

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD AL ISLAM 1 SURAKARTA

Karomatul Sa'bani<sup>1\*</sup>, Lulux Novitasari<sup>2</sup>, Syifa Putri Maulidya<sup>3</sup>, Puspita Indra Wardhani<sup>4</sup>, Indah Nadia Mayasari<sup>5</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia, 57161

<sup>4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia, 57161

<sup>5</sup>SD 1 Al-Islam Surakarta, Sondakan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57147

\* Corresponding Author: [karomatul61@gmail.com](mailto:karomatul61@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SD Al Islam 1 Surakarta sebanyak 19 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus. Pada Pra-siklus persentase motivasi belajar mencapai 61,3%. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada siklus I, motivasi belajar siswa menjadi 73%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,1%. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-A SD I Al-Islam Surakarta pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci : Motivasi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Teams Games Tournament*, *Wordwall*

### Abstract

Using appropriate learning media will make learning interesting and not monotonous, thereby increasing students' learning motivation. This research aims to determine the effectiveness of learning using the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Wordwall* media on students' science learning motivation. The subjects of this research were 19 students in class IV-A of SD Al Islam 1 Surakarta. The method used is Classroom Action Research (PTK) with data collection through observation, interviews and learning motivation questionnaires. The research results showed an increase in student learning motivation in each cycle. In the pre-cycle, the percentage of learning motivation reached 61.3%. After implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Wordwall* in cycle I, student learning motivation increased to 73%. Then in cycle II it increased to 80.1%. So, it can be concluded that the use of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Wordwall* can increase the learning motivation of class IV-A students at SD I Al-Islam Surakarta in the science subject.

Keywords : Motivation, Classroom Action Research, *Teams Games Tournament*, *Wordwall*

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar memegang peran penting bagi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Menurut Djamarah, motivasi merupakan suatu rangsangan yang mengubah energi menjadi bentuk aktivitas nyata untuk mencapai suatu tujuan (Riadnya et al., 2021). Pada pendidikan, motivasi belajar sangat dibutuhkan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Terdapat dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri maupun motivasi yang berasal dari lingkungan sekitar (Asiva, 2015). Kedua faktor tersebut berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya bagi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjaga motivasi mereka untuk terus belajar (Abarca, 2021). Hal ini menjadi semakin penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan salah satu mata pelajaran non-eksak di sekolah dasar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka (Kemdikbud, 2022). Peserta didik diajarkan untuk menggunakan pendekatan ilmiah, menerapkan konsep sains, serta mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan secara tepat untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik (Suhelayanti et al., 2023). Fungsi mata pelajaran IPAS adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan nyata di abad ke-21 yang berhubungan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor yang penting dalam mewujudkan peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran IPAS dengan antusias dan memperoleh pemahaman yang mendalam.

Namun dalam kenyataannya, masih banyak peserta didik yang menghadapi kendala dalam mempelajari IPAS. IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik dikarenakan cakupan materinya yang luas serta peserta didik dituntut untuk memahami semuanya (Alfatonah et al., 2023). Hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa terbebani sehingga tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS, merasa jemu, serta motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Banyak peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas ketika guru menerangkan sesuatu atau dalam kegiatan pembelajaran ketika menjawab pertanyaan guru. Kurangnya motivasi ini juga berdampak pada kemampuan mereka untuk memahami materi, terutama yang memerlukan pemikiran logis. Akibatnya, prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran IPAS cenderung kurang optimal.

Disamping itu, rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat juga disebabkan oleh kurangnya keberagaman model pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang monoton tanpa melibatkan peserta didik secara aktif sering kali membuat pembelajaran terasa membosankan. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Faktanya, variasi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka (Nining & Hidayati, 2018).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif (Tran, 2019). Ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah Teams Game Tournament (TGT). Penerapan model pembelajaran

kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* mengubah dinamika pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Model ini berkembang menjadi bentuk pembelajaran yang berorientasi pada siswa, dimana keterlibatan aktif, interaksi antar siswa, dan pembelajaran kolaboratif menjadi fokus utama. Pendekatan ini mendorong aktivitas siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa (Christidamayani & Kristanto, 2020). Sehingga, melalui model pembelajaran tersebut menjadikan siswa termotivasi dan bersemangat ketika belajar, karena model tersebut tergolong model yang santai namun serius, sehingga siswa merasa nyaman ketika mengikuti pembelajaran IPAS.

