

Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Bertukar Dan Membayar

Shovi¹, Ade Sastrawijaya², Zakiyah Ismuwardani³

^{1,2,3}Institut Prima Bangsa, Indonesia

Article Information

Article History:

Received Juli 02, 2025

Revised September 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

Keyword: *media pembelajaran, wordwall, motivasi, prestasi, Teams Games Tournament*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Bertukar dan Membayar di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan desain *True Experimental Design* dengan model *pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di tiga sekolah dasar yang terletak di kecamatan weru. Data yang diperoleh melalui soal tes dan kuesioner angket yang telah diuji validasi dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan Independent Sample T-test untuk mengetahui pengaruh dari motivasi belajar dan prestasi belajar dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*, dan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) terdapat pengaruh secara efektif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD pada materi bertukar dan membayar; (2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 4 SD pada materi bertukar dan membayar; (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran model kooperatif tipe TGT berbantuan media *questions card*, baik dari segi motivasi maupun prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi bertukar dan membayar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bertukar dan membayar di kelas 4 SD. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan model TGT berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran, baik pada mata pelajaran maupun pada materi lain yang relevan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk dirinya dalam konteks masyarakat dan budaya. Dengan demikian, pendidikan adalah proses pembelajaran yang diberikan oleh seseorang kepada individu yang mempunyai keinginan belajar secara sengaja, dengan tujuan agar mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang lebih dewasa. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai penguatan mental, membantu individu meresapi dan menginternalisasi nilai-nilai yang mereka pelajari. Pendidikan adalah instrument yang utama untuk membangun sumber daya manusia dan dapat dilaksanakan secara berkeadilan, demokratis, dan tidak diskriminatif. Menurut Brameld, pendidikan didefinisikan sebagai kekuatan, yang berarti memiliki otoritas dan kekuatan untuk mencapai tujuan (Aspi STAI Rakha Amuntai et al., 2022).

Pembelajaran merupakan salah satu bentuk indikator yang akan membentuk pandangan suatu kualitas pendidikan. Selama kegiatan belajar di kelas, peran pengajar begitu penting untuk pencapaian proses belajar mengajar (Usman, 2020). Dengan demikian, strategi pembelajaran telah mengalami pergeseran yang signifikan, mengarahkan perhatian pada peran siswa sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered learning*). Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membentuk sikap dan perilaku yang sesuai, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang optimal (Sya'bani & Sukidin, 2024).

Motivasi belajar siswa sering kali menjadi isu utama dalam dunia pendidikan. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa siswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku yang lebih aktif, kreatif, serta memiliki kemandirian dalam menyelesaikan berbagai tugas akademik. Sebaliknya, kurangnya motivasi belajar dapat memberikan dampak negatif, seperti rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, pencapaian hasil belajar yang tidak optimal, hingga menurunnya minat untuk melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya. Motivasi intrinsik merupakan dorongan secara alami pada diri seseorang tanpa pengaruh lingkungan luar. Sebaliknya, apabila motivasi tersebut dipicu oleh faktor-faktor *eksternal*, maka hal itu dikategorikan sebagai motivasi *ekstresnik* (Muawanah, (2021).

Prestasi belajar peserta didik merupakan wujud pencapaian yang dapat diukur secara objektif setelah mengikuti proses pembelajaran, yang umumnya terlihat melalui nilai atau indikator keberhasilan akademik tertentu. Rendahnya prestasi belajar siswa kerap menjadi indikator adanya kendala atau ketidakefektifan dalam sistem pembelajaran yang digunakan. Metode pengajaran yang monoton atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa dapat mengakibatkan hilangnya minat siswa dalam belajar, pada gilirannya berdampak negatif dalam capaian belajarnya. Dengan mencapai prestasi belajar yang baik, siswa dapat meningkatkan kesadaran diri, kepercayaan diri, dan kemandirian. Selain itu, pencapaian prestasi belajar yang tinggi berperan penting dalam membuka akses menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut,

memperoleh peluang beasiswa, serta memperbesar kemungkinan agar mencapai karir menjadi baik di masa mendatang. Oleh karena itu, upaya dalam mengoptimalkan prestasi belajar harus menjadi perhatian utama bagi peserta didik, pendidik, maupun orang tua. Informasi ini menjadi landasan penting dalam merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya guna mencapai tujuan instruksional secara lebih efektif (Wibowo et al, 2021).

