

# UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Oleh:

A. Farid 'Ainul Marhum<sup>1</sup>

Wahyu Mulyani<sup>2</sup>

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Alamat: JL. Manunggal No.61, Wire, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten  
Tuban, Jawa Timur (62391).

Korespondensi Penulis: [ahmad.f4rid@gmail.com](mailto:ahmad.f4rid@gmail.com), [wahyumulyani60@gmail.com](mailto:wahyumulyani60@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to improve the learning motivation of third grade students of Kingking 1 Elementary School, Tuban through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model using interactive Wordwall media in Mathematics. This study uses the Classroom Action Research (CAR) type which consists of four steps: planning, implementation, observation, and reflection. This study was conducted on third grade students of UPT Kingking 1 Elementary School, Tuban, totaling 16 students, 8 male students and 8 female students. The method used is observation and questionnaire, using qualitative descriptive data analysis techniques. The data that has been obtained will be organized then analyzed and described based on the researcher's views and supported by relevant theories. Observations were carried out by researchers for 2 cycles, and the results in the first cycle showed that student learning motivation increased by 72%, then in the second cycle showed student learning motivation by 83%. So this study shows that the application of the TGT model using interactive Wordwall media can improve the learning motivation of third grade students in mathematics.*

**Keywords:** *Learning motivation, Wordwall, TGT.*

# UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kingking 1 Tuban melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban yang berjumlah 16 siswa, 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah observasi dan angket, menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data yang telah didapatkan akan diorganisir kemudian dianalisis dan dideskripsikan berdasarkan pandangan peneliti dan didukung oleh teori-teori yang relevan. Observasi dilakukan peneliti selama 2 siklus, dan hasilnya pada siklus pertama menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 72%, kemudian pada siklus kedua menunjukkan motivasi belajar siswa sebesar 83%. Sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *TGT* menggunakan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, *Wordwall*, *TGT*.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dalam membentuk karakter serta kemampuan diri seorang siswa melalui potensi atau bakat yang dimiliki dalam dirinya, yang kemudian bisa menerapkannya dalam lingkungan sehari-hari dan muncul perubahan dalam dirinya sehingga bermanfaat dalam kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan akan menghasilkan generasi yang memiliki pengetahuan luas, berpikir kritis dan berkarakter kuat, serta mampu berkontribusi aktif di Masyarakat dalam berbagai aspek.

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari dikarenakan erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, siswa kelas III di UPT SD Negeri Kingking 1 memiliki pandangan yang berbeda mengenai belajar matematik. Terdapat diantara mereka menyukai pelajaran matematika sehingga mereka memiliki motivasi yang kuat dalam belajar matematika. Namun kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika dengan berbagai alasan sehingga cenderung

tidak semangat ataupun tidak memiliki motivasi belajar yang kuat terhadap pelajaran matematika. Matematika oleh Sebagian besar siswa dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Sebagian besar siswa tersebut beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, sulit dipelajari, kurang menarik, dan membingungkan serta tidak ada manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran di sekolah harus dirancang dan dilaksanakan secara interaktif, memberikan inspirasi, dan menciptakan suasana menyenangkan serta yang penuh tantangan. Pembelajaran yang dilakukan harus mampu untuk memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif pada proses belajar, guru juga harus memberikan kesempatan yang luas untuk siswa dalam berinovasi, berkeaktifitas, dan menjadi pribadi yang mandiri. Dalam proses belajar tersebut, siswa harus diberikan ruang yang cukup supaya mereka mampu mengembangkan pemikiran mereka, mengasah bakat dan minat serta kemampuan mereka sendiri.

