PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

(Skripsi)

Oleh

DELLA ANGGRAINI
NPM 2113053238

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

DELLA ANGGRAINI

Masalah pada penelitian ini yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 metro Timur. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 58 peserta didik, dengan sampel sebanyak 29 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes berupa angket dan lembar observasi. Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* memperoleh Sig. (2-*tailed*) 0,042 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: motivasi belajar, *teams games tournament*, *wordwall*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL MEDIA ON STUDENTS LEARNING MOTIVATION ELEMENTARY SCHOOL

By

DELLA ANGGRAINI

The problem in this research was the low learning motivation of 4th-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur. The aim was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall media on the learning motivation of elementary school students. The method used was quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The population consisted of 58 students, with a sample of 29 students determined through purposive sampling technique. The data collection technique used non-test methods in the form of questionnaires and observation sheets. The results of the independent sample t-test hypothesis test showed Sig. (2-tailed) $0.042 < 0.05$, so it was concluded that there was an influence of the cooperative model type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Wordwall media on the learning motivation of 4th-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur for the 2024/2025 academic year.

Keywords: learning motivation, teams games tournament, wordwall

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

DELLA ANGGRAINI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

Judul Skripsi	: **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**
Nama Mahasiswa	: Della Anggraini
Nomor Pokok Mahasiswa	: **2113053238**
Program Studi	: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Jurusan	: **Ilmu pendidikan**
Fakultas	: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Fadhilah Khairani M.Pd.	**Amrina Izzatika, M.Pd.**
NIP. 199208022019032019	NIK. 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Fadhilah Khairani, M.Pd.** .....

   Sekretaris : **Amrina Izzatika, M.Pd.** .....

   Penguji Utama : **Drs. Rapani, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **22 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Della Anggraini
NPM	: 2113053238
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 9 April 2025
Yang membuat pernyataan

Della Anggraini
NPM. 2113053238

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Della Anggraini, lahir di Desa Pancasila, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 18 September 2002. Anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sudarno dan Ibu Tri Setiawati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Pancasila lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 2 Natar lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 2 Natar lulus pada tahun 2020.

Peneliti memulai studi pada tahun 2021 sebagai mahasiswa Program Studi S1-PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2022, peneliti aktif dalam organisasi kemahasiswaan FORKOM PGSD dan menjabat sebagai anggota Divisi Kominfo. Tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Hargo Pancuran, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Mimpi itu tak harus besar, jadilah apa saja, kita layak mendapatkan kehidupan, terserah impianmu besar atau kecil, kau akan tetap menjadi dirimu sendiri.”
(방탄소년단 - Paradise)

“Karena ku tahu pada akhirnya setiap tetes keringat yang kucurahkan tidak akan berujung sia-sia.”
(PLAVE – The 6th Summer)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang.
Sujud syukur kusembahkan kepada-Mu, Ya Allah, telah Engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini. Segala puji hanya milik Engkau, bersama keridhaan-Mu, kupersembahkan skripsi ini kepada

Kedua Orang Tuaku, Bapak Sudarno dan Ibu Tri Setiawati
Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna, atas kasih sayang yang tiada batas, doa yang tak pernah henti dipanjatkan, arahan yang penuh kesabaran, serta dukungan yang selalu diberikan di setiap langkahku.

Adikku tersayang, Zidan Haikal Fallah
Terima kasih atas motivasi dan semangat yang selalu diberikan. Dukungan dan kebersamaan kita menjadi kekuatan tersendiri dalam perjalananku. Semoga kita selalu saling menginspirasi dan meraih mimpi bersama,

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M. Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Amrina Izzatika., M.Pd., Sekretaris Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.

6. Drs. Rapani., M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan saran–saran yang membangun untuk menyelesaikan skripsi.
7. Deviyanti Pangestu, M.Pd. dan Siti Nuraini, M.Pd selaku Dosen Validator yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam proses validasi instrumen penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha serta pegawai SD Negeri 8 Metro Timur, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi.
10. Kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha serta pegawai SD Negeri 1 Metro Timur, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan uji instrumen penelitian.
11. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD Unila angkatan 2021 terkhusus kelas I yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah.
12. Orang-orang terdekatku selama perkuliahan Leha, Rahmah, Halimah, Ika, dan Dinta, terima kasih banyak atas bantuan dan waktunya yang telah diluangkan bersama peneliti
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 9 April 2025
Peneliti,

Della Anggraini
NPM 2113053238

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

I. PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7

II. TINJAUAN PUSTAKA **8**
A. Hakikat Belajar 8
1. Pengertian Belajar 8
2. Tujuan Belajar 9
3. Prinsip-Prinsip Belajar 10
4. Teori Belajar 11
B. Pembelajaran 13
1. Pengertian Pembelajaran 13
2. Tujuan Pembelajaran 14
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran 14
C. Model Pembelajaran 16
1. Pengertian Model Pembelajaran 16
2. Fungsi Model Pembelajaran 17
3. Macam-Macam Model Pembelajaran 18
D. Model Pembelajaran Kooperatif 20
1. Pengertian Model Kooperatif 20
2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif 21
3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif 22
4. Prinsip Pembelajaran Kooperatif 23
5. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif 25
6. Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif 26
E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ... 28
1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) 28

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 30
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 31
F. Media Pembelajaran 34
1. Pengertian Media Pembelajaran 34
2. Manfaat Media Pembelajaran 35
3. Jenis Media Pembelajaran 36
4. Teknik Memilih Media Pembelajaran 38
G. Media *Wordwall* 39
1. Pengertian Media *Wordwall* 39
2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Wordwall* 40
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall* 42
H. Motivasi Belajar 45
1. Pengertian Motivasi Belajar 45
2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar 46
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 47
4. Indikator Motivasi Belajar 48
I. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 50
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 50
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 51
J. Penelitian Relevan 51
K. Kerangka Pikir 53
L. Hipotesis Penelitian 54

III. METODE PENELITIAN 55
A. Jenis dan Desain Penelitian 55
1. Jenis Penelitian 55
2. Desain Penelitian 55
B. *Setting* Penelitian 56
1. Tempat Penelitian 56
2. Waktu Penelitian 56
3. Subjek Penelitian 56
C. Prosedur Penelitian 56
D. Populasi dan Sampel 57
1. Populasi 57
2. Sampel 58
E. Variabel Penelitian 58
1. Variabel Bebas (Independen) 58
2. Variabel Terikat (Dependen) 58
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 58
1. Definisi Konseptual Variabel 58
2. Definisi Operasional Variabel 59
G. Teknik Pengumpulan Data 61
1. Angket 61
2. Observasi 61
3. Wawancara 61

4. Dokumentasi 61
H. Instrumen Penelitian 62
I. Uji Prasyarat Instrumen 65
1. Uji Validitas 65
2. Uji Reliabilitas 66
J. Teknik Analisis Data 67
1. Analisis Deskriptif Kuantitatif 67
2. Uji Prasyarat Analisis Data 69
K. Uji Hipotesis 69

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 71
A. Hasil Penelitian 71
1. Proses Pelaksanaan Penelitian 71
2. Hasil Data Analisis Statistik Deskriptif 72
3. Hasil Observasi 80
4. Uji Prasyarat Analisis Data 83
5. Uji Hipotesis 84
B. Pembahasan 85
C. Keterbatasan Penelitian 88

V. SIMPULAN DAN SARAN 90
A. Simpulan 90
B. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA 92

LAMPIRAN 102

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Sintak model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT)..... 31
2. Indikator motivasi belajar 49
3. Desain penelitian *non-equivalen control group* 56
4. Data populasi kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur..... 57
5. Sintak model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT)..... 59
6. Indikator motivasi belajar 60
7. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar peserta didik..... 62
8. Pedoman penskoran angket..... 63
9. Kisi-Kisi lembar observasi keterlaksanaan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* 63
10. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik..... 64
11. Hasil uji validitas angket..... 66
12. Hasil uji reliabilitas angket..... 67
13. Jadwal penelitian dan pengumpulan data..... 71
14. Analisis statistik deskriptif *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 73
15. Distribusi frekuensi *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol... 73
16. Perbandingan rata-rata persentase *pretest* angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 74
17. Analisis statistik deskriptif *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 77
18. Distribusi frekuensi *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol . 78
19. Perbandingan rata-rata persentase *posttest* angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 78
20. Hasil observasi keterlaksanaan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*..... 81
21. Interpretasi keterlaksanaan pembelajaran 81
22. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik 82
23. Interpretasi aktivitas belajar peserta didik..... 82
24. Hasil uji normalitas 83
25. Hasil uji homogenitas..... 84
26. Hasil uji hipotesis *indepedent sample t-test* 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Pencarian web *wordwall* 43
2. Tampilan awal *wordwall* 43
3. Menu *log in* 43
4. Tampilan menu 44
5. Tampilan pembuatan *games* 44
6. Tampilan pilihan *share* 44
7. Kerangka pikir 54
8. Grafik perbandingan rata-rata persentase *pretest* angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 74
9. Grafik perbandingan rata-rata persentase *posttest* angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol 79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat izin penelitian pendahuluan 102
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan 103
3. Surat izin uji coba instrumen..... 104
4. Surat izin penelitian..... 105
5. Surat balasan uji coba instrumen..... 106
6. Surat balasan izin penelitian..... 107
7. Lembar validasi modul ajar..... 108
8. Lembar validasi lembar kerja peserta didik (LKPD) 110
9. Lembar validasi media pembelajaran.....112
10. Lembar validasi angket motivasi belajar 114
11. Lembar validasi observasi keterlaksanaan model pembelajaran 116
12. Modul ajar 118
13. Lembar kerja peserta didik (LKPD)..... 130
14. Media pembelajaran *wordwall* 140
15. Lembar angket sebelum validasi 141
16. Kisi-kisi angket motivasi belajar peserta didik SD negeri 8 143
17. Hasil jawaban angket peserta didik kelas eksperimen 145
18. Hasil jawaban angket peserta didik kelas kontrol 149
19. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *wordwall*..... 153
20. Hasil lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran..... 155
21. Lembar observasi aktivitas peserta didik 157
22. Hasil observasi aktivitas peserta didik 160
23. Tabulasi data angket..... 161
24. Hasil analisis statistik deskriptif 165
25. Hasil uji validitas dan reliabilitas angket 166
26. Hasil uji prasyarat analisis data..... 167
27. Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* 168
28. Pertanyaan wawancara..... 169
29. Dokumentasi 170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang tak pernah berakhir (*never ending process*) yang ditujukan untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang berkelanjutan di masa depan (Sujana, 2019). Proses ini diharapkan menciptakan generasi yang semakin berkualitas, baik dalam hal keterampilan, karakter maupun kepribadian serta individu yang cerdas dan mampu berkompetitif. Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Secara keseluruhan, inti dari pendidikan terletak pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi salah satu indikator yang dapat menentukan kualitas pendidikan, karena kegiatan tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Anton dan Usman, (2020) pendidik menjadi komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan proses pembelajaran yang baik, didukung oleh pendidik yang dapat memfasilitasi dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Maka dari itu, Khalimi, (2021) menyampaikan bahwa sangat penting bagi para pendidik di abad 21 ini untuk memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran yang menarik.

Pendidik abad 21 menghadapi tantangan yang lebih sulit dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka harus dapat memanfaatkan teknologi informasi, siap mengikuti perubahan yang cepat, dan mendukung pembelajaran dengan keterampilan abad 21. Menurut Hartati dkk., (2022) keterampilan mengajar pendidik abad 21 tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan kerja sama di kalangan peserta didik. Keterampilan tersebut akan menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga pendidik dapat lebih efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna.

