



Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Permainan Sciwallplay terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di SDN 44 Ampenan

Urvi Azizah^{1*}, Siti Istiningsih¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2837>

Article Info:

Received : 15 Juni 2026
Revised : 26 Juni 2026
Accepted : 08 Juli 2026
Published : 19 Juli 2026

Correspondence:

Urvi Azizah

Phone: +6285238175266

Abstract: The use of conventional learning models (teacher-centered) which is still dominant and the minimal use of interactive digital media causes the learning motivation of class III students at SDN 44 Ampenan to be relatively low. This study aimed to determine the effect of using a cooperative learning model assisted by Sciwallplay Games on the learning motivation of third-grade students at SDN 44 Ampenan. The research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent pretest-posttest control group design. The sample was selected using purposive sampling, involving 51 students of SDN 44 Ampenan, consisting of 25 students from Class III B (experimental group) and 26 students from Class III A (control group). Data were collected using a questionnaire to measure students' learning motivation. The results of the two independent sample t-test on the learning motivation questionnaire showed a significance value of 0.024, then Sig. (2-tailed) < 0.05 so it can be concluded that the use of the cooperative learning model assisted by Sciwallplay Games has a positive effect on increasing the learning motivation of third-grade students at SDN 44 Ampenan, which is shown through increased student activity, interest, and enthusiasm in participating in learning.

Keywords: Cooperative Learning Model; Sciwallplay Games; Learning Motivation.

Citation: Azizah, U., Istiningsih, S., & Rahmatih, A. N. (2026). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Permainan Sciwallplay terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di SDN 44 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3761–3767. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2837>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan, keterampilan, dan semangat belajar siswa sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan (Manalu, 2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya berlangsung secara interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Prasetyo & Abduh, 2021). Pengimplementasian Kurikulum Merdeka di seluruh

jenjang pendidikan menjadi upaya strategis untuk merealisasikan visi tersebut, dengan tujuan utama meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pasaribu & Ordekor, 2025).

Kurikulum ini menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana guru diharapkan lebih fleksibel dalam merancang kegiatan yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Namun, meskipun dirancang untuk mendukung transformasi pendidikan, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Banyak sekolah dasar (SD) masih kesulitan mewujudkan keaktifan siswa, hal tersebut disebabkan oleh guru masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah

(Prasetyo & Abduh, 2021). Metode cerama cenderung membuat siswa pasif, sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan, yang pada akhirnya membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut semakin diperburuk oleh keterbatasan guru dalam pemanfaatan media digital pada proses pembelajaran, di mana guru masih mengandalkan alat bantu sederhana seperti buku cetak, gambar, atau video, tanpa integrasi teknologi digital yang optimal (Ramadhani, 2025). Padahal di era teknologi saat ini, perkembangan teknologi informasi menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Menurut Tamba et al. (2025), penggunaan model pembelajaran digital interaktif sangat esensial karena dapat menciptakan variasi kegiatan mengajar yang menarik, memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam, dan mendukung pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Namun, fakta sekarang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih bertahan pada metode konvensional, bahkan ada yang sama sekali tidak menggunakan media apa pun. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi kurang efektif, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kemajuan belajar secara keseluruhan terhambat.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 44 Ampenan pada bulan Oktober 2025, proses pembelajaran masih didominasi oleh model konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Kondisi ini membatasi interaksi dua arah serta mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama. Hasil wawancara awal dengan wali kelas III mendukung temuan tersebut, dimana wali kelas III masih sering menggunakan model konvensional yang berpusat pada guru. Selain itu, minimnya variasi media pembelajaran turut mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dalam menumbuhkan kemandirian belajar dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang berorientasi pada siswa, seperti penerapan model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media digital interaktif agar pembelajaran lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Model pembelajaran kooperatif menekankan kolaborasi antar siswa melalui pembagian tugas dan interaksi kelompok, di mana siswa bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan sosial mereka (Johnson & Roger, 2023), model ini dapat diintegrasikan dengan media digital interaktif seperti Wordwall dan Educaplay untuk membuat proses belajar

lebih dinamis. Pemilihan model pembelajaran yang didukung media memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Menurut Rahmatih et al. (2024), Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, teka-teki silang, roda acak, pencarian kata, dan aktivitas interaktif lainnya sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

