

Selain menggunakan model TGT, guru juga memanfaatkan media *wordwall* sebagai media interaktif untuk membuat kuis atau permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. *Wordwall* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kombinasi model TGT dan *wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fakhriyah & Baalwi, 2025) 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 peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA di kelas eksperimen. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berupa penerapan model TGT berbantuan media *wordwall*. Karena dengan menerapkan model TGT berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, berdiskusi dan berbagi pengetahuan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui permainan dan pertandingan sehingga dapat meningkatkan rasa persaingan yang kuat terutama dalam mata pelajaran IPA, mengembangkan potensi pengetahuan pribadi peserta didik dan kemampuan untuk bersosialisasi.

Sintaks yang digunakan pada kegiatan pembelajaran IPA yaitu sintaks model kooperatif tipe TGT yaitu: 1) penyampaian materi, 2) pembagian kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan dan 5) penghargaan. Sintaks pertama adalah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi bagian-bagian mata dan proses mata melihat, pada saat penyampaian materi guru menggunakan video *YouTube* untuk memberikan peserta didik suasana pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya, sintaks kedua adalah pembagian

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Alawiyah dkk., 2023) bahwa model pembelajaran TGT dapat mendukung peserta didik dalam menguasai,

kelompok. Pada tahap ini, guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok secara heterogen, dengan tujuan untuk mendorong kerja sama tim dan kolaborasi antar peserta didik. Setiap kelompok diberikan LKPD yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan oleh guru dan akan dikerjakan secara bersama-sama. Dengan penyampaian materi menggunakan video *YouTube* dan membagi peserta didik menjadi 5 kelompok secara heterogen dapat meningkatkan indikator motivasi belajar yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif.



Gambar 1. Pembagian Kelompok Secara Heterogen dan Proses Mengerjakan LKPD

Selanjutnya sintaks ketiga yaitu permainan, pada tahap ini, setiap kelompok akan mengikuti permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik mengenai bagian-bagian mata dan proses mata melihat. Permainan ini menggunakan media *wordwall* yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru, yaitu menggunakan kuis interaktif yang berisi 5 soal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab soal kuis dengan benar dan cepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maghrib & Fajri 2023) bahwa Dalam permainan (*games*) antar kelompok, peserta didik saling aktif dalam bekerja sama.

Sintaks keempat adalah tahap pertandingan (*tournament*). Pada tahap ini, setiap kelompok bersaing untuk menguji tingkat pemahaman mereka terhadap materi bagian-bagian mata dan proses mata melihat melalui kegiatan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Penilaian dilakukan berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keaktifan, dan semangat belajar, namun juga untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Sintaks terakhir adalah pemberian *reward* kepada

kelompok yang memperoleh skor tertinggi berupa hadiah yang dapat memotivasi peserta didik. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk mengapresiasi usaha, kerja sama, dan pencapaian kelompok dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Dengan adanya *reward*, peserta didik merasa dihargai atas partisipasi dan usaha yang telah dilakukan, sehingga mendorong mereka untuk terus berupaya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.



Gambar 2. Proses Sintaks Permainan



Gambar 3. Proses Sintaks Pertandingan

Model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain: (1) meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran, (2) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan (3) menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi peserta didik untuk terus berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pertandingan menggunakan media *wordwall*, di mana

peserta didik aktif berdiskusi dalam menentukan jawaban, saling mendengarkan pendapat antar sesama, serta menunjukkan jiwa kompetitif dengan berusaha menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat.



Gambar 4. Pemberian *reward* Kepada Peserta Didik

Selain kelebihan tersebut, selama proses pembelajaran menggunakan model TGT dengan bantuan media *wordwall*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu permasalahan yang muncul adalah peserta didik belum mampu menjaga ketertiban saat permainan dan pertandingan berlangsung, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan sulit dikontrol. Akibatnya, fokus peserta didik lain terhadap pembelajaran menjadi terganggu. Berdasarkan kendala yang ditemukan, maka didapatkan kekurangan dari model TGT berbantuan media *wordwall* yaitu 1) guru membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama dalam menyiapkan media *wordwall* yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, 2) suasana kelas yang cenderung kurang disiplin saat permainan dan pertandingan berlangsung menyulitkan guru dalam mengelola kelas, sehingga pengaturan waktu selama pertandingan sering mengalami hambatan, terutama ketika peserta didik kurang tertib dan ribut.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 46 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA kelas V. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,306 > 2,024$ dengan nilai sig. $0,004 < 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media *wordwall*, melalui uji N-Gain terhadap motivasi belajar sebesar 0,4919 diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang atau

G-sedang dengan rentang nilai $0,30 \leq G \leq 0,70$.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan konstruktif yang diberikan pada setiap tahapan penelitian ini.

Referensi

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik dengan model numbered heads together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101-2112.
- Hamzah B Uno. 2013. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta. Bumi Aksara
- Sunendar, T. 2022. "Merancang Pembelajaran Ipa Di SD" Diakses pada https://bpiedu.id/yayasanbp-i/index.php/blog/merancang_pembelajaran-ipas-di-sd pada sabtu 27 April 2025 pukul 19.24 WITA.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams games tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112.
- Hamdani, M. S., M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ditinjau dari kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.380>
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133-143.
- Triastutik, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan

- Media Tarik Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 37-43.
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Sarana Pembelajaran dalam Mendorong Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429-1439.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(01). www.wordwall.net
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Christidamayani, A. P., & Kristanto, Y. D. (2020). The Effects of Problem Posing Learning Model on Students' Learning Achievement and Motivation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 100-108.
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games tournamet (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291-1300.
- Maghrib, L. R., & Fajrie, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams games tournamet di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5917-5924.