Motivasi belajar sendiri merupakan aspek penting yang mendukung keberhasilan akademik peserta didik. Sebagai dorongan internal dan eksternal, motivasi belajar berperan dalam meningkatkan usaha belajar peserta didik (Sihombing dkk., 2021). Menciptakan pembelajaran yang menarik melalui penerapan keterampilan mengajar abad 21, pendidik memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi, menurut Rahman, (2024) cenderung giat berusaha, pantang menyerah, aktif, dan menunjukkan sikap optimis terhadap pendidikan. Sebaliknya, peserta didik yang kurang motivasi belajar umumnya pasif, acuh tak acuh, dan perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran. Meskipun penting, membangun motivasi belajar pada peserta didik sekolah dasar bukanlah hal yang mudah dan terkadang menghadapi berbagai tantangan.

Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah menemukan model pembelajaran yang efektif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Hendrizal, 2020). Ketidaktepatan penggunaan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan

karakteristik peserta didik dapat mengurangi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran yang sesuai guna menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Menurut pendapat wali kelas IV, motivasi belajar peserta didik bergantung pada beberapa faktor penting. Pertama, model pembelajaran yang diterapkan pendidik berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menggunakan model pembelajaran yang tepat mampu mewujudkan kondisi dan suasana belajar menyenangkan serta membuat materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Materi yang relevan dan disampaikan secara menarik lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan juga turut mempengaruhi tingkat motivasi peserta didik untuk belajar. Media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran.

Ketiga faktor yang telah disampaikan sangat penting untuk mempengaruhi motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pendidik kelas IV masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi berbantuan buku paket yang tersedia di sekolah. Menurut Rozali dkk., (2022) dalam situasi ini, peserta didik cenderung hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh pendidik.

Penggunaan model yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ini tampaknya belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman yang beragam. Model ini sering kali membuat peserta didik dapat merasa kurang tertarik atau tidak memiliki dorongan internal dan termotivasi untuk aktif mencari informasi atau mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran karena keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran terbatas pada mendengarkan dan mencatat.

Pendidik memerlukan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai salah satu solusi guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Hakim dkk., (2021) model kooperatif merupakan konsep belajar di dalam atau luar kelas secara berkelompok yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama.

Salah satu model kooperatif yang efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT), dimana peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan berkompetisi dalam hal akademik untuk mencapai hasil terbaik. Model ini dapat mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada pendidik (*teacher centered)* menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*), meningkatkan keterlibatan aktif serta membangun motivasi belajar peserta didik karena mengkombinasikan unsur permainan dan kolaborasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Shiddiq dkk., (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Kelebihan model ini ialah membuat pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, Melati dkk., (2023) menjelaskan pendidikan telah mengalami banyak perubahan dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif . Penggunaan teknologi ini membuka cara baru bagi pendidik untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Menurut Ulandari dkk., (2023) pemilihan model pembelajaran dengan bantuan media memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu berperan dalam membantu pendidik menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Menurut Alamsah dkk., (2023) media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah *Wordwall*. *Wordwall* menurut Sentani dkk., (2022) merupakan platform digital berbasis web yang dapat digunakan untuk merancang dan meninjau peringkat pembelajaran melalui permainan edukatif. *Wordwall* menawarkan berbagai alat atau fitur yang memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk membuat kegiatan pembelajaran berbentuk permainan yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan mengukur tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun pengeimplementasiannya di lapangan masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media berbasis digital, khususnya *Wordwall,* dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran kooperatif semakin berkembang, penggunaan teknologi di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengkaji lebih jauh bagaimana model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah yang muncul, antara lain:

1. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.
2. Kurangnya pemanfaatan media digital khususnya *Wordwall* dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall.*
2. Motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diketahui rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya mengenai mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

   a. Pendidik

      Mendorong pendidik untuk dapat menggunakan dan mengembangkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif agar pembelajaran dapat berjalan menarik dan bermakna.

   b. Kepala Sekolah

      Memberikan rekomendasi kepada kepala sekolah untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif yang lebih efektif dan inovatif.

   c. Peneliti Selanjutnya

      Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan kemampuan yang dilakukan oleh setiap individu secara sengaja maupun tidak sengaja. Menurut Heinich dalam Wahab dan Rosnawati, (2021) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui interaksi individu dengan informasi dan lingkungannya. Oleh karena itu, proses belajar memerlukan pemilihan, penyusunan, dan penyampaian informasi di lingkungan yang tepat serta melalui interaksi pelajar dengan lingkungannya.

Belajar merupakan suatu proses di mana individu mengalami perubahan dalam perilaku atau potensi perilaku secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan Kimble dalam Hergenhahn dan Olson, (2017) yang menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen atau bertahan lama karena pengalaman, bukan karena kondisi fisik seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Djaguna dkk., (2023) belajar merupakan hasil dari stimulus dan respon yang diperkuat melalui *reinforcement* (penguatan kembali). Proses belajar setiap individu menghasilkan hasil yang berbeda, oleh karena itu perlu *reinforcement* (penguatan kembali) secara terus menerus untuk mengalami perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui interaksi dengan informasi dan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku ini dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki.

2. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang ditetapkan oleh peserta didik sendiri maupun yang diberikan oleh pendidik. Menurut Djamaludin dan Wardana, (2019) menjelaskan tiga tujuan umum dalam proses belajar yaitu:

a. Untuk memperoleh pengetahuan
   Belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pengetahuan baru individu. Kemampuan berpikir dapat berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.
b. Menanamkan konsep dan keterampilan
   Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.
c. Membentuk sikap
   Pembentukan sikap mental peserta didik berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Pendidik harus bijak dan hati-hati dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik serta memberikan motivasi dan arahan berpikir.

Tujuan belajar menjadi arah yang jelas bagi peserta didik untuk mencapai perkembangan yang diinginkan. Menurut Fauzan dan Arifin, (2022) tujuan belajar ialah perubahan perilaku pada individu yang belajar, perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Qur'ani, (2023) yang menyatakan bahwa tujuan belajar adalah menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan hal yang penting dalam proses pendidikan karena memberikan arah dan panduan bagi peserta didik untuk mencapai perkembangan positif yang diinginkan baik dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Menjamin proses pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik memerlukan prinsip belajar sebagai panduan berpikir, landasan moral, dan sumber motivasi. Menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Harefa dkk., (2024) menyebutkan prinsip belajar secara umum yaitu:

a. Prinsip perhatian dan motivasi
b. Prinsip keaktifan
c. Prinsip keterlibatan langsung
d. Prinsip pengulangan
e. Prinsip tantangan
f. Prinsip balikan dan penguatan
g. Prinsip perbedaan individual

Adapun prinsip belajar secara khusus yaitu prinsip yang diperoleh dari pengidentifikasian kecenderungan pembelajaran di masa depan. Menurut Miarso dalam Harefa dkk., (2024) prinsip belajar secara khusus yaitu, prinsip belajar menyelidik, prinsip belajar mandiri, dan prinsip belajar mencapai penguasaan.

Prinsip belajar tidak hanya memberikan pandangan mendalam tentang proses belajar, tetapi juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Menurut William Burton dalam Jamaludin dkk., 2023) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar, yaitu:

a. Proses belajar melalui bermacam-macam ragam pengalaman.
b. Pengalaman belajar bermakna bagi kehidupan peserta didik.
c. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi yang berkelanjutan.
d. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas (keturunan) dan lingkungan.

e. Proses belajar dan hasil usaha belajar dipengaruhi oleh perbedaan individual peserta didik.
f. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik.
g. Proses belajar yang terbaik apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuan.
h. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar mencakup motivasi, keterlibatan, pengalaman, kebutuhan individu, dan keberlanjutan proses belajar. Prinsip-prinsip ini harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran saat ini

4. Teori Belajar

Keberhasilan pembelajaran bergantung pada interaksi antara pendidik dan peserta didik serta teori belajar yang relevan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Teori ini berfungsi guna membuat proses belajar lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Harefa dkk., (2024) menjelaskan macam-macam teori belajar sebagai berikut:

a. Teori belajar behaviorisme
   Teori belajar behaviorisme menekankan hasil belajar dan tidak memperhatikan proses berpikir peserta didik. Menurut teori ini, belajar adalah perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku atau kemampuan bertindak baru.
b. Teori belajar kognitivisme
   Proses belajar lebih penting daripada hasil belajar menurut teori belajar kognitif. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
c. Teori belajar konstruktivisme
   Teori Belajar Konstruktivisme merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

d. Teori belajar humanistik
   Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori belajar yang mengutamakan pada proses belajar bukan pada hasil belajar. Teori ini mengemban konsep untuk memanusiakan manusia sehingga peserta didik mampu memahami diri dan lingkungannya serta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka.

Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan M. A. Setiawan, (2017) mengenai macam-macam teori belajar antara lain:

a. Teori belajar behaviorisme
   Belajar menurut behavior merupakan suatu proses perubahan tingkah laku. Behavior memandang manusia dari segi lahiriah.
b. Teori belajar kognitivisme
   Belajar menurut kognitivisme lebih menekankan kepada proses belajar itu sendiri daripada hasil belajar.
c. Teori belajar konstruktivisme
   Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata yang kemudian dikembangkan menjadi konsep baru.
d. Teori belajar humanistik
   Belajar menurut humanistik dipandang sebagai usaha untuk memanusiakan manusia.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Herpratiwi, (2016) yang menjelaskan macam-macam teori belajar yaitu:

a. Teori belajar behaviorisme
   Konsep teori belajar ini memandang bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur.
b. Teori belajar kognitivisme
   Teori ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar peserta didik.
c. Teori belajar humanisme
   Teori ini berfokus pada sikap dari kondisi manusia yang mencakup kesanggupan untuk menyadari diri, bebas memilih untuk menentukan nasib sendiri, kebebasan dan bertanggung jawab, kecemasan sebagai suatu dasar pencarian.
d. Teori belajar sibernetik
   Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari materi atau pesan yang dipelajari peserta didik.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme dan humanistik merupakan teori yang mendukung penelitian ini. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik

membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Teori belajar humanistik menyatakan bahwa teori ini mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik melalui pembelajaran berbasis kelompok.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran melibatkan hubungan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut M. A. Setiawan, (2017) bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu dengan bantuan pendidik untuk mengalami perubahan perilaku menuju pendewasaan diri yang dapat dicapai melalui interaksi dengan lingkungannya. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Wahab dan Rosnawati, (2021) yang mendefinisikan pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan perubahan sikap dan pola pikir peserta didik.

Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan Nurhayani dan Dewi, (2022) bahwasannya pembelajaran secara umum dapat dijelaskan sebagai proses memberikan latihan atau pengalaman kepada individu atau kelompok agar terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap pada individu atau kelompok tersebut. Sedangkan menurut Nurzannah, (2022) pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses menciptakan lingkungan belajar yang tepat untuk peserta didik oleh pendidik agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang melibatkan tiga komponen utama yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Proses tersebut tidak hanya memberikan pengalaman yang diberikan pendidik,

tetapi juga penciptaan belajar yang kondusif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Setiawan, (2017) lebih diarahkan kepada Taksonomi Bloom dan Krathwohl. Keduanya membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga kawasan yaitu:

a. Kawasan kognitif berkaitan dengan proses mental dari pengetahuan sampai evaluasi yang terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
b. Kawasan afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasan sosial. Kawasan dibagi dalam lima hal yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan hasil, ketekunan dan ketelitian.
c. Kawasan psikomotor berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik yang terbagi atas beberapa bagian yaitu persepsi, kesiapan melakukan tugas, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Pendapat lain mengenai tujuan pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan David E. Kapel dalam Juniardi, (2023) yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang dinyatakan dalam perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah dan Kamal, (2024) bahwa tujuan pembelajaran merupakan salah satu harapan pendidik yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan harapan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Adanya tujuan yang jelas, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran dapat digunakan sebagai landasan dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik guna meningkatkan

pelaksanaan proses pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Sutikno, (2019) antara lain:

a. Pembelajaran berfokus pada peserta didik
b. Menyenangkan
c. Interaktif
d. Prinsip motivasi
e. Mengembangkan kreativitas, dan kemandirian peserta didik
f. Pembelajaran terpadu
g. Memberikan penguatan dan umpan balik
h. Prinsip perbedaan individual
i. Prinsip pemecahan masalah
j. Memanfaatkan aneka sumber belajar
k. Memberi keteladanan
l. Mengembangkan kecakapan hidup
m. Prinsip belajar sambil mengalami
n. Menumbuhkan budaya akademis, nilai-nilai kehidupan, dan pluralisme
o. Mengembangkan kerjasama dan kompetisi untuk mencapai prestasi
p. Belajar tuntas (*mastery learning*)

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Gagne dalam Mardicko, (2022) yang menguraikan 9 prinsip pembelajaran yaitu:

a. Menarik perhatian
b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
c. Mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari
d. Menyampaikan materi pelajaran
e. Memberikan bimbingan belajar
f. Memperoleh kinerja/penampilan peserta didik
g. Memberikan balikan
h. Menilai hasil belajar
i. Memperkuat retensi dan transfer belajar

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan aspek yang harus dipahami oleh setiap pendidik sebagai tenaga profesional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto, (2016) mengenai prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu:

a. Prinsip motivasi
b. Prinsip latar belakang
c. Prinsip pemusatan perhatian
d. Prinsip keterpaduan
e. Prinsip pemecahan masalah
f. Prinsip menemukan
g. Prinsip belajar sambil bekerja

h. Prinsip belajar sambil bermain
i. Prinsip perbedaan individu
j. Prinsip hubungan sosial

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip tersebut mengarahkan agar pembelajaran menjadi terstruktur, memperhatikan kebutuhan dan perbedaan tiap individu, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dipilih oleh pendidik dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Menurut Shasliani dkk., (2023) model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan kemudahan kepada peserta didik. Adapun menurut Khadijah, (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai desain atau rencana yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan Helmiati, (2016) bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang terstruktur dari awal sampai akhir yang disajikan pendidik. Pendapat tersebut selaras dengan Sudirman dkk, (2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang pendidik dari awal hingga akhir, sehingga proses belajar menjadi lebih baik, menarik, dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan struktur terencana yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran di kelas agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan terarah. Dengan demikian,

penerapan model pembelajaran yang baik akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran penting dalam dunia pendidikan karena mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh berbagai fungsi model pembelajaran menurut Asyafah, (2019) di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
b. Pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar mudah menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
c. Memudahkan pendidik dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
d. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan Sutarto dan Indrawati, (2013) yang mengemukakan fungsi dari model pembelajaran terhadap pendidikan yaitu:

a. Mendukung dan mengarahkan pendidik dalam menentukan pendekatan, taktik, dan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.
b. Model pembelajaran membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
c. Mendukung pendidik dalam memilih sarana dan prasarana untuk menciptakan suasana belajar yang tepat.
d. Untuk mendukung terciptanya hubungan antara pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
e. Membantu pendidik dalam menyusun ulang kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran.
f. Membantu pendidik dalam memilih materi pembelajaran, penyusunan RPP/modul ajar, dan silabus.
g. Mendukung pendidik dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang diharapkan.
h. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar.
i. Mendorong pendidik untuk melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.

j. Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar.
k. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar berdasarkan pengalaman langsung.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Ahyar dkk., (2022) mengenai fungsi model pembelajaran yaitu:

a. Bimbingan. Sebuah model pembelajaran harus memiliki rancangan instruksional yang lengkap, mampu mengarahkan pendidik dan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik mengenai sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.
b. Mengembangkan kurikulum. Model pembelajaran dapat membantu dalam mengembangkan kurikulum di setiap jenjang atau tingkat kelas.
c. Spesifikasi alat pelajaran. Model pembelajaran membantu pendidik membawa peserta didik pada perubahan perilaku.
d. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Dengan model pembelajaran, pendidik dapat memilih metode, media, dan materi yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Macam-Macam Model Pembelajaran

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan setiap program memiliki model pembelajaran tertentu yang dianggap sebagai model pembelajaran unggulan. Menurut Arsyad dan Fahira, (2023) terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu:

a. Model *project based learning*
b. Model *problem based learning*
c. Model *inquiry based learning*
d. Model *discovery learning*
e. Model *cooperative learning*

Pendapat serupa dikemukakan oleh Yuliyanto dkk., (2023) yang menjelaskan model pembelajaran yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar yaitu:

a. Model pembelajaran *mind mapping*
b. Model pembelajaran *matching pairs*
c. Model pembelajaran sosiodrama
d. Model *project-based learning*
e. Model pembelajaran *bamboo dancing*
f. Model pembelajaran *problem-based learning*
g. Model pembelajaran jigsaw
h. Model pembelajaran *contextual teaching and learning*
i. Model pembelajaran *numbered head together*
j. Model pembelajaran *students teams achievement divisions*
k. Model pembelajaran *role playing*
l. Model pembelajaran *quantum learning*
m. Model pembelajaran bersiklus (*learning cycle* 5e)
n. Model pembelajaran *pictorial riddle*
o. Model pembelajaran multiliterasi menulis berbasis genre
p. Model pembelajaran *make a match*

Setiap model memiliki peran yang berbeda bagi peserta didik, baik di ruang fisik maupun dalam sistem sosial kelas. Adapun model pembelajaran menurut Salamun dkk., (2023) yaitu:

a. Model berbasis masalah
b. Model pembelajaran berbasis proyek
c. Model *e-learning*
d. Model *blended learning*
e. Model pembelajaran *inquiry*
f. Model *discovery learning*
g. Model paikem
h. Model pembelajaran *group investigation*
i. Model kooperatif

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif karena model ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka terhadap pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan kolaboratif.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Kooperatif

Pembelajarn kooperatif atau *Cooperative Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Jadi, *Cooperative Learning* adalah belajar melalui kegiatan bersama atau kolaboratif. Menurut Simamora dkk., (2024) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar. Model ini menciptakan kelompok belajar dimana peserta didik dapat berdiskusi, bertukar ide dan membantu satu sama lain. Menurut Sinambela dkk., (2022) struktur pengelompokan dalam model pembelajaran kooperatif dibentuk oleh tim kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dengan latar belakang yang beragam, baik dalam aspek akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.

Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan Hakim dkk., (2021) bahwa pembelajaran kooperatif berbeda dari metode pembelajaran lainnya karena lebih menekankan pada kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai bukan hanya kemampuan akademik dalam menguasai materi pelajaran, tetapi juga mencakup unsur kerja sama dalam proses penguasaan materi tersebut. Adanya unsur kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan penjelasan dari berbagai sumber mengenai model pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model yang membentuk komunitas belajar melalui kelompok kecil atau tim secara heterogen dimana setiap kelompok dapat saling berdiskusi, berbagi ide dan saling membantu satu sama lain. Ciri khas dari model ini adalah penekananya pada kerja sama, tidak hanya untuk penguasaan materi akademik tetapi juga untuk membangun keterampilan kolaborasi antar anggota kelompok.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki 3 tujuan utama seperti yang dijelaskan menurut Prihatmojo dan Rohmani, (2020) yaitu:

a. Pencapaian hasil akademik
   Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik. Pembelajaran kooperatif dapat bermanfaat bagi semua peserta didik, terlepas dari tingkat akademik mereka. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi memberikan bantuan penjelasan kepada peserta didik dengan kemampuan akademik sedang dan kurang. Dalam proses ini peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi akan lebih memahami materi, sedangkan peserta didik dengan kemampuan akademik sedang dan rendah akan terbantu memahami penjelasan temannya.
b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
   Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dalam kelompok kecil yang dalam pengelompokan timnya bersifat heterogen. Tujuan ini memiliki arti penting dalam menanamkan terhadap keterbukaan dalam menerima teman baik perbedaan suku, ras, agama dan memberikan peluang kepada peserta didik yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas bersama.
c. Pengembangan keterampilan sosial
   Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah peserta didik akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan teman satu kelompoknya. Ini akan mendorong kolaborasi, yang akan menghasilkan keterampilan berkomunikasi dan interaksi yang baik pada setiap peserta didik. Belajar bekerja sama dengan orang lain juga akan melatih peserta didik untuk memahami dan menghargai perbedaan pendapat. Sikap ini akan berdampak positif bagi peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Slavin dalam Purnomo dkk., (2022) mengenai tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Pendapat tersebut selaras dengan Indriyani dan Sujana, (2021) yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan prestasi akademik, toleransi, kemampuan untuk menghargai keragaman, dan kemampuan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, toleransi, dan keterampilan sosial peserta didik. Proses ini memberikan kesempatan untuk membentuk sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik dalam proses pembelajarannya. Adapun beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Salamun dkk., (2023) sebagai berikut:

a. Pembelajaran secara tim
   Pembelajaran kooperatif melibatkan belajar dalam kelompok kecil di mana setiap anggota tim bekerja sama untuk memastikan bahwa semua siswa memperoleh pengetahuan yang sama. Dalam proses ini, setiap anggota tim harus saling mendukung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
b. Didasarkan pada manajemen kooperatif
   Terdapat tiga fungsi utama manajemen kooperatif yaitu perencanaan, organisasi, dan kontrol. a) Fungsi perencanaan, merencanakan kegiatan yang akan dilakukan. b) fungsi organisasi mencakup struktur organisasi yang akan membantu mencapai tujuan kooperatif. c) fungsi kontrol memastikan bahwa kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan.
c. Kemauan untuk bekerja sama
   Pembelajaran kooperatif bergantung pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip kebersamaan atau kerja sama penting untuk ditekankan dalam pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif tidak akan optimal jika tidak ada kerja sama yang baik.
d. Keterampilan bekerja sama
   Kemampuan bekerja sama dapat dilatih melalui kegiatan pembelajaran berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk memiliki kemauan dan kemampuan berinteraksi serta berkomunikasi dengan anggota tim lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Yulia dkk., (2020) mengenai karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

a. Saling ketergantungan positif
   Saling ketergantungan positif antar peserta didik membutuhkan interaksi yang memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Setiap peserta didik membutuhkan satu sama lain dalam mengerjakan tugas kelompoknya.
b. Tanggung jawab perseorangan
   Pembelajaran kooperatif bertujuan mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi secara individual.
c. Interaksi tatap muka
   Interaksi tatap muka antar peserta didik dalam kelompok memungkinkan terjadinya dialog dan saling belajar. Dengan bantuan sesama peserta didik lain, peserta didik yang kurang mampu dapat dibantu menyelesaikan tugas individu dalam kelompok.
d. Komunikasi antar anggota kelompok
   Pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan, kritik ide, mandiri, dan hubungan antar pribadi.
e. Evaluasi proses kelompok
   Pendidik perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok mereka agar bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang menekankan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanti dalam Hikmawati, (2020) yang menguraikan karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran kooperatif dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi, saling mendukung, dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Roger dan David Johnson dalam Salamun dkk., (2023)

menjelaskan terdapat lima prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

a. Prinsip ketergantungan positif, menyatakan bahwa usaha yang dilakukan oleh seluruh anggota kelompok akan menentukan keberhasilan dalam penyelesaian tugas dalam pembelajaran kooperatif.
b. Tanggung jawab individu, menunjukkan bahwa keberhasilan kelompok sangat bergantung pada setiap kinerja anggota kelompok dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab.
c. Interaksi tatap muka, memberikan kesempatan yang luas bagi anggota kelompok untuk melakukan diskusi dan interaksi secara langsung sehingga dapat saling memberi dan menerima informasi.
d. Partisipasi dan komunikasi, melatih peserta didik untuk berpartisipasi dan berkomunikasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
e. Evaluasi proses kelompok, untuk meningkatkan kerja sama pada kegiatan selanjutnya, evaluasi proses kelompok dilakukan dengan penjadwalan waktu khusus untuk kelompok mengevaluasi proses dan hasil kerja sama mereka.