Berdasarkan fakta dilapangan yang diamati oleh peneliti terdapat permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar mereka kesulitan untuk menguasai materi pelajaran yang diajarkan guru. Jika tidak adanya solusi pada permasalahan, maka kegiatan pembelajaran akan menjadi monoton, tidak bervariasi, dan tidak berkembang. Menurut data hasil rapot pendidikan satuan pendidikan yang berasal dari kementerian Pendidikan dan Budaya Indonesia tahun 2024 bahwasanya di Sekolah dasar mengalami penurunan perubahan nilai capaian dari tahun lalu yaitu nilai capaian pada tahun 2023 sebesar 61,69, pada tahun 2024 mengalami penurunan sebesar 53,54. Artinya pada indikator A.1.4 (Kemampuan Literasi) Kompetensi menginterpretasi dan memahami isi teks L2 (level 2) peserta didik masih kurang baik dalam mengkombinasikan ide dan informasi dalam teks atau antarteks informasional (non-fiksi).

Permasalahan diatas diperkuat dengan wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Dasar kecamatan weru kabupaten Cirebon, ditemukan masalah bahwa pada pertanyaan nomer 1). Apakah pada saat ibu/bapak mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia, anak-anak ada kendala saat belajarnya? Dari pertanyaan tersebut guru mengalami beberapa kendala yang umum terjadi, salah satu Permasalahan yang terkadang muncul adalah rendahnya motivasi dan minimnya perhatian dari peserta didik. Beberapa siswa cenderung lebih tertarik dengan aktivitas lain seperti bermain, bergurau, dan mengobrol dengan teman sehingga siswa kurang fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, guru menghadapi tantangan dalam mengajar siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang beragam. 2). Apakah pada saat ibu/bapak mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia, ada harapan untuk anak-anak mendapat pengetahuan yang lebih baik? Seorang guru memiliki harapan besar kepada siswanya agar memperoleh pengetahuan yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka. Guru berharap siswa dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu kesulitan mendasar yang dihadapi oleh para guru ialah menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu menarik motivasi siswa sekaligus berlangsung secara efektif. 3). Apakah anak-anak memiliki antusias pada saat pembelajarannya? Ya, anak-anak memiliki antusias yang berbeda-beda saat pembelajaran tergantung pada metode pengajaran dan topik yang dibahas. Namun ada beberapa anak yang kurang antusias saat pembelajaran, terutama jika topik atau materi yang dibahas tidak menarik atau jika metode pengajarannya tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Beberapa peserta didik menunjukkan kesulitan dalam

menguasai materi yang dibahas. Hal ini akan memfasilitasi mereka untuk bersaing secara efektif dalam turnamen yang akan datang. Pencapaian skor tinggi menjadi sangat krusial untuk memastikan keunggulan kompetitif mereka di turnamen mendatang.

Guru memiliki peran dalam membangun lingkungan belajar yang menarik serta membangkitkan semangat belajar siswa dalam kelas. Terciptanya suasana pembelajaran tersebut akan menjadi siswa lebih aktif dan lebih menyenangkan. Dengan ini pendidik harus pintar dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan, salah satu model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) bisa mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Penerapan metode ini melibatkan kerja tim dan persaingan sehat dalam bentuk permainan belajar, dengan siswa yang memainkan bersama anggota kelompoknya berlomba mendapatkan skor tim mereka (Wayan et al., 2023).