Media Educaplay juga dinilai sesuai untuk diterapkan dalam model pembelajaran kolaboratif karena menyediakan berbagai konten interaktif, seperti permainan edukasi, teka-teki, dan simulasi, yang dapat diakses secara bersamaan melalui perangkat digital sehingga mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Kusuma & Pratiwi (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran kooperatif yang berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 35%, jika dibandingkan dengan media tradisional, berkat kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan inklusif. Dengan demikian, kolaborasi antara Wordwall dan Educaplay dapat menjadi solusi yang inovatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran IPA, demi mencapai tujuan pendidikan yang transformasional pada era digital.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan Games Sciwallplay terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN 44 Ampenan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media permainan edukatif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *quasi experiment* dan desain *non-equivalent pretest-posttest control group*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan Games

Sciwallplay terhadap motivasi belajar siswa secara objektif melalui data berupa angka yang dianalisis secara statistik. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III di SDN 44 Ampenan yang berjumlah 79 siswa. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 2 rombel yang terdiri dari 51 siswa kelas III SDN 44 Ampenan. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini karena pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, bukan secara acak. Kriteria tersebut mencakup nilai rata-rata siswa dan rekomendasi dari kepala sekolah mengenai kelompok belajar yang dianggap layak untuk dimasukkan sebagai sampel penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif berbantuan games *sciwallplay*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan lima indikator motivasi belajar menurut Uno (2017), yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik belajar.

Pengambilan data dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk melihat jumlah, rata-rata, dan standar deviasi dari hasil angket siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas

untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui varians data sampel. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Two Independent Sampel T-Test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata angket *pre-test* kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 memiliki rata-rata 79,30 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 56. Sedangkan di kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 memiliki rata-rata 72,8 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 51. Setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* pada kelas eksperimen,

Nilai rata-rata angket *post-test* kelas kontrol adalah 80,35 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 60 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 86,24 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 63. Dari hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya selisih poin sebesar 5,89, dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* memiliki perubahanyang lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional.

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Tahap Tes	Kelas	N	Max	Min	Rata-rata	Std. Deviasi
<i>Pre-test</i>	Kontrol	26	97	56	79,30	10,003
	Eksperimen	25	90	51	72,8	12,868
<i>Post-test</i>	Kontrol	26	93	60	80,35	8,989
	Eksperimen	25	96	63	86,24	9,139

Setelah data hasil motivasi belajar didapatkan, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Test Shapiro-Wilk*. Hasil normalitas dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai Sig. (2- tailed) untuk

pre-test kelas kontrol $0,313 > 0,05$ dan *pre-test* kelas eksperimen $0,056 > 0,05$. Sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol $0,093 > 0,05$ dan *post-test* kelas eksperimen $0,167 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

Normalitas	Statistic	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-Test (Kontrol)</i>	0,954	0,313	Berdistribusi Normal
<i>Post-Test (Kontrol)</i>	0,931	0,093	Berdistribusi Normal
<i>Pre-Test (Eksperimen)</i>	0,922	0,056	Berdistribusi Normal
<i>Post-Test(Eksperimen)</i>	0,942	0,167	Berdistribusi Normal

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari data homogen atau tidak dengan menggunakan *uji Levene's Test*. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai

signifikasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $0,875 > 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data tersebut dikatakan homogen atau setara.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Homogenitas	Hasil Sig.	Taraf Signifikasi	Keterangan
<i>Post-test (kontrol)</i>	0,875	0,05	Homogen
<i>Post-test (eksperimen)</i>	0,875	0,05	Homogen