Pendapat tersebut sejalan dengan Nababan dkk., (2023) yang menguraikan salah satu prinsip utama yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah ketergantungan positif (*positive interdependence*) dan tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*). Hal serupa disampaikan oleh Sakti dan Djono, (2024) bahwasannya pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik sebagai pembelajaran dalam kelompok atau tim, di mana setiap anggota saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif berfokus pada kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan komunikasi, partisipasi aktif, dan kerja sama antar peserta didik.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Sani dalam Hasanah dan Himami, (2021) terdapat enam langkah utama model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

a. Fase-1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Pendidik menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
b. Fase-2. Menyajikan informasi. Pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi atau bahan bacaan.
c. Fase-3. Mengorganisasikan. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok.
d. Fase-4. Pendidik membimbing kelompok bekerja dan belajar.
e. Fase-5. Evaluasi. Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.
f. Fase- 6. Memberikan penghargaan. Pendidik memberikan penghargaan dari upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Hal serupa disampaikan oleh Bastian dan Reswita, (2022) mengenai enam langkah utama atau tahapan dalam model pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
b. Menyajikan informasi.
c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar.
d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
e. Evaluasi.
f. Memberikan penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana peserta didik dibagi ke dalam kelompok secara heterogen. Menurut Shoimin, (2014) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

a. Pada awal pembelajaran, pendidik mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.
b. Pendidik mengatur peserta didik kedalam kelompok heterogen yang terdiri 4-5 peserta didik.
c. Pendidik membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka
d. Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota kelompok.
e. Anggota kelompok didorong untuk saling membagi referensi dan bahan pelajaran.

f. Setelah para peserta didik membagi topik, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka.
g. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait .
h. Para peserta didik didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi kelompok .
i. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok .
j. Evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individu terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama, tanggung jawab individu dan kelompok, serta penghargaan terhadap upaya dan hasil pembelajaran. Tujuannya adalah membantu peserta didik belajar secara aktif, meningkatkan keterampilan sosial, serta memperdalam pemahaman materi melalui kerja sama.

6. Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki karakteristik masing-masing yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dan situasi tertentu dengan menyesuaikan materi dan karakteristik peserta didik. Syahnaz dkk., (2023) menjelaskan bahwa ada beberapa model pembelajaran kooperatif, diantaranya sebagai berikut:

a. Jigsaw
   Dalam model pembelajaran ini, peserta didik belajar dalam bentuk kelompok dan menjadikan salah satu anggota kelompok menjadi seorang ahli. Setelah mempelajari materi, ahli dari beberapa kelompok mendiskusikan topik atau materi tertentu. Setelah mempelajari topik tersebut, para ahli kembali pada kelompoknya untuk mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Pada akhir pelajaran, peserta didik diberi tes sesuai dengan topik yang telah mereka ajari.

b. STAD (*Students Teams Achievement Divisions*)
   Model pembelajaran kooperatif STAD, peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil atau tim kecil. Pendidik menjelaskan materi pelajaran yang akan mereka pelajari dan memberikan tes secara individual untuk menguji pengetahuan peserta didik. Nilai individual yang didapat akan digabungkan untuk membentuk nilai tim. Meskipun nilai diberikan secara individual, peserta didik tetap didorong untuk bekerja sama dalam pembelajaran.
c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
   Setiap kelompok bebas memilih subtopik dari unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan. Kemudian setiap kelompok membuat atau menghasilkan suatu laporan dari pokok bahasan yang dipilih. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan laporan mereka kepada seluruh kelas untuk berdiskusi dan bertukar informasi tentang apa yang mereka temui.
d. *Think-Pair-Share* (Berpikir-Berpasangan-Berbagi)
   Model ini diciptakan oleh Frank Lyman pada tahun 1985. Peserta didik diberi waktu untuk merenungkan pertanyaan atau masalah secara individu kemudian berpasangan dengan teman untuk mendiskusikan hasil pemikiran mereka, setiap pasangan berbagi hasil diskusi mereka dengan kelompok yang lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang topik yang dibahas. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir mandiri terlebih dahulu, lalu bekerja sama, sehingga mereka bisa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide mereka dan terbiasa dengan proses diskusi.
e. *Team Games Tournament* (TGT)
   Model ini merupakan pembelajaran dimana peserta didik membentuk tim dan memainkan permainan untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pendidik dapat membuat permainan dalam bentuk kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa jenis, setidaknya ada 6 jenis model pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Prihatmojo dan Rohmani, (2020) yaitu:

a. STAD (*Student Teams Achievement Division*)
b. CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*)
c. TAI (*Team Accelerated Instruction*)
d. Kelompok investigasi (*Group Investigation*)
e. Jigsaw
f. TGT (*Teams Games Tournament*)

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Simamora dkk., (2024) yang menguraikan 9 jenis model pembelajaran kooperatif antara lain:

a. *Make a match*
b. STAD (*Student Teams Achievement Division*)
c. *Think pair share*
d. Jigsaw
e. *Numbered heads together*
f. GI (*group investigation*)
g. *Snowball throwing*
h. *Picture and picture*
i. *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam tim dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar melalui aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan.

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai model pembelajaran pertama dari Universitas Jhons Hopkins menurut Sulistio dan Haryanti, (2022) merupakan pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetisi mewakili tim dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Afandi dkk., (2021) bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dengan kuis dan sistem skor untuk melihat kemajuan individu, dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan berkompetisi melawan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi tim mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang menekankan pada pembelajaran kelompok dengan anggota yang heterogen atau beragam. Hal ini sejalan dengan pendapat Manasikana dkk., (2022) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik dalam kelompok belajar beranggotakan 4 sampai 6 orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang ras atau etnis. Sedangkan menurut Slavin, (2011) menyatakan bahwa:

> "*Team games tournament is a learning model where students are placed into teams with different abilities to face all tournaments. TGT consists of three regular cycles of teaching: a) Teaching where the teacher gives lessons, b) Learning team where students work on activity sheets in their respective teams, c) Tournaments where students play academic games in homogeneous abilities at each tournament table, d) Team recognition where the score is calculated based on the team member's tournament score. The team will win if they are able to exceed the criteria that have been set.*"

Artinya, *team games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dibagi menjadi tim berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda untuk berpartisipasi dalam turnamen. Terdapat empat siklus pengajaran yaitu: a) pengajaran, pendidik menyampaikan pelajaran, b) tim pembelajaran, peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam timnya c) turnamen, peserta didik memainkan permainan akademis dengan teman-temannya, d) pengakuan tim, skor dihitung berdasarkan kinerja masing-masing anggota tim dalam turnamen. Tim akan mendapat kemenangan jika mereka memenuhi syarat yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan model pembelajaran yang disampaikan Slavin, (2011) berdasarkan teori konstruktivisme dan humanistik dimana proses pembelajaran membentuk

peserta didik dalam kelompok atau tim kecil secara heterogen untuk berkompetisi dalam hal akademik.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui permainan akademik. Menurut Nurhayati dkk., (2022) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok.
b. Pendidik mengelompokkan peserta didik guna mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan.
c. Permainan dibuat pendidik yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik.
d. Turnamen dapat dilakukan per pekan atau setelah pendidik melakukan penyampaian materi di kelas.
e. Memberikan penghargaan kepada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rahmawati dkk., (2023) mengenai langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Penyajian kelas, pendidik menyampaikan tujuan dan garis besar materi.
b. Belajar dalam kelompok, pada tahap ini peserta didik diberikan LKPD dengan tujuan peserta didik saling bekerjasama dan berdiskusi.
c. *Games*, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat untuk menguji pemahaman peserta didik.
d. Turnamen, pada kegiatan turnamen peserta didik saling berlomba-lomba untuk memenangkan pertandingan.
e. Penghargaan kelompok, pada tahap ini kelompok/tim yang menang diberikan *reward*.

Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Purwanto, (2020) mengenai langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

No	Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik
1	Penyajian kelas	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran menggunakan pengajaran langsung, ceramah, maupun tanya jawab
2	*Team* (pembentukan kelompok)	Pendidik membagi kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik secara heterogen.
3	*Games* (permainan)	Pendidik menyiapkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik. Setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor.
4	*Tournament* (turnamen)	Pendidik mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
5	*Team recognize* (penghargaan tim)	Pendidik memberikan penghargaan kepada kinerja tim atas usaha mereka dan hasil belajar yang telah dicapai.

Sumber: Purwanto, (2020)

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Purwanto, (2020) yaitu: (a) penyajian kelas, (b) *team* (pembentukan kelompok), (c) *games* (permainan), (d) *tournament* (turnamen), dan (e) *team recognize* (pengakuan tim).

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan menurut Susanna, (2020) yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Meningkatkan pengaturan waktu untuk tugas.
   2) Mengutamakan toleransi terhadap perbedaan individu.
   3) Dapat menguasai materi dengan waktu yang singkat.

4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
5) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain.
6) Motivasi belajar lebih meningkat
7) Hasil belajar lebih baik.
8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Bagi Pendidik
      Sulit bagi pendidik untuk mengelompokan peserta didik dengan kemampuan heterogen dari segi akademis. Jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok, kelemahan ini akan dapat teratasi. Selain itu, banyak waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam berdiskusi melebihi batas yang telah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika pendidik mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
   2) Bagi Peserta Didik
      Peserta didik berkemampuan tinggi masih kurang terbiasa dan sulit untuk menjelaskan kepada peserta didik lain. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik perlu membimbing dengan baik peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi agar mereka dapat dan mampu berbagi pengetahuannya.

Pendapat yang serupa disampaikan oleh Hanifa dan Budiman, (2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat.
   2) Kepercayaan diri peserta didik menjadi meningkat.
   3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain berkurang.
   4) Motivasi belajar peserta didik meningkat.
      Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran menjadi lebih mendalam.
   5) Meningkatkan sikap baik, kepekaan, dan toleransi antara sesame peserta didik dan guru.
      Kerjasama antar peserta didik membuat interaksi belajar di kelas menjadi lebih aktif dan menarik.

b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Tidak semua peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengemukakan pendapatnya.

2) Kurangnya waktu yang cukup untuk proses pembelajaran
3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika pendidik tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Hal yang serupa juga disampaikan oleh Maulidah dkk., (2023) mengemukakan kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Model *Teams Games Tournament* (TGT)tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga membuat peserta didik dengan kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya.
   2) Model *Teams Games Tournament* (TGT)menumbuhkan rasa kebersamaan, menghargai dan saling menghormati sesama anggota kelompoknya.
   3) Peserta didik akan lebih senang mengikuti kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)karena terdapat permainan turnamen.
   4) Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.

b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):
   1) Memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan *Teams Games Tournament* (TGT).
   2) Pendidik harus memilih mata pelajaran yang sesuai dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
   3) Peserta didik perlu mempersiapkan beberapa hal, misalnya membuat pertanyaan atau kuis dan mengetahui tingkat kognitif peserta didik dari yang tertinggi sampai terendah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran sedangkan kekurangannya dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hutauruk dkk., (2022) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Menurut Rizal dkk., (2016) definisi media dapat diartikan sebagai sarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah proses komunikasi pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Nasution, (2017) media pembelajaran adalah mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang direncanakan, bertujuan dan terkendali. Adapun Gunawan dan Ritonga, (2019) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendukung dan membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Media pembelajaran umumnya dipahami sebagai objek yang dibawa ke dalam kelas untuk mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyadi, (2019) media pembelajaran adalah mencakup segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan catatan media tersebut dapat mempermudah pembelajaran. Adapun Kusuma dkk., (2023) mendefinisikan media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang merujuk pada alat yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mentransfer informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, seperti alat bantu, manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut dalam Pagarra dkk., (2022) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

a. Peserta didik akan merasa lebih tertarik dalam belajar sehingga membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
b. Makna materi pembelajaran akan lebih jelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi tersebut dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode pengajaran akan menjadi lebih beragam, tidak hanya sekadar komunikasi verbal dari pendidik.
d. Peserta didik akan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Sunardi dkk., (2021) bahwasannya secara khusus terdapat 8 manfaat media pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi belajar dapat diseragamkan.
b. Proses belajar dapat menjadi lebih menarik.
c. Proses pembelajaran menjadi semakin interaktif.
d. Waktu belajar mengajar dapat diminimalkan.
e. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
f. Pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan di lokasi mana saja.
g. Respon positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
h. Pendidik berpotensi untuk mengalihkan peran mereka ke pendekatan yang lebih positif dan bermanfaat.