Berdasarkan penelitian oleh Azira et al. (2019), kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan TGT yang didukung oleh media Questions Box dapat memengaruhi prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran IPA. Bahasa Indonesia tercantum sebagai pelajaran yang dapat diikuti oleh siswa dalam semua jenjang pendidikan. di Mata pelajaran ini memainkan peran signifikan dalam membantu seseorang meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Pelajaran Dalam Bahasa Indonesia, terdapat sejumlah aspek yang dipelajari, di antaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selama kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media yang tepat menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang disertai dengan dukungan media yang tepat memegang peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu bagi pendidik pada penyampaian materi pelajaran secara lebih efisien di dalam kelas. Salah satu media yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah *Wordwall* (Wulandari et al., 2023). Menurut Intan et al., *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang tersedia secara daring melalui situs *Wordwall.net*. Media ini memperlihatkan tampilan menarik dan beragam, sehingga peserta didik bisa menjawab pertanyaan secara langsung melalui permainan edukatif.

Wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif guna membangkitkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik. Hasil Penelitian oleh Aliya et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi teks cerita, mampu menghadirkan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan variatif.

Berdasarkan temuan dari penelitian Ristyanti & Widiyono (2024), menunjukkan bahwa pemanfaatan pendekatan TGT yang dipadukan bersama aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar secara signifikan, dengan peningkatan yang tercatat mencapai 35,5%. Sementara itu, hasil penemuan oleh Nurhidayat et al. (2023) memperlihatkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar dengan model TGT berjalan secara efektif dan menunjukkan perkembangan yang terus meningkat di setiap pertemuan. Motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dan mengalami peningkatan setelah model ini diterapkan. Penelitian tersebut juga mengungkap adanya. Selain itu, studi dari Eka Pratiwi (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan strategi kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian prestasi belajar di mata pelajaran IPA. Hal serupa juga dibuktikan oleh Suti et al. (2019), menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 80%.

Berdasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menyoroti motivasi dan prestasi belajar siswa, peneliti memfokuskan kajian ini pada upaya peningkatan kedua aspek tersebut. Sebagai respons terhadap perkembangan teknologi yang semakin maju, peneliti mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penggunaan media *Wordwall* dalam kegiatan belajar. Penggunaan media interaktif ini menjadi pembeda utama antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya.

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam motivasi serta prestasi belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung dengan media *Wordwall*. Ketertarikan peneliti terhadap isu tersebut menjadi latar belakang pemilihan judul: Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Bertukar dan Membayar.

2. METHOD

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Rancangan yang digunakan ialah *True Experimental Design* menggunakan pendekatan *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilakukan di empat sekolah dasar dengan berlokasi di Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45154, yaitu SDN 1 Megugede, SDN 1 Megucilik, SDN 2 Megucilik, dan SDN 4 Megugede. Populasi menjadikan peserta didik sebagai subjek dalam penelitian ini, tepatnya pada peserta didik di kelas IV dari tiga sekolah dasar yang terletak di kecamatan Weru berjumlah 95 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan sampel jenuh yang dipilih secara random. Metode ini menggunakan pendekatan acak sederhana, tanpa memperhatikan kelompok atau tingkatan tertentu. Cara pengambilan dengan sistem undian, yaitu menggunakan kertas yang sudah diberi nama kemudian memasukkan kertas tersebut kedalam kotak dan mengambil nya secara acak. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner (angket), tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan

melalui beberapa tahap. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan *Shapiro-wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene's test* yang keduanya menunjukkan hasil signifikan di atas 0.05. Selanjutnya, untuk uji hipotesis menggunakan Analisis regresi linear sederhana, Uji Independent Sample T-test, Uji N-Gain.