Kurikulum Merdeka Belajar memberikan kesempatan kepada guru seluas-luasnya untuk menciptakan modul ajar yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan minat siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan keberhasilan dari sebuah pembelajaran dapat dilihat dari motivasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung oleh guru. Dalam penelitiannya (Oktafiani & Mujazi, 2022) Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari faktor eksternal maupun internal siswa untuk menjalani pengalaman belajar secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti: (1) minat terhadap proses pembelajaran, (2) antusiasme dalam mendapatkan pengalaman belajar, (3) upaya mencapai tujuan pembelajaran, (4) kemudahan dalam memahami materi, dan (5) ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Sehingga dapat diartikan bahwa motivasi belajar adalah berupa sebuah dorongan dalam diri maupun luar diri siswa untuk melaksanakan berbagai cara supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu cara yang ditawarkan oleh penulis adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang baik supaya siswa dapat belajar secara aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta

## **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Model *Team Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Dan model pembelajaran ini tidak memandang perbedaan status dan peran siswa disini sebagai tutor sebaya (Sahabuddin, Yunus, & Nur, 2021; Yuliawati, 2021). Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk sebuah tim secara heterogen dan terdiri dari empat sampai enam orang, yang dibentuk untuk saling memahami dan menguasai sebuah materi dengan baik (Hermawan & Rahayu, 2020; Sulisty & Mediatati, 2019). Permainan ini dilalui dengan turnamen atau kompetisi tim yang dimainkan untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim, dan tim dengan skor terbaik akan mendapat hadiah di fase akhir (Arifin, Fadilah, & Widiyanto, 2020; Rahayuni, Abadi, & Wiarta, 2020). Model pembelajaran ini memiliki unsur bermain sehingga cocok dipakai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban.

Selanjutnya setelah memilih model pembelajaran yang sesuai, guru perlu untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan materi yang akan diajarkan, karena media pembelajaran yang sesuai akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dapat menggugah semangat siswa dalam belajar, memotivasi mereka serta membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Menurut (Putri et al., 2021) Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi ajar, atau pesan kepada peserta didik. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Media adalah semua yang digunakan oleh seorang guru dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajarannya. Media pembelajaran dalam sebuah kegiatan pembelajaran akan menjadikan informasi atau materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dipahami dan relevan terhadap topik yang diajarkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media interaktif *Wordwall*. Menurut Intan et al., (2021) Aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Media interaktif *Wordwall* dapat diakses dan digunakan oleh siswa sendiri ataupun bisa dengan bimbingan guru. Media interaktif *Wordwall* diakses secara online, namun media yang dibuat pada *Wordwall* bisa diunduh serta dicetak di kertas. Sesuai dengan pendapat (Permana & Kasriman, 2022) bahwa Permainan *Wordwall* adalah alat pembelajaran yang tersedia di situs web dan digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Tujuan penggunaan *Wordwall* adalah untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika serta supaya siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar mereka, sehingga diharapkan akan terlaksananya pembelajaran yang lebih alami (*unconscious learning*) dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Imanulhaq & Pratowo, 2022), penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis website *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan jenis interaksi yang sangat bermanfaat bagi siswa. Media *Wordwall* ini memiliki fitur-fitur yang interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat berpartisipasi serta berinteraksi dengan medianya dan mendapat umpan balik juga secara langsung, sehingga pada akhirnya siswa akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang luar biasa dan mendapat pemahaman materi yang lebih baik .

Pemakaian media interaktif *Wordwall* sangat penting pada pembelajaran matematika supaya dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam numerasi, bilangan, dan symbol-simbol matematika yang nantinya dapat digunakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Melalui belajar matematika dapat menjadikan siswa berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten sehingga dalam pembelajaran matematika guru perlu menyiapkan model, strategi, serta media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dikarenakan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Rasa bosan, tidak fokus, dan kurangnya minat siswa merupakan masalah yang muncul ketika pembelajaran matematika dikarenakan kurangnya variasi pembelajaran dalam hal model ataupun

# UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

strategi. Kemudian, kadang guru juga mengalami masalah ketika membuat media pembelajaran, sehingga guru biasanya hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Maka dari itu, sangat penting dalam pembelajaran matematika untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya disebabkan karena guru kurang optimal dalam berinovasi memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana & Kasrیمان, 2022). Media pembelajaran yang mudah diakses dapat membantu baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Pada Pelajaran Matematika. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengevaluasi bagaimana dampak yang dihasilkan dari penggunaan media interaktif *Wordwall* dengan model pembelajaran TGT pada pelajaran Matematika di kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban yang berlokasi di Jln. Panglima Sudirman No. 813, Desa/Kelurahan Kingking, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur 62313. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November pada pembelajaran semester ganjil tahun 2024/2025. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 16 anak, 8 siswa laki-laki dan 8 siswa Perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart. Dimana Arikunto dalam (Fahrudin et al., 2018) Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) dalam sistem spiral, yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus perbaikan pada mata pelajaran matematika di kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan angket atau kuesioner serta dokumentasi. Menurut Sugiyono (Mayasari, 2022), kuesioner

adalah metode pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik angket dalam penelitian ini digunakan dengan menyebarkan angket pada awal dan akhir siklus pembelajaran. Angket pada awal siklus pembelajaran digunakan untuk mengukur motivasi peserta didik sebelum menggunakan media interaktif *Wordwall* pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan angket pada akhir siklus pembelajaran digunakan untuk mengukur motivasi siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall* pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan teknik dokumentasi digunakan penulis untuk mendukung teknik angket sebagai cara mendapatkan informasi tambahan terkait motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di UPT SD Negri Kingking 1 Tuban.

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat langkah-langkah sebagai berikut: (1) Membuat rancangan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Wordwall* (2) Menyiapkan modul ajar serta media yang akan digunakan (3) Menyusun panduan observasi, dan (4) Menyusun angket yang digunakan sebagai alat ukur motivasi belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan pada penelitian ini dimulai pada pembuatan angket motivasi belajar siswa dimana dalam hal ini peneliti menggabungkan beberapa indikator motivasi belajar yang diambil berdasarkan pandangan Sardiman (Emda, 2017: 181-182) (1) tekun dalam menyelesaikan tugas; (2) gigih dalam menghadapi tantangan; (3) memiliki minat terhadap berbagai masalah yang relevan untuk orang dewasa; (4) lebih menyukai bekerja secara mandiri; (5) mudah merasa bosan dengan tugas yang berulang; (6) mampu mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah menyerah pada keyakinannya; dan (8) gemar mencari solusi dan menyelesaikan berbagai masalah. Kemudian pada tahap observasi peneliti memantau motivasi belajar siswa serta kinerja guru selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Tahap selanjutnya adalah analisis, hasil yang didapatkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan akan dianalisis oleh peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif. Kemudian data akan diorganisir dan dijelaskan berdasarkan pandangan peneliti dengan didukung oleh teori-teori yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

# UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan siklus 1 dan siklus 2 menggunakan media interaktif *Wordwall* pada model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Setiap siklus pembelajaran dilaksanakan satu kali pertemuan dengan durasi waktu dua jam pelajaran (70 menit), dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada setiap pembelajaran pada satu siklus terdapat tiga tahapan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Data motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media interaktif *Wordwall*. Kuesioner awal digunakan sebagai alat untuk mengukur motivasi peserta didik sebelum siklus dimulai, sementara kuesioner pada akhir pembelajaran digunakan untuk mengukur perkembangan motivasi siswa setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media interaktif *wordwall* pada kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban.

Pada tahap sebelum pelaksanaan, peneliti merancang panduan observasi serta angket untuk sebagai alat ukur motivasi belajar siswa, kemudian menyiapkan modul ajar dengan model TGT berbantuan media interaktif *Wordwall*. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dengan pembelajaran yang masih konvensional. Siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru serta mengerjakan soal di LKS, yang menjadikan siswa kurang termotivasi dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, dengan tujuan supaya motivasi belajar peserta didik di kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban meningkat.