Pendapat yang selaras menurut Kristanto, (2016) menjelaskan secara rinci manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
h. Mudah membandingkan sesuatu.
i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
j. Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung.
k. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
l. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
m. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
n. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu dalam proses menyampaikan materi pelajaran, memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

3. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Safitri dkk., (2019) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media berbasis teks/grafis
   Media berbasis teks/grafis merupakan alat untuk menyampaikan sebuah informasi yang menekankan indera penglihatan. Sumber

utama media berbasis teks/grafik adalah bahan tertulis, termasuk buku, artikel, laporan, dan berbagai teks lainnya.

b. Media berbasis audio
   Media berbasis audio merupakan alat untuk menyampaikan informasi yang menekankan indera pendengaran. Sumber dari media berbasis audio utamanya berasal dari suara, seperti ceramah, music, podcast, buku audio, dan materi rekaman lainnya.
c. Media berbasis video
   Media berbasis video menggabungkan jenis media berbasis teks/grafis dan berbasis audio. Media ini berasal dari visual dinamis, termasuk video instruksional, film edukasi, dokumenter, dan animasi.
d. Media interaktif
   Media interaktif merujuk pada konten yang melibatkan peserta didik secara aktif, termasuk unsur-unsur seperti simulasi, permainan, kuis, dan interaksi multimedia.
e. Internet dan media sosial
   Internet dan media sosial untuk pembelajaran merujuk pada penggunaan internet dan situs media sosial seperti *Zoom*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan beberapa website atau platform lainnya untuk membantu dan meningkatkan pembelajaran.
f. *Virtual Reality* (VR)
   Virtual Reality (VR) merujuk pada penggunaan teknologi *immersive* yang memberi peserta didik lingkungan simulasi yang dapat mereplikasi pengalaman dunia nyata dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Pendapat selaras juga disampaikan oleh Trisiana, (2020) menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran yang paling umum dan yang digunakan hampir setiap sekolah adalah buku dan papan tulis. Tidak sedikit juga sekolah yang sudah menggunakan jenis media lain seperti gambar, model, *Overhead Proyektor* (OHP), dan benda nyata. Sedangkan M. Ramli, (2012) menjelaskan beberapa jenis media jika dirinci satu persatu, yaitu sebagai berikut:

a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, diagram, bagan, grafik, kartun, dan poster).
b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, peta/globe, boneka, dan topeng).
c. Media audio (radio, *tape recorder*, CD, dan MP3).
d. Media dengan proyeksi (OHP, *slide*, *opaque projector,* mikrofis, film, film gelang, dan LCD).
e. Televisi
f. Komputer
g. VTR, VCD, dan DVD

Berdasarkan penjelasan dari para ahli mengenai jenis-jenis media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis visual, yaitu *wordwall.* Karena dengan menggunakan *wordwall* diharapkan akan mengurangi proses pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan serta dapat mendukung pembelajaran lebih dinamis dengan menyediakan berbagai format interaktif untuk peserta didik.

4. Teknik Memilih Media Pembelajaran

Salah satu langkah penting dalam merancang pembelajaran yang efektif adalah memilih media pembelajaran. Menurut Shoffa dkk., (2023) teknik memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Menentukan tujuan pembelajaran.
b. Kenali kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
c. Evaluasi media yang tersedia.
d. Pertimbangkan ketersediaan dan kemudahan akses media.
e. Hubungan dengan materi pembelajaran.
f. Evaluasi kualitas media.
g. Fokuskan pada interaktivitas.
h. Perhitungan biaya.
i. Berdiskusi kepada sesama pendidik.
j. Pertimbangkan pengembangan media sendiri.
k. Evaluasi dan umpan balik.

Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Miftah dan Rokhman, (2022) mengenai 5 kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yaitu kesesuaian (*appropriateness*), tingkat kesulitan (*level of sophistication*), biaya (*cost*), ketersediaan (*availability*), dan kualitas teknis. Pendapat serupa disampaikan oleh Kristanto, (2016) mengenai teknik pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, sesuai dengan metode pembelajaran yang dipakai, sesuai dengan materi yang diajarkan, keefektifan, sesuai dengan keadaan siswa, kualitas teknis, biaya pengadaan, ketersediaan dan kemudahan memperoleh media, fleksibilitas dan kenyamanan media, sesuai keterampilan pendidik dalam menggunakannya, ketersediaan waktu dalam menggunakannya, sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan penjelasan mengenai teknik memilih media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penting bagi pendidik untuk memilih media yang cocok dengan kebutuhan peserta didik, karena media yang digunakan merupakan aspek penting dalam mencapai tujuan belajar dan mendukung keberhasilan pembelajaran.

G. Media *Wordwall*

1. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu dan mendukung kebutuhan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Launin dkk., (2022) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi browser yang menarik yang tujuannya digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang menyenangkan.

Pendapat tersebut selaras dengan Hidayaty dkk., (2022) yang mengemukakan bahwa "*Wordwall is helpful learning resource, media, and assessment tool, accessible via laptop or smartphone, with pictures, audio, animation, and interactive games that make students interested."* Artinya, *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian, dapat diakses melalui laptop atau smartphone, dengan gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang membuat peserta didik tertarik.

Pendapat tersebut sejalan yang dikemukakan oleh Ramanda dkk., (2024) *Wordwall* berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Menggunakan permainan dan tantangan sebagai alat pembelajaran, *Wordwall* dianggap dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar dengan lebih aktif. Menurut Sari dalam Savira dan Gunawan, (2022) aplikasi *Wordwall* menyediakan 18 template pembuatan game yang dapat diakses dengan mudah dan tersedia secara gratis.

Beragam jenis permainan interaktif dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Haryati, (2024) terdapat beberapa jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Wordwall* diantaranya; *Find the Match* (mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, *Random Cards* (kartu acak), *True or False* (benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group Short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual berbasis platform digital yang dapat menyajikan pembelajaran interaktif melalui permainan edukatif. Tampilan *Wordwall* dirancang untuk mudah digunakan dan menarik secara visual agar dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Wordwall*

Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dan sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran pun tak lepas dari kelebihan dan kelemahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Maryanti dkk., (2022) mengemukakan kelebihan dan kelemahan penggunaan media *Wordwall* sebagai berikut.

a. Kelebihan media *Wordwall*:
   1) Menghadirkan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran.
   2) Mudah diaplikasikan/digunakan.
   3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
   4) Bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik.
   5) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun.
   6) Tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis *games* juga mudah digunakan.

b. Kelemahan media *Wordwall*:
   1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.

2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.
3) Tidak semua fitur *Wordwall* dapat digunakan jika tidak membeli paket premium.
4) Jika tidak membeli paket premium, tidak dapat membuat lebih dari 5 konten.
5) Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja.

Pendapat tersebut selaras dengan E. E. Putri dkk., (2021) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan penggunaan media powtoon sebagai berikut:

a. Kelebihan media *Wordwall*:
   1) Fleksibel dan memiliki beragam fitur.
   2) Menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan edukatif.
   3) Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran.
   4) Menjadi peserta didik kreatif.
   5) Membangun karakter bersama teman.
   6) Permainan *Wordwall* sederhana untuk digunakan.

b. Kelemahan media *Wordwall*:
   1) Membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama.
   2) Karena antusias peserta didik maka pendidik mungkin akan kewalahan dalam menertibkan peserta didik.

Pendapat tersebut sejalan dengan Nisa dan Susanto, (2022) yang menguraikan kelebihan dan kelemahan media *Wordwall* yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan media *Wordwall*:
   1) *Wordwall* dapat diakses gratis dengan beragam template
      Dapat membagikan tautan atau *link* ke aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya.
   2) Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan, seperti *quiz*, *crossword*, *cards random*, dan masih banyak lagi.
      Jika peserta didik menghadapi masalah dengan jaringan atau keterbatasan pada perangkat seluler mereka, mereka dapat mencetak permainan yang telah mereka buat dalam bentuk PDF.

b. Kelemahan media *Wordwall*:
   1) Tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis.
   2) Hanya dapat mengaksesnya jika memiliki jaringan internet.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan *Wordwall* di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan, seperti fitur interaktif yang menarik dan kesesuaian untuk berbagai tingkat pendidikan. Kelemahan yang ada dapat diminimalisir dengan penggunaan template yang tersedia dan fokus pada fitur gratis yang berguna. Selain itu, peserta didik juga dapat diberi salinan cetak aktivitas jika mereka tidak dapat mengakses internet.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Platform *Wordwall* dapat diakses melalui tautan berikut https://wordwall.net/. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamidah, (2024) mengenai langkah-langkah mengakses dan menggunakan platform *Wordwall*, yaitu:

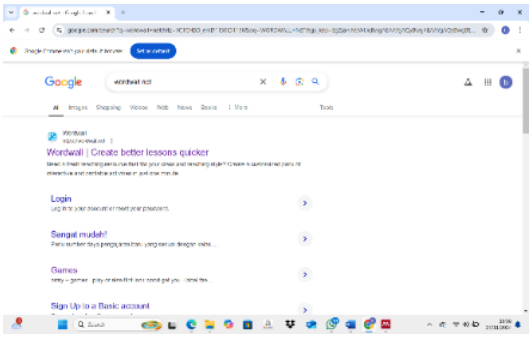
a. Membuat atau mendaftarkan akun di https://wordwall.net/ kemudian lengkapilah data yang tertera di dalamnya.
b. Pilih *create activity* lalu pilih salah satu template yang ada.
c. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
d. Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.
e. Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sahanata dkk., (2023) yang menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan platform *Wordwall*, yaitu:

a. Klik pada tab pencarian https://wordwall.net/.
b. Maka akan muncul kotak dialog untuk *log in*. Kemudian isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi.
c. Klik "*Create Your Activity Now*".
d. Maka akan masuk ke *dashboard wordwall*.
e. Pilih template yang diinginkan.

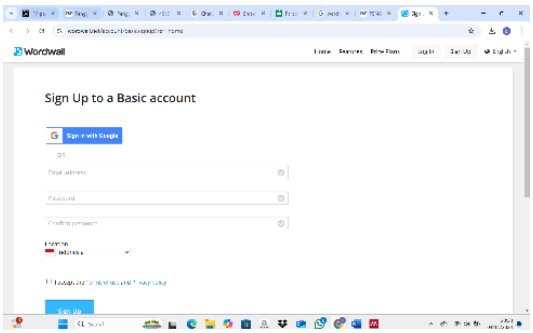
Pendapat serupa disampaikan oleh Arni, (2021) menguraikan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* adalah sebagai berikut:

a. Masuk ke google, kemudian ketik https://wordwall.net/ pada mesin pencarian *google*.