3. RESULT AND DISCUSSION

Tabel 1: Hasil Uji Regresi Linear sederhana Model Summary

Data	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
Motivasi Belajar	.999 ^a	0,997	0,997	0,413
Prestasi Belajar	.739 ^a	0,546	0,537	14,263

Berdasarkan tabel 1 Hasil Uji Regresi Linear sederhana Model Summary pada data motivasi belajar, nilai koefisien determinasi mengindikasikan bahwa 99% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen. Nilai determinasi juga memperlihatkan bahwa model pembelajaran kooperatif yang digunakan sudah cukup representative. Oleh karena itu, hasil uji regresi memberikan bukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* berkontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, Hasil Uji Regresi Linear sederhana Model Summary pada data prestasi belajar, nilai koefisien determinasi mengindikasikan bahwa 73% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen. Nilai determinasi juga memperlihatkan bahwa model pembelajaran kooperatif yang digunakan sudah cukup representative. Oleh karena itu, hasil uji regresi memberikan bukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* berkontribusi nyata terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Tabel 2: Hasil Uji Regresi Linear sederhana

Data	Model	df	Sig.
Motivasi Belajar	Regression	1	.000 ^b
	Residual	48	
	Total	49	
Prestasi Belajar	Regression	1	.000 ^b
	Residual	48	
	Total	49	

Dilihat dari tabel 2 pada analisis regresi linear sederhana, diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) yang jauh lebih kecil dari 0,05. Kemudian pada prestasi belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.) yang jauh lebih kecil dari 0,05,

Tabel 3: Hasil Koefisien

Data	Model	Unstandardized B	Coefficients Std.Error	Coefficients Beta	t	Sig.
Motivasi	(Constant)	30,539	0,450		67,883	0,000
Belajar	Model	1,195	0,009	0,999	133,078	0,000
Prestasi	(Constant)	118,280	7,016		16,860	0,000
Belajar	Model	-0,789	0,104	-0,739	-7,602	0,000

Hasil tersebut jika dituliskan persamaan regresi Y1 dalam bentuk Unstandardized Coefficients adalah sebagai berikut:

$$Y = 30,539 + 1,195X$$

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada tabel 3 ditemukan bahwa Persamaan ini menjelaskan bahwa apabila variabel X bernilai nol, maka nilai Y adalah sebesar 30,539. Sementara itu, setiap kenaikan satu satuan pada variabel X akan meningkatkan nilai Y sebesar 1,195 satuan. Nilai koefisien regresi tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap Y. Hasil uji t juga memperlihatkan bahwa nilai thitung untuk konstanta adalah 67,883 dan thitung untuk variabel X adalah 133,078 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, sehingga semakin tinggi nilai X maka semakin tinggi pula nilai Y yang diperoleh.

Hasil tersebut jika dituliskan persamaan regresi Y1 dalam bentuk Unstandardized Coefficients adalah sebagai berikut:

$$Y = 118,280 + -0,789X$$

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada tabel 3 ditemukan bahwa Persamaan ini menjelaskan bahwa apabila variabel X bernilai nol, maka nilai Y adalah sebesar 118,280. Sementara itu, setiap kenaikan satu satuan pada variabel X akan meningkatkan nilai Y sebesar

-0,789 satuan. Nilai koefisien regresi tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap Y. Hasil uji t juga memperlihatkan bahwa nilai thitung untuk konstanta adalah 16,860 dan thitung untuk variabel X adalah 7,602 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, sehingga semakin tinggi nilai X maka semakin tinggi pula nilai Y yang diperoleh.

Tabel 4: Hasil Uji Independen Sample t-test Prestasi Belajar

Data	Model			df	Sig. (2-tailed)	Upper
Prestasi Belajar	Equal variances assumed	2,153	0,145	95	0,000	-5,635
	Equal variances not assumed			94,946	0,000	-5,634

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan model tersebut. Perbedaan rata-rata sebesar 9,3 poin memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen memiliki capaian prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% yang tidak memuat angka nol juga memperkuat hasil bahwa perbedaan yang terjadi bersifat nyata, bukan sekadar kebetulan.