Pembelajaran yang menarik perlu didukung dengan teknologi digital dalam prosesnya. Hal ini merupakan proses agar pembelajaran dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Media teknologi sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi lebih dipersonalisasi, yaitu materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa (Masruroh et al., 2023). Teknologi juga memungkinkan efisiensi dalam penilaian dan umpan balik kepada siswa dengan lebih baik, cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi sangat penting untuk mempersiapkan kebutuhan siswa di masa depan yang serba digital. Disaat ini banyak media digital yang telah dikaji dapat meningkatkan motivasi, minat belajar siswa diantaranya e-komik, wordwall, Games berbasis aplikasi, vidio pembelajaran, media manipulatif, AR dan lainnya (Rufa & Rita, 2023).

Pada penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media teknologi yang dipilih yaitu yang belum banyak digunakan oleh guru di SD Al Islam 1 Surakarta, yaitu media *Wordwall*. Penggunaan media *Wordwall* bertujuan supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu membangun antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam membangun pengalaman pendidikan siswanya dan menyediakan sumber daya pendidikan yang menarik dan interaktif (Nenohai et al., 2021). Penelitian dari Afidah & Subekti, (2024) terkait dengan penerapan teknologi digital seperti game edukasi digital seperti *Wordwall* pada proses pembelajaran dapat menambah semangat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat dari kemajuan teknologi bagi dunia pendidikan adalah kemampuannya untuk mengubah cara penyajiannya pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dulunya menekankan dalam penyampaian materi berpusat pada guru, kini telah mengalami transformasi. Saat ini, banyak dijumpai terobosan dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya dengan aplikasi *Wordwall*. Tujuan dari penggunaan *Wordwall* sendiri adalah agar proses pembelajaran di kelas tidak monoton sehingga mampu membangun antusias peserta didik dalam mempelajari materi (Ni'mah et al., 2024). Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan akan menciptakan sebuah suasana yang menarik karena mengkolaborasikan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan aplikasi *Wordwall* yang menyenangkan dan tidak terkesan kaku. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *Tour Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan ilmiah

dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman dan keadilan tentang situasi atau praktik pendidikan, memahami tentang praktik yang dilakukan, dan situasi-situasi di mana praktik itu dilaksanakan (Arifin, 2012). Subjek penelitian berjumlah 19 orang siswa kelas 4A SD Al Islam 1 Surakarta pada Tahun Ajar 2024/2025. Objek penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran dan perkembangan motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang terintegrasi dengan media teknologi Wordwall. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4A SD Al Islam 1 Surakarta pada mata pelajaran IPAS.

Desain dalam penelitian ini mengadopsi dari desain penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat langkah yang merupakan satu siklus atau putaran yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus ke II. Pada siklus I dilaksanakan kegiatan pembelajaran sebanyak satu kali pertemuan dan pada siklus II dilaksanakan kegiatan pembelajaran sebanyak satu kali pertemuan. Hasil refleksi I digunakan sebagai acuan dalam menentukan perbaikan tindakan pada siklus II. Sedangkan hasil refleksi II nantinya digunakan sebagai acuan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Pelaku tindakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri serta kerjasama dengan guru kelas.

### MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : Kemmis dan Mc Taggart (1998)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah wawancara dan angket. Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang bersumber dari guru kelas mengenai bagaimana motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung khususnya pada mata pelajaran IPAS sebelum terlaksananya penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan (Alijoyo et al., 2021). Sedangkan metode angket bertujuan untuk mendapatkan jawaban dan tanggapan yang bersumber dari peserta didik mengenai bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan pada saat pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur skala motivasi belajar siswa, dengan memberikan kuesioner yang berisi 20 butir pernyataan dengan menggunakan Skala Likert yang mempunyai 4 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dan terdiri atas 7 indikator, yaitu (1) kuatnya kemauan untuk

berbuat, (2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, (3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, (4) ketekunan dalam mengerjakan tugas, (5) ulet dalam menghadapi kesulitan (6) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, (7) lebih senang bekerja mandiri.

$$\text{Proses nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Kriteria keberhasilan tindakan ini akan dilihat dari indikator proses motivasi belajar. Indikator proses yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika motivasi belajar siswa terhadap materi mencapai 75%. Untuk memudahkan dalam mencari keberhasilan tindakan, sebagaimana yang dikatakan E. Mulyasa bahwa : Kualitas pembelajaran di dapat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. di samping itu menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya 75% (Mulyasa, 2003). Dalam penerapannya, jika kriteria ketuntasan pada siklus pertama belum mencapai target yang telah ditentukan maka akan dilaksanakan siklus kedua dan begitu juga dengan seterusnya sampai ketuntasan yang diharapkan benar-benar tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah tahap pra-siklus. Pada tahap pra-siklus peneliti menemukan masih banyak siswa yang motivasi belajarnya masih kurang. Siswa cenderung tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung dan memilih menyibukkan diri dengan kegiatan lain atau bahkan mengobrol dengan siswa yang lain. Berdasarkan data pengisian angket motivasi belajar tahap pra-siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa hanya sebesar 61,3%.

Kemudian pada tahapan pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dengan mengimplementasikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media digital berupa *Wordwall*. Pengumpulan data ini dapat dianalisis menggunakan pedoman kriteria seperti yang terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar**

1	< 20,0 %	Motivasi Sangat Rendah
2	21,0 - 40,0 %	Motivasi Rendah
3	41,0 - 60,0 %	Motivasi Cukup
4	61,0 - 80,0 %	Motivasi Tinggi
5	81,0 - 100 %	Motivasi Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV-A SD Al Islam 1 Surakarta termasuk dalam kategori tinggi. Pada pra-siklus, rata-rata motivasi belajar siswa tercatat sebesar 61,3%, pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 71%. Peningkatan ini terjadi setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), yang terdiri dari lima langkah, dimulai

dengan tahap penyajian kelas dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok. Masalah yang diberikan dalam pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata peserta didik. Pada langkah keempat TGT, yaitu tahap pertandingan (*tournament*), media Wordwall digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta membantu mereka dalam mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah. Tahapan pertandingan ini dilakukan dengan membagi peserta didik menjadi 3 kelompok lalu peserta didik menjawab pertanyaan secara bergantian. Kelompok dengan perolehan skor tertinggi menjadi pemenang dalam pertandingan ini, kemudian kelompok tersebut diberikan apresiasi.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mencapai 80,1%. Peningkatan ini terjadi setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), yang terdiri dari lima langkah, dimulai dengan tahap penyajian kelas dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok. Pada langkah keempat TGT, yaitu tahap pertandingan (*tournament*), dimana peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok lalu secara bergantian menjawab kuis yang telah disediakan dengan cara mengangkat tangan. Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan perolehan skor tertinggi menjadi pemenang dalam pertandingan ini dan diberi apresiasi. Media *Wordwall* digunakan untuk memotivasi peserta didik dan mendukung mereka dalam mengumpulkan informasi untuk pemecahan masalah. Media *Wordwall* yang digunakan berupa kuis yang mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian, setiap siklus menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik yang tergolong tinggi.