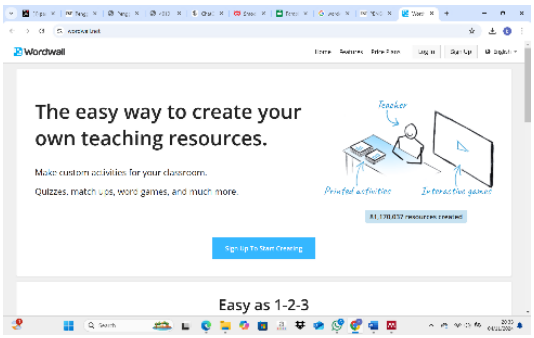
Gambar 1. Pencarian Web *Wordwall*
Sumber: Google

b. Di pojok kanan atas klik *sign up* dan masuk menggunakan akun google atau bisa juga menggunakan *e-mail* dan *password*.



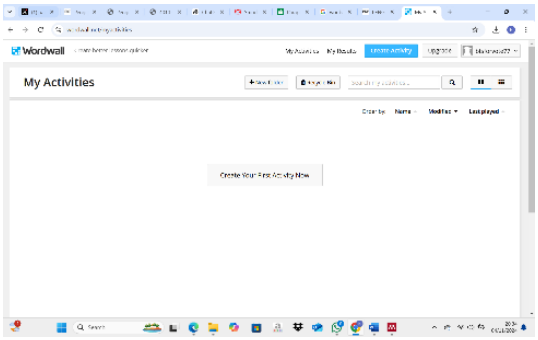
Gambar 2. Tampilan Awal *Wordwall*
Sumber: Wordwall.Net

c. Kemudian centang *i accept the terms of use privacy policy*, lalu klik *sign up*.



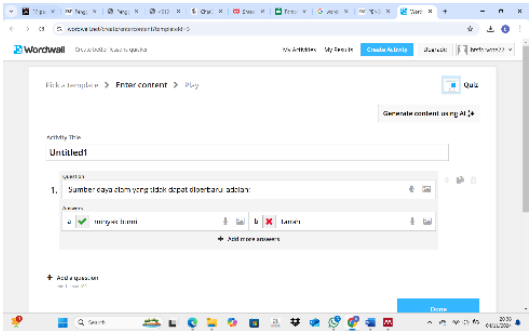
Gambar 3. Menu *Log In*
Sumber: Wordwall.Net

d. Klik *create activity* di sudut kanan atas berwarna biru. lalu pilih template dari opsi gratis atau berbayar.



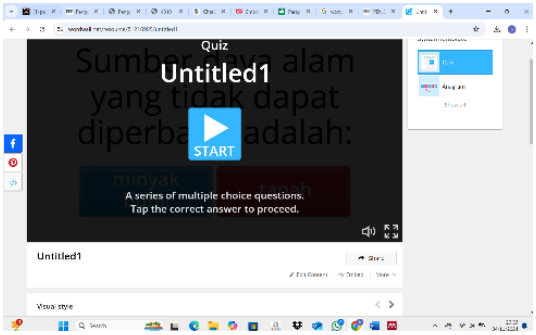
Gambar 4. Tampilan Menu
Sumber: Wordwall.Net

e. Masukan kata kunci yang akan kita gunakan.



Gambar 5. Tampilan Pembuatan *Games*
Sumber: Wordwall.Net

f. *Share*. Setelah selesai membuat konten lalu klik *done*.



Gambar 6. Tampilan Pilihan *Share*
Sumber: Wordwall.Net

Berdasarkan langkah-langkah cara mengakses dan menggunakan *Wordwall*, maka dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* dapat membantu memudahkan pendidik untuk menciptakan suasana

pembelajaran yang aktif dan interaktif melalui fitur permainan dan aktivitas kreatif. Berbagai template yang tersedia dan akses yang mudah, *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga mereka dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

H. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi, seseorang akan kesulitan untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Menurut Ananda & Fitri, (2020) motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar.. Pendapat tersebut selaras dengan Nuryasana dan Desiningrum, (2020) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak yang ada dalam diri individu peserta didik yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gekarsa, (2024) secara konseptual, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan, keterampilan dan mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Sedangkan Prabowo dkk., (2023) mendefinisikan motivasi belajar sebagai pendorong internal yang membangkitkan keinginan seseorang untuk mengambil langkah dalam mempelajari suatu topik tertentu. Pendapat lain mengenai motivasi belajar disampaikan oleh Uno, (2023) yang menjelaskan bahwasannya motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan indikator yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan motivasi belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat dari Uno dimana motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar yang dipengaruhi oleh indikator tertentu.

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Di dunia pendidikan, motivasi tidak hanya berperan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan akademik, tetapi juga sebagai faktor yang membentuk sikap dan perilaku belajar yang positif. Motivasi belajar menurut Muhammedi dkk., (2017) dikategorikan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik. Motivasi ini berasal dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik yaitu, keinginan diri, kepuasan, kebiasaan baik dan kesadaran.
b. Motivasi ekstrinsik. Motivasi ini dipengaruhi atau dirangsang dari luar individu untuk melakukan sesuatu kegiatan. Faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik yaitu, pujian, nasihat, semangat, hadiah, hukuman, dan meniru sesuatu.

Pendapat selaras juga disampaikan Sardiman dalam Herwati dkk., (2023) mengenai dua jenis motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

a. Motivasi intrinsik. Berasal dari dorongan dalam diri individu untuk belajar dan maju, tanpa perlu dorongan dari luar. Hal ini didorong oleh harapan positif bahwa pengetahuan yang diperoleh akan bermanfaat di masa mendatang.
b. Motivasi ekstrinsik. Motivasi ini aktif karena ada rangsangan dari luar. Motivasi dapat ekstrinsik apabila peserta didik belajar bukan karena ketertarikan atau dorongan dari dalam dirinya (intrinsik), tetapi karena ada tujuan lain di luar proses belajar yang ingin dicapai.

Hal tersebut sejalan dengan yang dijelaskan oleh Novak dan Gowin dalam Ananda dan Fitri, (2020) yang menjelaskan lima tingkat motivasi intrinsik yaitu, *physiological needs* (kebutuhan biologis), *social needs* (kebutuhan sosial), *safety needs, esteem needs* (kebutuhan individual), dan *religious*

needs. Dalam konteks belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik yaitu tingkat kesadaran peserta didik, sikap pendidik di dalam kelas, pengaruh kelompok peserta didik dan suasana kelas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis: intrinsik (dari dalam individu) dan ekstrinsik (dari luar). Keduanya saling memengaruhi dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor seperti kesadaran peserta didik, sikap pendidik, dan suasana kelas.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Cahyono dkk., (2022) menjelaskan unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita akan meningkatkan keinginan untuk belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Pencapaian suatu cita-cita akan menghasilkan pencapaian diri.
b. Kemampuan peserta didik. Kemampuan akan memperkuat motivasi individu untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
c. Kondisi peserta didik. Kondisi sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik meliputi kondisi jasmani dan Rohani.
d. Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan dapat berupa kondisi alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan teman dan masyarakat. Lingkungan yang nyaman, aman dan mendukung dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.
e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Perubahan dalam lingkungan belajar dan interaksi sosial siswa mempengaruhi motivasi mereka. pendidik diharapkan dapat memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar sekolah untuk mendorong dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
f. Upaya pendidik membelajarkan peserta didik. Pendidik perlu mempersiapkan diri untuk mengajar peserta didik, mulai dari penguasaan materi, penyampaian, menarik perhatian, dan evaluasi hasil belajar mereka.

Sejalan dengan pendapat tersebut Mayasari dan Alimuddin, (2023) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu, faktor internal meliputi, bakat, minat, intelegensi, kesadaran

diri bahwa pencapaian tujuan atau cita-cita diperoleh melalui kegiatan belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, dukungan orang tua dan keluarga terdekat, lingkungan belajar, pendidik, sarana dan prasarana. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait. Sedangkan oleh Aryani dan Wahyuni, (2021) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi *readiness* (kesiapan), *incentive* (insentif), dan transfer.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik berasal dari faktor internal dan eksternal. Pendidik diharapkan dapat memahami dan menggunakan faktor-faktor ini untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

4. Indikator Motivasi Belajar

Terdapat indikator yang mendorong motivasi belajar peserta didik menurut Marilyn K. Gowing dalam Alfonso, (2021) yaitu sebagai berikut:

a. Dorongan mendapat sesuatu. Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang untuk mewujudkan harapan dan keinginan mereka.
b. Komitmen. Dengan komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, kemampuan untuk menyelesaikan tugas, dan kemampuan untuk menyeimbangkan tugas.
c. Inisiatif. Peserta didik harus memiliki inisiatif atau ide-ide baru untuk menunjang keberhasilan, karena pemahaman diri akan membantu mereka mencapai tujuan tersebut.
d. Optimisme. Sikap gigih dan tidak menyerah dalam mengejar tujuan.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Frandsen dalam Alfonso, (2021) yang mengemukakan indikator belajar yaitu:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
b. Kreatif. peserta didik terus berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru.
c. Menginginkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya.
d. Selalu ingin memperbaiki kegagalan.
e. Merasa aman ketika telah menguasai materi pelajaran.
f. Memberlakukan ganjaran atau hukuman sebagai motivasi terakhir dalam belajar.

Pendapat selaras juga dikemukakan oleh Junita dkk., (2019) yang menguraikan 5 indikator motivasi belajar yaitu:

a. Ketekunan dalam belajar
b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
c. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
d. Berprestasi dalam belajar
e. Mandiri dalam belajar

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menggunakan indikator menurut Uno, (2023) yang mengemukakan indikator motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator	Uraian
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Motif berprestasi artinya motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan.
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan.
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Terus berusaha, belajar, dan bekerja keras agar dapat mewujudkan impian mereka di masa depan.
No	**Indikator**	**Uraian**
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Adanya penghargaan terhadap perilaku baik atau hasil belajar yang telah dilakukan.
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Suasana belajar yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna agar selalu diingat, dipahami, dan dihargai.
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Lingkungan belajar yang mendukung akan meningkatkan motivasi untuk belajar dan berkembang.

Sumber: Uno, (2007)

Sehubungan dengan pendapat di atas, peneliti memilih menggunakan indikator menurut Uno, (2023) untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan indikator tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

I. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang yang mempelajari tentang alam, benda-benda, gejala alam, dan makhluk hidup. Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Nikmah dkk., 2024). Perubahan menjadi kurikulum merdeka yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD)/MI membawa perubahan pada kedua bidang tersebut.

Kurikulum merdeka menjadikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Suhelayanti dkk., (2023) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman yang lebih luas tentang lingkungan sekitar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nadhifah dkk., (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar dan kehidupan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan kajian tentang alam, makhluk hidup, dan kehidupan sosial untuk membantu peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup berbagai aspek dari ilmu alam dan sosial yang saling berkaitan. Menurut Fitri dkk., (2021), ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B kelas IV sekolah dasar kurikulum merdeka mencakup:

a. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
   1) Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan Di Bumi
   2) Bab 2 Wujud Zat dan Perubahannya
   3) Bab 3 Gaya di Sekitar Kita
   4) Bab 4 Mengubah Bentuk Energi
b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
   1) Bab 5 Cerita Tentang Daerahku
   2) Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya
   3) Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
   4) Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab

Peneliti menggunakan materi Bab 5: Cerita Tentang Daerahku, Topik: C Masyarakat di Daerahku untuk melaksanakan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.
Berdasarkan pada Kemendikbud, (2022), capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase B, khususnya kelas IV Bab 5: Cerita Tentang Daerahku, Topik: C Masyarakat di Daerahku, yaitu peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.

J. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian Armin dan Astuti, (2021) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU". Berdasarkan hasil analisis data pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU.

2. Hasil penelitian Septian dkk., (2024) dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep pembelajaran.

3. Hasil penelitian Handayani, (2022) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto". Dilihat dari hasil analisis terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik.