Uji hipotesis dapat dilakukan jika persyaratannya sudah terpenuhi, dimana uji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dikatakan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,024 < 0,05$ dengan taraf signifikasi 5% sehingga H_0 ditolak, H_a diterima. Dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran

konvensional (*teacher center*). Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 80,35 dan kelas eksperimen adalah 86,24, data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN 44 Ampenan.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Kelas	Mean	Std. Deviasi	Min	Max	Sig.	Ket.
Kontrol	80,35	8,989	60	93	0,024	H_0
Eksperimen	86,24	9,135	63	96	0,024	ditolak

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Games Sciwallplay*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian dan mendorong siswa aktif untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas (Sarah *et al.*, 2024). Sukmawati *et al.* (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status, serta dirancang agar peserta didik belajar melalui permainan dan turnamen yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan melalui lima tahapan yang mengacu pada Prastini (2020), yaitu penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, dan rekognisi. Mahardi *et al.* (2019) berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu untuk menumbuhkan kemampuan berfikir yang baik dan kemampuan berbicara yang baik.

Tahapan penyajian kelas peneliti sebagai pendidik menjelaskan materi kepada seluruh siswa dengan menggunakan video interaktif dari *youtube*, setelah penyampaian materi selesai dilanjut pada taham tim (belajar dalam kelompok), pada tahap ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk mendalami materi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam permainan dan

turnamen. Tahap selanjutnya permainan, dimana pada tahap ini pengajar memberika kuis kepada siswa dengan menggunakan *Games Sciwallplay (Educaplay)* mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya sebagai bentuk evaluasi seberapa baik siswa memahami materi.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap turnamen, pada tahap ini pendidik mengadakan turnamen berupa pertandingan dalam menjawab soal berbentuk opsi dengan menggunakan *Games Sciwallplay (Wordwall)*, turnamen terdiri dari dua sesi yaitu sesi gliran dan sesi rebutan. Nilai atau skor yang diperoleh dari setiap pertandingan akan dihitung untuk menetapkan tim yang unggul. Tahap terakhir pemberian penghargaan (rekognisi), pada tahap ini kelompok yang memiliki skor paling tinggi akan diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan dan apresiasi kepada siswa.

Meningkatnya motivasi belajar siswa dalam kelas eksperimen disebabkan oleh metode pembelajaran kooperatif yang memberi peluang bagi siswa untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, saling membantu, dan berbagi tanggung jawab atas keberhasilan kelompok. Ananda *et al.* (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok kecil, serta berperan sebagai pusat pembelajaran sehingga setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik jika dibandingkan dengan metode yang berfokus pada guru. Latifat *et al.*, (2024) berpendapat bahwa strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi siswa melalui kolaborasi, rasa tanggung jawab, dan interaksi antara siswa.

Peningkatan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan *Games Sciwallplay* sebagai media pembelajaran. *Games Sciwallplay* menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Prastiasa *et al.*, (2025) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis game terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Menurut Jannah *et al.* (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta berdampak positif terhadap hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Games Sciwallplay* memiliki beberapa keunggulan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain: (1) peserta didik terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi hingga kegiatan turnamen; (2) media *Educaplay* membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas interaktif yang menarik, sedangkan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif; (3) peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran karena adanya unsur permainan, tantangan, dan kompetisi yang sehat; (4) kegiatan diskusi kelompok selama turnamen mendorong peserta didik untuk saling bertukar pendapat, bekerja sama, dan menentukan jawaban terbaik; serta (5) peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena memperoleh umpan balik secara langsung dan kesempatan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat ketika peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan soal pada *Educaplay*, kemudian bekerja sama dalam menentukan jawaban saat turnamen menggunakan *Wordwall*.