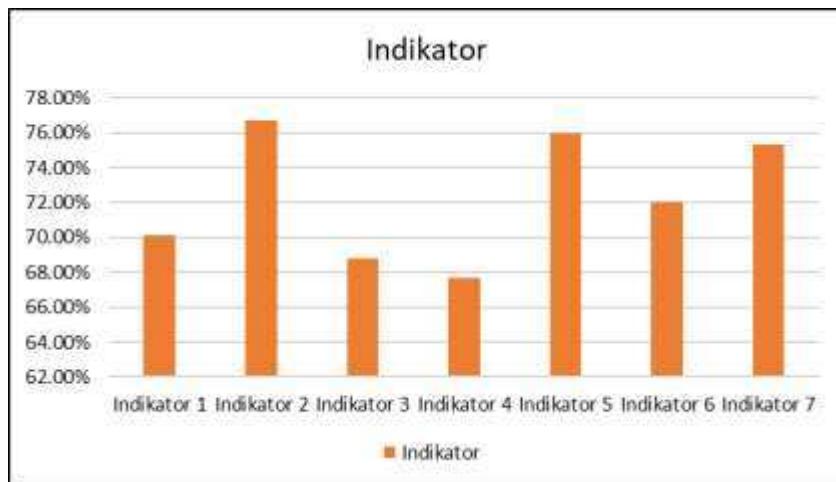
Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data yang terlihat pada Gambar 2., maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pra siklus hingga siklus 2 pada setiap indikator yang diamati. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase motivasi belajar pada masing-masing indikator, seperti kuatnya kemauan untuk berbuat, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, kerelaan meninggalkan kewajiban lain, ketekunan dalam mengerjakan tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai permasalahan, hingga kesenangan dalam bekerja mandiri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Indikator motivasi pertama yaitu kuatnya kemauan untuk berbuat menunjukkan rata-rata perolehan sebesar 70,1% dengan kategori motivasi tinggi. Sementara itu, indikator motivasi kedua (jumlah waktu yang disediakan untuk belajar) menunjukkan rata-rata

perolehan 76,7% dengan kategori motivasi tinggi. Indikator motivasi ketiga yaitu kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain menunjukkan rata-rata perolehan motivasi peserta didik sebesar 68,8 dengan kategori motivasi tinggi.

Indikator motivasi keempat (ketekunan dalam mengerjakan tugas) menunjukkan rata-rata perolehan motivasi peserta didik sebesar 67,7%, dengan keterangan motivasi tinggi. Indikator motivasi kelima yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan menunjukkan motivasi peserta didik dengan rata-rata perolehan sebesar 76%, masuk dalam kategori 4 dengan keterangan motivasi tinggi. Indikator motivasi keenam (menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa) menunjukkan perolehan rata-rata motivasi peserta didik sebesar 72% dengan kategori motivasi tinggi. Sedangkan indikator motivasi ketujuh yaitu lebih senang bekerja mandiri menunjukkan motivasi peserta didik dengan rata-rata perolehan 75,3%, masuk dalam kategori 4 dengan kategori motivasi tinggi. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IVA SD 1 Al-Islam Surakarta, khususnya pada mata pelajaran IPAS, yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Rata-Rata Motivasi Belajar Setiap Indikator

Motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik kelas IVA sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Kompri Prastiwi & Halidjah (2024), yang menyatakan bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dalam proses belajar tidak hanya memberikan arah yang benar bagi kegiatan belajar, tetapi lebih dari itu, motivasi juga memberikan pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IVA berada pada kategori tinggi, yang mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dan berusaha meraih prestasi. Hal ini karena usaha yang dilakukan seseorang harus didorong oleh keinginan untuk mencapai suatu tujuan, serta mengarahkan tindakannya ke arah yang diinginkannya. Dengan demikian, peserta didik dapat memilih tindakan yang akan dilakukannya, memastikan bahwa setiap langkah yang diambil dapat bermanfaat bagi tujuan yang hendak diraih.

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rendahnya

motivasi belajar siswa kelas IV-A menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV-A SD 1 Al-Islam Surakarta, dimana beberapa siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*.