4. Hasil penelitian Nurhidayat dkk., (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Maros". Hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Botoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

5. Hasil penelitian Mustofiyah, (2018) dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, yang berfokus pada motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi penelitian, yaitu di SD Negeri 8 Metro Timur, yang memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian terdahulu.

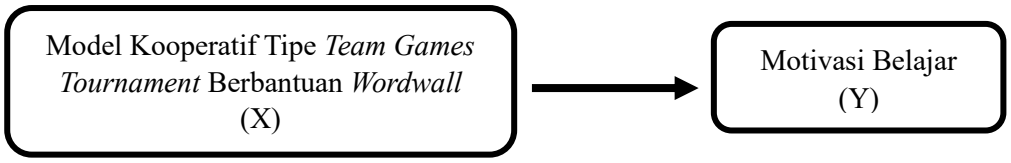
K. Kerangka Pikir

Peneliti mengkaji "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* sebagai variabel independen atau variabel terikat (X) mempengaruhi atau menjadi sebab motivasi belajar peserta didik sebagai variabel dependen atau variabel bebas (Y) yang dimana Y menjadi akibat dari variabel X.

Secara umum, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang membentuk peserta didik dalam kelompok atau tim kecil secara heterogen untuk berkompetisi dalam hal akademik melalui permainan turnamen. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan mental yang mendorong sikap dan perilaku individu untuk belajar. Salah satu cara agar motivasi belajar peserta didik dapat terbentuk adalah dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Semakin menarik model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Maka, peserta didik akan terdorong oleh faktor kepuasan dan rasa ingin tahu yang meningkat.

Jenis motivasi ini ditimbulkan dari dalam diri individu tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain (intrinsik). Contohnya, keinginan diri. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri yaitu motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar (ektrinsik), contohnya pujian, nasihat dan semangat. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah cara untuk membantu peserta didik memahami tujuan pendidikan. Berdasarkan

penjabaran dan kaitannya kedua variabel tersebut, yaitu dengan adanya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* diharapkan akan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.



Gambar 7. Kerangka Pikir

Keterangan:
X = Variabel bebas (independen)
Y = Variabel terikat (dependen)
⟶ = Pengaruh

L. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025".

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Arifin, (2020) penelitian eksperimen merupakan pendekatan untuk mengukur pengaruh perlakuan atau *treatment* terhadap variabel yang diteliti.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental tipe non-equivalent control group design***.** Menurut Sugiyono, (2013) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol merupakan kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Direct Interaction* (DI) dan kelompok eksperimen yaitu kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Kemudian untuk melihat adanya pengaruh, yaitu dengan melakukan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut gambaran desain penelitian *non-equivalen control group design.*

Tabel 3. Desain Penelitian *Non-Equivalen Control Group*

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (angket) kelas eksperimen
O_2 = *Posttest* (angket) kelas eksperimen
O_3 = *Pretest* (angket) kelas kontrol
O_4 = *Posttest* (angket) kelas eksperimen
X_1 = Perlakuan (*treatment*) kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*
X_2 = Perlakuan (*treatment*) kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

C. Prosedur Penelitian

1. Penelitian Pendahuluan

a. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 8 Metro Timur, seperti wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
b. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
c. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
d. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian.

e. Menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, dan, media pembelajaran.
f. Menyusun instrumen angket dan lembar observasi
g. Melakukan uji coba instrumen.

2. Penelitian Inti

a. Menganalisis data uji coba guna mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
b. Memberikan *pretest* angket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
c. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI).
d. Memberikan *posttest* angket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
e. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.
f. Membuat kesimpulan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Tabel 4. Data Populasi Kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur

No	Kelas	Peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	perempuan	
1	IV A	16	13	29
2	IV B	13	16	29
Jumlah		**29**	**29**	**58**

Sumber: Wali kelas peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Sampel

Sampel menurut Iba dan Wardhana, (2021) merupakan subset yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola dari populasi yang lebih besar. Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Diperoleh sampel berjumlah 29 peserta didik yang berasal dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 29 peserta didik yang berasal dari kelas IV B sebagai kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Menurut Winarno, (2013) variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas menurut Sugiyono, (2013) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* (X).

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat menurut Sugiyono, (2013) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independen). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penjelasan tentang suatu istilah atau variabel berdasarkan teori atau literatur relevan. Definisi konseptual pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*
   Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin, (2011) merupakan model pembelajaran yang membentuk peserta didik dalam kelompok heterogen untuk berkompetisi dalam hal akademik dengan bantuan media *Wordwall* sebagai alat bantu dalam permainan edukatif.
b. Motivasi belajar
   Motivasi belajar menurut Uno, (2023) merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional menjelaskan bagaimana suatu variabel diukur, diamati, atau diterapkan. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*
   Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* menurut Slavin, (2011) merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penggunaan media digital *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran model model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

No	Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik
1	Penyajian kelas	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran menggunakan pengajaran langsung, ceramah, maupun tanya jawab
2	*Team* (pembentukan kelompok)	Pendidik membagi kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik secara heterogen.

No	Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik
3	*Games* (permainan)	Pendidik menyiapkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik. Setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor.
4	*Tournament* (turnamen)	Pendidik mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
5	*Team recognize* (penghargaan tim)	Pendidik memberikan penghargaan kepada kinerja tim atas usaha mereka dan hasil belajar yang telah dicapai.

Sumber: Purwanto, (2020)

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar menurut Uno, (2023) merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini adalah:

Tabel 6. Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator	Uraian
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Motif berprestasi artinya motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan.
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan.
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Terus berusaha, belajar, dan bekerja keras agar dapat mewujudkan impian mereka di masa depan.
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Adanya pernyataan verbal atau penghargaan terhadap perilaku baik atau hasil belajar yang telah dilakukan.
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Suasana belajar yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna agar selalu diingat, dipahami, dan dihargai.
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Lingkungan belajar yang mendukung akan meningkatkan motivasi untuk belajar dan berkembang.

Sumber: Uno, (2007)

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes dengan beberapa metode yaitu:

1. Angket

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013). Angket ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B yang telah diambil sampelnya. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang ditujukan langsung kepada responden. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan indikator motivasi belajar peserta didik.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2019). Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi awal tempat penelitian untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebelum dilakukannya penelitian.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung (Phafiandita dkk., 2022). Wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dan pendidik untuk mendapat data atau informasi yang diperlukan untuk penelitian pendahuluan.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan melihat data atau dokumen-dokumen yang telah ada yang terjamin keakuratannya. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data mengenai:

1) Identitas sekolah SD Negeri 8 Metro Timur dimana peneliti mengadakan penelitian
2) Identitas peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengukur data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Winarno, 2013). Penelitian ini menggunakan instrumen non-tes, yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Instrumen lembar angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik menggunakan indikator motivasi menurut pendapat Uno, (2023) pernyataan angket diukur menggunakan skala likert dan berisikan lima pilihan jawaban.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik

Variabel	Indikator	No Instrumen		Jumlah	No Instrumen Valid
		Positif	Negatif		
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	2, 4	1, 3	4	2, 3
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6, 8	5, 7	4	5, 7, 8
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	10, 12	11, 13	4	10, 11, 12
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	14, 16	13, 15	4	13, 15, 16
	5. Adanya kegiatan belajar menarik	18, 20	17, 19	4	18, 19, 20
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik	22, 24	21, 23	4	22, 24
Jumlah				**24**	**16**

Sumber: Peneliti, (2025)

Tabel 8. Pedoman Penskoran Angket

No	Item	Skor pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Sugiyono, (2019)

2. Observasi

Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran di kelas.

Tabel 9. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall*

Sintak TGT	Indikator yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Kegiatan Inti			
Penyajian kelas	a. Pendidik memberikan penjelasan materi dengan jelas dan menarik b. Pendidik menghubungkan materi dengan konteks nyata. c. Peserta didik dan pendidik melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan.	Observasi	Skor
Team (pembentukan tim)	a. Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen. b. Peserta didik menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan mulai berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan petunjuk yang diberikan pendidik. c. Pendidik membimbing jalannya diskusi kelompok.	Observasi	Skor

Sintak TGT	Indikator yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Games (Permainan)	a. Pendidik membuat *games* berbantuan media *wordwall* yang relevan dengan materi pembelajaran. b. Pendidik memberikan instruksi *games* berbantuan media *wordwall* secara jelas dan mudah dipahami. c. Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam *games* berbantuan media *wordwall.*	Observasi	Skor
Tournament (turnamen)	a. Pendidik mengorganisasi *tournament* dengan sistem yang jelas dan terstruktur. b. Pendidik memastikan suasana kompetisi tetap positif dan mendukung pembelajaran. c. Pendidik memperhatikan keaktifan peserta didik selama melaksanakan *tournament.*		
Team Recognition (Penghargaan tim)	a. Pendidik dan peserta didik menghitung perolehan skor setiap kelompok. b. Pendidik memberikan penghargaan atau pengakuan kepada tim yang berprestasi. c. Pendidik memotivasi tim lain untuk lebih berkembang		

Sumber: Peneliti, (2025)

Tabel 10. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Sintak TGT	Indikator Pernyataan	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
Penyajian kelas	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik.	Observasi	Skor	Rubrik
Team (pembentukan tim)	Peserta didik bergabung dalam kelompok heterogen.	Observasi	Skor	Rubrik

Sintak TGT	Indikator Pernyataan	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
Games (Permainan)	Peserta didik mengikuti aturan permainan edukatif berbasis media *wordwall* dan berusaha mengumpulkan poin untuk kelompoknya.	Observasi	Skor	Rubrik
Tournament (turnamen)	Peserta didik berkompetisi dalam turnamen untuk menjawab soal di mana tiap perwakilan kelompok bergiliran maju untuk mengumpulkan poin.	Observasi	Skor	Rubrik
Team Recognition (Penghargaan tim)	Peserta didik menerima penghargaan dan memberikan apresiasi kepada tim lain atas usaha mereka.	Observasi	Skor	Rubrik

Sumber: Peneliti, (2025)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian yang digunakan untuk menentukan apakah suatu alat ukur bersifat valid atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :
r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N = Jumlah responden
$\sum X$ = Jumlah skor butir soal
$\sum Y$ = Jumlah skor total soal
$\sum X^2$ = Jumlah skor kuadrat butir soal
$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat butir soal

Kriteria pengujian:

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. R_{tabel} yang digunakan untuk uji validitas pada penelitian ini yaitu 0,361.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Angket

No Instrumen	Jumlah	Keterangan
2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 24	16	Valid
1, 4, 6, 9, 14, 17, 21, 23	8	Tidak Valid

Sumber: Hasil Penelitian, (2025)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, dari 24 item angket yang diuji, sebanyak 16 item dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel,}$ sedangkan 8 item lainnya tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel.}$ Dengan demikian, sebanyak 16 item yang valid dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil lengkap uji validitas dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 166.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada instrumen penelitian merupakan proses penting untuk menentukan apakah kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data telah dianggap reliabel atau tidak (Dewi & Sudaryanto, 2020). Uji reliabilitas instrumen angket pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

$$\boldsymbol{r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{\sum \sigma_\alpha^2}{\sigma_t^2}\right)}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen
n = Banyaknya butir pertanyaan
$\sum \sigma_\alpha^2$ = Jumlah skor varian butir
σ_t^2 = Varian total

Kriteria pengujian:

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi α = 0,05 suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya. Sebaliknya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel atau tidak dapat dipercaya.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.814	16

Sumber: Hasil Penelitian, (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa nilai koefisien alpha sebesar 0,814 dan nilai r_{tabel} adalah 0,361. Dengan demikian, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau 0,814 > 0,361 maka instrumen angket motivasi belajar yang digunakan dinyatakan reliabel. Hasil lengkap uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 166.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif merupakan salah satu metode dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan (Sugiyono, 2019). Dimana pada gambaran data tersebut, setiap variabelnya bisa dilihat dari nilai mean, median, modus dan standar deviasi.