Peserta didik juga saling memberikan masukan, menghargai pendapat teman, serta menunjukkan semangat kompetitif untuk memperoleh skor terbaik. Fauzi *et al.* (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif, menggali informasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya sehingga

menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen juga didukung oleh teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain (Jabar, 2025). Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa memperoleh kesempatan untuk bertukar ide, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri, rasa memiliki terhadap kelompok, serta motivasi siswa untuk belajar.

Aprista & Meliyar (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat secara aktif dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian Rosyid (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, interaktif, serta mendukung perkembangan akademik dan sosial siswa

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif dengan *Games Sciwallplay* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Interaksi antar siswa dalam kelompok serta penggunaan media permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi bentang alam Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN 44 Ampenan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang membandingkan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) $0,024 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak, H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *Games Sciwallplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 44 Ampenan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua

pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru dan peserta didik SDN 44 Ampenan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Referensi

- Ananda, A. P., Siti, I., Ilham, H., & Fitri Puji, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan ular tangga terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di SDN Embung Karung. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 293–302. DOI: <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1161>
- Aprista, Y. J., & Meliyar, S. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(5), 299 – 307. DOI: <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i5.1430>
- Fauzi, A., Aisa, N. R., Ida, E., Ni Made, Y. S., & Heri, S. (2026). Optimalisasi pengembangan media interaktif bagi guru sekolah dasar menggunakan platform digital berbasis web. *INTEGRAL-NEXUS: Jurnal Integrasi Pengabdian Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 1–9. DOI: <https://doi.org/10.35706/ignex.v1i1.13352>
- Jabar, R. A. (2025). Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(12), 6. DOI: <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.6>
- Jannah, M., Deni, T.A.M., & Siti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62-70. <https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/459>
- Johnson, D. W., & Roger, T., J. (2023). *Cooperative Learning in the Digital Age: Strategies for Inclusive Education*. New York: Routledge.
- Kusuma, A. Y., & Pratiwi, S. (2024). Efektivitas Educaplay sebagai Media Interaktif dalam Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 78-92.
- Lathifa, N. N., Khairil, A., Sri, H., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. DOI: <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Mahardi, I. P., Y., S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98-107. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Manalu, Y. R. (2025). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Golden Generation Multidisciplinary*, 1(2), 68-74. <https://ejournal.lppnusantara.com/index.php/jggmultidisciplinary/article/view/154>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. DOI: <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Pasaribu, A., & Ordekorio S. (2025). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAK. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(1), 168-179. DOI: <https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.519>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Prastiasa, F. R., Sri, B., Tirza, A. Y. P., Yoga, A. N., Ahmad, F. H. N., Ilham, L. K., & Muh, R. C. (2025). Pemanfaatan Game Edukatif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Motivasi. *SENTIMAT: Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 3(1), 395 – 404. <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id>
- Prastini, Made. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Rahmatih, A. N., Asri, F., Ida, E., Ni Made Yeni, S., & Ilham, H. (2024). Pelatihan media interaktif berbasis game menggunakan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 338–345. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4683>
- Ramadhani, G. R. (2025). Implementasi Kurikulum Berbasis Teknologi Melalui Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 369–380. DOI: <https://doi.org/10.21009/jpd.v16i2.64682>

- Rosyid, M. Z. (2024). Implementasi Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Tingkat Dasar. *Jurnal Reflektika*, 19(1), 210 – 241. DOI: <https://doi.org/10.28944/reflektika.v19i1.1868>
- Sarah, M. A., Setiani, N., & Muhammad, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 3 Midang, Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 294-302. [https://eprints.unram.ac.id/44496/2/12426-Article%](https://eprints.unram.ac.id/44496/2/12426-Article%20)
- Sukmawati, H., Siti R. H. I., Hasnawati, & Ilham H. (2025). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10493>
- Tamba, S., A., Anton, S., Frikson, J. P., Rizki, B., & Heka, M. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisa. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 635- 653. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31165>
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wulandari, A., P., Annisa, A. S., Karina, C., Tsani, S. N., & Zakiah, U. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>