Tabel 5: Hasil Uji N-Gain Prestasi Belajar

Data	N	Kelas	Minimum	Maximum	Mean	
Prestasi	N-	95	Kontrol	40	76	62,53
Belajar	Gain	95	Eksperimen	48	88	72,93
	Persen					

Berdasarkan hasil uji N-Gain prestasi belajar mendapatkan hasil pada kelas kontrol dengan nilai minimum 40, maximum 76, dan mean 62,53. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai minimum 48, maximum 88, dan mean 72,93. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* mampu mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *questions card*.

3.1 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data pada pengujian hipotesis 1 ini memperoleh hasil 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan media *wordwall* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan bantuan media *Questions Card*. Berdasarkan temuan dari penelitian Ristyanti & Widiyono (2024), menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan yang tercatat mencapai 35,5%. Hal serupa juga dibuktikan oleh Suti et al. (2019), yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 80%.

Hal ini sesuai dengan teori Menurut teori motivasi yang dikemukakan oleh Maslow, peningkatan motivasi belajar pada siswa terjadi ketika kebutuhan sosial, pengakuan, dan pengembangan diri terpenuhi. Model pembelajaran kooperatif TGT cocok dengan prinsip ini karena menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, mendapatkan pengakuan, serta menampilkan kemampuan mereka melalui persaingan akademik yang positif. Penggunaan media *Wordwall* semakin mendukung komponen motivasi dengan menyajikan pembelajaran interaktif yang berbasis permainan yang menarik, bervariasi, dan memberikan umpan balik secara langsung. Oleh karena itu, penerapan TGT yang didukung oleh *wordwall* memiliki potensi yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar sesuai dengan pandangan Maslow.

Sejalan dengan temuan tersebut, Penelitian yang dilakukan oleh Rokhmaniyah et al., (2024) menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media *WordWall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif yang digunakan, seperti kuis dan tekateki silang, berhasil menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan partisipasi dan semangat mereka untuk belajar. Meskipun ada beberapa tantangan, seperti kebutuhan untuk

pengaturan ulang media dan masalah sinyal, dampak positif terhadap motivasi belajar sangat signifikan. Oleh karena itu, penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *WordWall* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas.

3.2 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai sig sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan media *wordwall* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan bantuan media *Questions Card*. Berdasarkan Hasil penemuan oleh Nurhidayat et al. (2023) memperlihatkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar dengan model TGT berjalan secara efektif dan menunjukkan perkembangan yang terus meningkat di setiap pertemuan. Studi dari Eka Pratiwi (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

Termuan ini sejalan dengan penelitian Herwandi, (2022) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novia et al., 2022) membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model *Team Games Tournament* berbantu Media Pinball Matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Pamutih (Kurniawan, 2019)

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Zakiyatu Maulidina, (2023) ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember. Penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran sains di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Hidayaty et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3.3 Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Wordwall

Berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-test memperoleh nilai sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dan hasil rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol

62,53 sedangkan kelas eksperimen 72,93 berada pada kategori sedang. Kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan ini juga mencerminkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* mampu mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *questions card*. Dengan demikian, hasil ini menguatkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan Teori perkembangan kognitif Jean Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang paling berpengaruh. Teori ini menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui serangkaian tahap yang saling berkesinambungan. Teori perkembangan kognitif Vygotsky berkaitan dengan kemampuan dalam merekonstruksi berbagai hasil pengalaman aktual hasil perkembangan individu dengan lingkungan di sekitarnya (Suherman, 2024).