a. Mean

Mean digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari kumpulan data. Rumus mean sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Me = \frac{\sum x}{N}}$$

Keterangan:
Me = Rata-rata
$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai data
N = Jumlah individu

b. Median

Median adalah nilai tengah dari data yang diurutkan baik dari yang terkecil sampai terbesar atau sebaliknya. Rumus median sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Md = Tb + p\left(\frac{1/2n - F}{f}\right)}$$

Keterangan:

Md = Median

Tb = Tepi bawah kelas median

p = Panjang kelas

n = Banyaknya data

F = Jumlah frekuensi dari kelas sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

c. Modus

Modus merupakan nilai yang paling sering muncul dalam kumpulan data. Rumus modus sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Mo = Tb + p\left(\frac{b1}{b1 + b2}\right)}$$

Keterangan:

Mo = Modus

Tb = Tepi bawah kelas modus

p = Panjang kelas

$b1$ = Selisih antara frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sebelumnya

$b2$ = Selisih antara kelas modus dengan frekuensi kelas sesudahnya

c. Standar deviasi

Standar deviasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh data menyebar dari rata-rata.

$$\boldsymbol{SD = \sqrt{\frac{\sum(X - Mean)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan**:**
$\sum(X - Mean)^2$ = Jumlah kuadrat selisih nilai dengan rata-rata.
N = Jumlah data

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Salah satu syarat untuk melakukan uji parametrik adalah data yang bersifat normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Metode *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas karena sampelnya kurang dari 50 dengan kriteria pengujian:

1) Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas > 0,05, maka data berdistribusi normal.
2) Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas adalah prosedur statistik untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari populasi memiliki variansi yang sama. Jenis uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Levene* dengan kriteria pengujian yaitu:

1) Nilai signifikansi > 0,05 data homogen.
2) Nilai signifikansi < 0,05 tidak homogen.

K. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik. Uji hipotesis yang digunakan adalah *independent sample t-test*, yang berfungsi untuk membandingkan rata-rata dua

kelompok yang berbeda guna menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara keduanya. Kriteria pengujian yang digunakan adalah:

a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 terdapat pengaruh yang signifikan.
b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,042 < 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran yang berhubungan dengan pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* sebagai berikut:

1. Pendidik

   Pendidik diharapkan dapat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Kepala Sekolah

   Kepala sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi pendidik agar dapat menerapkan model ini dengan lebih efektif dan optimal.

3. Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan variabel lain yang lebih luas, tidak hanya pengaruh model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar saja. Selain itu, penelitian di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran lain juga perlu dilakukan untuk memperkaya hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2021. *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. Semarang: Unissula Press.

Ahmad, S. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Matematika*. Jakarta: Kencana.

Ahyar, D. B., P Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, M. D., Yuniansyah, Zanthy, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

Alamsah, G., Sadiah, A., & Nurdianti, R. R. S. 2023. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, *1*(3), 219–229. https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177

Alfonso. 2021. Motivasi belajar peserta didik jenjang pendidikan dasar daerah 3T kabupaten bengkayang di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, *10*(2). https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3379

Ananda, R., & Fitri, H. 2020. *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Anton, & Usman. 2020. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendekatan Pengelolaan Kelas. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, *4*(1), 69–83. https://doi.org/10.52266/tadjid.v4i1.327

Arifin, Z. 2020. Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, *1*(1). https://doi.org/10.4324/9781315149783

Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aris, S. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Armin, R., & Astuti, A. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, *7*. https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455

Arni, R. 2021. Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*. https://www.scribd.com/document/707010564/Penggunaan-Games-Edukasi-

dengan-Wordwall-Solusi-PJJ-yang-Menyenangkan-1

Arsyad, M., & Fahira, E. F. 2023. *Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Aryani, N., & Wahyuni, M. 2021. *Belajar dan pembelajaran teori beserta implikasinya*. Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani.

Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, *6*(1). https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19459

Bastian, A., & Reswita. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran-Agus Suprijono*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.

Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. 2022. Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, *6*(1). https://doi.org/10.52266/

Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. 2020. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79. https://publikasiilmiah.ums.ac.id

Djaguna, F., Mahmud, N., Sugiarni, R., Suryaningsih, I., Kuncoro, K. S., Iskandar, R. S. F., Setyorini, E., Kania, N., Ahmad, M., Husnita, L., Yustitia, V., Sulistyowati, F., Setyawan, D. N., Kusumaningrum, B., & Septiani, D. 2023. *Belajar dan Pembelajaran: Sebuah Konseptual dan Kajian Kritis*. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.

Djamaludin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.

Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735

Faridah, E. S. 2022. *Pengembanagn Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kencana.

Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. 2021. *Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Gekarsa. 2024. *Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. CV. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.

Gunawan, & Ritonga, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Hakim, L., Luthfiyah, S. A. A., & Setiabudi, D. I. 2021. Strategi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Sebagai Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, *1*(2),

9–14. https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i2.294

Hamidah, N. A. 2024. *Memanfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game Edukasi*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.

Handayani, S. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *2*. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471

Hanifa, M. A., & Budiman, I. A. 2023. Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 117–120. https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444

Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, Nurjannah, Santika, T., & Sulaiman. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. 2022. Integrasi Teknologi Baru dalam Meningkatkan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 159–178. https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581

Haryati. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika. In *Central Library Of State Of Islamic Institute ParePare 15*(1). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) ParePare.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1). https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236

Helmiati. 2016. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Hendrizal. 2020. Masalah Minat Belajar Murid Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal CERDAS Proklamator*, *8*(2), 86–97. http://dx.doi.org/10.37301/jcp.v8i2.62

Hergenhahn, & Olson, M. H. 2017. *Theories Of Learning* (7 ed.). (Triwibowo, Terjemahan). Jakarta: Kencana.

Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.

Herwati, Arifin, M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group.

Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. 2022. The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *15*(2), 211–223. https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691

Hikmawati, N. 2020. Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Materi Ipa Kelas 6 Mi Miftahun Najah Desa Tenonan Kecamatan Manding. *Jurnal Kariman*, *8*. https://doi.org/10.52185/kariman.v8i1.129

Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. 2022. Media Pembelajaran dan TIK. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Iba, Z., & Wardhana, A. 2021. *Populasi dan Sampel*. Purbalingga: Eureka Media Akasara.

Indriyani, W., & Sujana, I. N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Denpasar. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *9*(2). https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.30840

Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. 2023. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *13*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131

Janna, N. M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*. https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52

Juniardi, W. 2023. *Tujuan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Cara Menyusunnya*. Quipper. https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/tujuan-pembelajaran/

Junita, S., Rahmi, A., & Fitri, H. 2019. Pengaruh Motivasi Belajar dan Perhatian Orangtua terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Baso Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, *2*(1). https://doi.org/10.24014/juring.v2i1.6879

Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/

Khadijah. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.

Khalimi, S. 2021. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Berkualitas Melalui Program Supervisi Akademik Teknik Kunjungan Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (PIJAR)*, *5*(1), 78–83. https://ejournal-leader.com/index.php/pijar/article/view/242/139

Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.

Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Seprino. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. 2022. Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *1*(3), 216–223. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176

Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. S. 2022. *Model*

Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP. Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.

Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6349

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. *Assessment For Learning, Educandy & Wordwall*. Bandung :Yayasan Rumah Rawda Indonesia Alamat.

Maulidah, N. Al, Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. 2023. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3781–3792. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390

Mayasari, N., & Alimuddin, J. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Banyumas: CV. Rizquna.

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Miftah, M., & Rokhman, N. 2022. Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(9), 641–649. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92

Muhammedi, Elfidayati, Kamaliah, Dahlan, Z., Lubis, S. A., Albina, M., Harahap, F. A., & Hanum,. 2017. *Buku Psikologi Belajar*. Medan: Larispa Indonesia.

Mustofiyah, L. 2018. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, *2*(1). https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1961

Nababan, D., Sihaloho, L., & Tambunan, L. S. 2023. Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Pengimplementasiannya dalam PAK. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, *13*(1). https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/160

Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Hairunisa, Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., Spiah, S., & Hizqiyah, I. Y. N. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Nasution, W. N. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Nikmah, F., Muzdalifah, & Retnanto, A. 2024. Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Agustus*, *4*(2). https://doi.org/10.35878/guru/v4.i2.1136 Implementasi

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

Nurhayani, & Dewi, S. 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430

Nurhidayat, M., Nurhaedah, & Pagarra, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*, *3*. https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/download/42188/19918

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(5). https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177

Nurzannah, S. 2022. Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY : Journal of Education*, *2*(3). https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. 2022. Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, *3*(2). https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262

Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. 2023. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, *5*(4). https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253

Prihatmojo, A., & Rohmani. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.

Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Rotingan, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.

Purwanto, A. J. 2020. *Teams Games Tournament (TGT), Berbantuan TTS, Cara Jitu Belajar Matematika*. Jombang: Delta Pustaka.

Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. 2021. Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, *2*(1), 53. https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687

Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Makasar: Tahta Media Group.

Rahman, S. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada

Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1). https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839

Ramanda, F., Firman, & Desyandri. 2024. Pengaruh Media Wordwall Terhadap Pemahaman Belajar IPAS Siswa SD. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page*. https://doi.org/10.47827/jer.v4i4.145

Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: AntaSari Press.

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. 2016. *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani.

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. 2022. Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, *5*(1), 78–80. https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996

Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Nur, K. D. R., Dailami, Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.

Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. 2023. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1). https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644

Sakti, T. B., & Djono. 2024. Pembelajaran Kooperatif dalam Inovasi Pengajaran Sejarah. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, *6*(1). https://doi.org/10.32585/keraton.v6i1.5393

Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.

Savira, A., & Gunawan, R. 2022. Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5453–5460. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332

Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. 2022. Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional)*, *4*(1), 1–8. http://dx.doi.org/10.23960/jpvti.v4.i1.202201

Septian, R., Usman, & Fachrurozi. 2024. Pengaruh Metode Pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(3), 199–204. https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i3.1053

Setiawan, M. A. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia Redaksi.

Shasliani, Arafah, N., & Septiantoko, R. 2023. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri I Atap Palangka Kabupaten Sinjai. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, *10*(01). http://dx.doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53048

Shiddiq, M. F., Erfanta, R. A. N., Maulidini, M., & Sudarto, Y. D. 2023. Penggunaan Model TGT (Team Games Tournament) Melalui Permainan Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas X Di Smkn 3 Bangkalan. *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*. https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.91

Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astusti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azahri, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. 2023. *Buku Media Pembelajaran*. Simpang Empat: CV. Afasa Pustaka.

Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. 2021. Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, *4*(1), 41–55. https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061

Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A. S., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E. M., Silaban, W., & Sibarani, I. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Sinambela, P. N. J. M. S., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Chairunnisa, Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Serang: Sada Kurnia Pustaka.

Slavin, R. 1991. Student team learning: A practical guide to cooperative learning. In *Developments in classroom instruction.* National Education Association Washington, D.C. https://eric.ed.gov/?id=ED339518

Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisye, Safitri, P. T., Silka, Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. 2023. *Proses Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta Bandung.

Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.

Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1). https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927

Sulistio, A., & Haryanti, N. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, *1*(1), 29–34. https://doi.org/10.54650/jpmtt.v1i1.340

Susanna. 2020. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, *5*(2), 93. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832

Sutarto, & Indrawati. 2013. *Strategi Belajar Mengajar " Sains."* Jember: UPT Penerbitan UNEJ.

Sutikno, M. S. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 5295–5311. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8656

Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304

Ulandari, P., Kesumawati, N., & Nurhasana, P. D. 2023. The Effect of Digital Learning Media Based on Wordwall Games on Students' Learning Outcomes and Learning Motivation at SDN 17 Prabumulih. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, *7*(5), 1001. https://doi.org/10.33578/pjr.v7i5.9633

Uno, H. B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B. 2023. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.

Winarno. 2013. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).

Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*. https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31

Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyari, I., & Rogibah. 2023. *Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.