Penggunaan media *Wordwall* dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat membantu untuk menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak bosan dan dapat memahami konsep materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan prinsip yang disampaikan oleh Sukarno & Salamah, (2019) mengenai strategi yang tepat untuk menjaga perhatian siswa di kelas, antara lain dengan menggunakan metode penyampaian pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media yang tepat, berkaitan dengan kejadian nyata, dan melibatkan siswa untuk bertanya. Menurut penelitian terdahulu Rahmatussolihah et al., (2024) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatkan hasil belajar (Ni'mah et al., 2024) Dan meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran (Wayan et al., 2023).

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS yang diterapkan di kelas IV-A SD Al Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Pada pra siklus rata-rata motivasi sebesar 61,3%. Pada siklus pertama menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa yaitu 73%. Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yaitu 80,1%. Dari proses pembelajaran yang berlangsung dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Interaksi yang diciptakan melalui permainan *Wordwall* juga dapat membantu memperkuat ingatan siswa terkait materi yang telah diajarkan, karena mereka ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Sobandi, 2019). Secara keseluruhan, hasil Penelitian Tindakan Kelas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-A SD Al Islam 1 Surakarta khususnya pada mata pelajaran IPAS

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Selama pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik menjadi lebih mandiri dalam menjawab permasalahan melalui kegiatan kerja kelompok. Peserta didik juga menunjukkan rasa senang saat belajar. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* dapat menarik minat peserta didik dalam memecahkan masalah sambil bermain. *Wordwall* memberikan tampilan yang bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, hasil angket motivasi belajar siswa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV-A berkategori "tinggi" dengan rata-rata sebesar 73% pada siklus pertama dan naik menjadi 80,1% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa motivasi belajar siswa kelas IV-A SD Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Namun penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya tujuan penelitian ini hanya untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Wordwall*. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini seperti mencoba membandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Abarca, R. M. (2021). No Title. *Nuevos Sistemas De Comunicación E Información. Nuevos Sistemas De Comunicación E Información*.

Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944-1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>

Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>

Alijoyo, A., Wijaya, B., & Jacob, I. (2021). *Structure or Semi-Structure Interviews (Wawancara Terstruktur dan Semi Terstruktur)*. Bandung: CMRS Indonesia.

Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.

Asiva Noor Rachmayani. (2015). 578, 6.

Christidamayani, A. P., & Kristanto, Y. D. (2020). The Effects of Problem Posing Learning Model on Students' Learning Achievement and Motivation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 100-108. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9981>

Masruroh, V., Lusiana, R., & Susanti, V. D. (2023). Development of Student Worksheets Oriented to Problem Based Learning Integrated 21st Century Skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 519-532. <https://doi.org/https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2466>

Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.

Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udit, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2 (2), 101-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>

Ni'mah, W. R., Susanti, V. D., & Samsudin. (2024). *Peningkatan hasil dan motivasi belajar materi eksponen kelas x dengan model pembelajaran kooperatif tipe tgr* (. 09).

Nining, M., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa : Teori dan Praktik Berbagai Model dan Meode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Kekata Publisher.

Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278-288. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>

Rahmatussolihah, I. T., Wilisati, R. S., Putri, A. R. T., & ... (2024). The effectiveness of TGT learning assisted by wordwall media on student mathematics learning motivation. ....: *Media Jurnal Ilmiah* ..., 14(5), 571-579. <https://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/4821%0Ahttps://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/download/4821/3615>

Riadnya, I. M. N., Panca Adi, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Daring Pjok Smp Negeri 12 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jjp.v9i1.36645>

Rufa, H & Rita O. (2023). Peningkatan Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi ciri khusus Makhluk Hidup dengan Bantuan Media Komik. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 185-193.

Sobandi. (2019). Teams-Games-Tournament. *Simulation & Games*, 1, 21-33. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.20>

Suhelayanti, S., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Nita, S., Nasbey, H., Tanglo, J. S., Z, S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*.

Sukarno, S., & Salamah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 137. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1867>

Tran, V. D. (2019). Does cooperative learning increase students' motivation in learning? *International Journal of Higher Education*, 8(5), 12-20. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>

Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163-172.