Sejalan dengan pandangan teori konstruktivisme, proses pembelajaran yang efektif seharusnya menempatkan peserta didik sebagai individu yang aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung prinsip ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan bersaing dalam atmosfer yang menyenangkan. Aktivitas turnamen serta diskusi kelompok memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi seperti yang diajukan oleh Piaget, dan juga mendorong terciptanya *Zone of Proximal Development* (ZPD) melalui interaksi sosial menurut pandangan Vygotsky. Penggunaan media *wordwall* semakin memperkuat penerapan teori konstruktivisme karena menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis permainan, yang mengharuskan siswa untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, mengevaluasi pemahaman, dan membangun pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil signifikansi angket sebesar $0,000 < 0,05$ dimana data tersebut menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games*

Tournament dengan bantuan media *wordwall* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil signifikansi posttest sebesar $0,000 < 0,05$ dimana data tersebut menolak H_0 dan menerima H_a .

Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Model TGT efektif terhadap prestasi belajar peserta didik karena hasil perhitungan uji independen sample t-test sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dan uji N-Gain model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,93, begitu pula dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Questions Card* juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,53. Dan hasil. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan model tersebut. Dengan demikian model TGT berbantuan media *wordwall* dan model pembelajaran TGT berbantuan media *Questions Card* efektif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ini memperkuat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, terutama pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memberikan perhatian utama pada kerjasama antar anggota tim dan integrasi unsur permainan dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik. Bagi Penelitian selanjutnya dianjurkan sebagai upaya menelaah implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menggunakan dukungan media *Wordwall* di jenjang pendidikan atau materi pelajaran yang berbeda, guna melihat konsistensi efektivitasnya terhadap berbagai aspek kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru kelas, serta peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Cahya Rohim, D. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 561–567. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22938>
- Arianti. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of*

- Education*, 2(1), 64–73.
- Asrialdi, Zulfan, & Kesuma, T. B. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Dart. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 870–876. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Baharun, H. (2016). Penilaian berbasis kelas pada pembelajaran pendidikan agama islam di Madrasah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2).
- D, M. T. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.31850/tautologi.v1i2.2249>
- Dabukke, R. C., Purba, N. A., & Sianturi, C. L. (2022). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 095196 Moho Bah Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 5160–5169.
- Divya, N., Nopianti, T., Afriza, M., Silalahi, M. S., Simbolon, A. C., & Lubis, F. (2024). Analisis model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18278–18286.
- Enos, E. Y. P., Supartini, T., Hana, S. R., & Wijaya, H. (2021). Korelasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(2), 192. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i2.432>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Gulo, F. (2020). Tinjauan teologis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) [A Theological Review of the TGT Type Cooperative Learning Model]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 2(2), 31. <https://doi.org/10.19166/dil.v2i2.2048>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Herwandi. (2022). Pengaruh model kooperatif tipe Team Games Tournament (Tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa Smp. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.390>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh model TGT berbantu media pinball terhadap hasil belajar siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Monika1, & Adman2*. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Studi, Program Manajemen, Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat*, 2(2), 219–226.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). JIBK UNDIKSHA Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/>
- Mutaqi, F. M., Idah Jubaedah, H. K., & Setiabudi, D. I. (2023). Jurnal Pendidikan : SEROJA. *Jurnal Pendidikan SEROJA*, 2(1), 1–8. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/1486>
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh kemandirian belajar dan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.754>
- Ramdhani, R. S., Sarifudin, D., & Darmawan, W. (2024). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi

- terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1044–1049. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.1017>
- Rokhmaniyah, R., Pratama, D. A. W., Andriani, A., Azahro, A. I., & Utami, H. T. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall di Kelas 4 SD Negeri Beskalan Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 583. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97237>
- Romianto, R., Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio Visual Di Sdn-4 Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), 64–72. <https://doi.org/10.33084/jhm.v8i1.2440>
- Septiani, S., Kristiawan, M., & Fitria, H. (2019). The Model of Berasanan Culture and its Implementation in Learning to Improve Students' Motivation. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.26858/jiap.v9i1.8161>
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) berbantuan kartu soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Utari, D., & Putra, E. D. (2021). Analisis motivasi belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 491–502. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1015>
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i1.63207>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>