Pada tahap pelaksanaan, perencanaan yang sudah disusun oleh peneliti diaplikasikan pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Wordwall*. Data yang diperoleh dari observasi kemudian dianalisis berdasarkan pedoman kriteria yang ditunjukkan 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

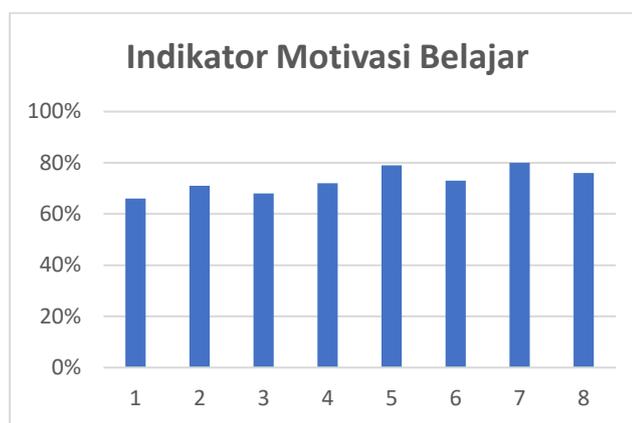
Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban. Pada siklus 1, motivasi belajar rata-rata mencapai 72%. Motivasi belajar siswa tersebut berdasarkan table Tingkat motivasi belajar masuk kedalam kategori Motivasi Tinggi, hal tersebut terjadi setelah dilaksanakannya perbaikan pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* dengan didukung media interaktif *Wordwall* untuk memberikan pengalaman pembelajaran matematika siswa kelas III secara individu/kelompok sehingga membantu meningkatkan motivasi serta kemampuan dalam memecahkan masalah pada siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban. Kemudian pada siklus 2, motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 83% dengan refleksi dan perbaikan tindakan dari siklus I. Pada siklus II menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan didukung media interaktif *Wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan secara signifikan pada setiap siklus yang dilaksanakan terkait motivasi belajar siswa. sehingga diperoleh grafik sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Motivasi Belajar Siswa kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Berdasarkan diagram pada Gambar 1, dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II pada setiap indikatornya. Selain terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di setiap siklusnya, juga terdapat peningkatan motivasi belajar siswa di setiap indikatornya. Dimana penulis tuangkan dalam diagram pada gambar 2 berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Hasil Rata-rata Angket Motivasi Belajar Siswa Setiap Indikator

Indikator motivasi pertama menunjukkan bahwa motivasi siswa memiliki rata-rata 66%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai tersebut masuk dalam kategori 4, yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi kedua menunjukkan bahwa motivasi siswa memiliki rata-rata pencapaian sebesar 71% yang termasuk dalam kategori 4 pada tabel tingkatan motivasi belajar dan termasuk dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-3 menunjukkan rata-rata motivasi siswa sebesar 68%, yang menurut tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-4 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki rata-rata 72% termasuk dalam kategori 4, yang dalam tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator ke-5 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mencapai rata-rata 79%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai ini termasuk dalam kategori 4, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi. Indikator motivasi ke-6 menunjukkan tingkat motivasi siswa memiliki rata-rata sebesar 73%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-7

menunjukkan motivasi siswa memperoleh rata-rata 80%. Dimana menurut tabel tingkatan motivasi belajar berada dalam kategori 4, motivasi tergolong tinggi. Indikator motivasi ke-8 menunjukkan bahwa motivasi siswa dengan rata-rata 76% masuk dalam kategori 4, yang berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar tergolong kedalam motivasi tinggi.

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media interaktif *Wordwall* menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III di UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban pada mata pelajaran matematika.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis penulis terhadap data yang diperoleh dari pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika kelas III di UPPT SD Negeri Kingking 1 Tuban, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 Tuban. Dimana pada siklus 1, rata rata motivasi belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika mencapai 72% dan termasuk kedalam kategori motivasi tinggi, kemudian pada siklus 2, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 83% dan termasuk dalam kategori motivasi sangat tinggi.

Tiap indikator pada motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Indikator motivasi pertama menunjukkan bahwa motivasi siswa memiliki rata-rata 66%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai tersebut masuk dalam kategori 4, yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi kedua menunjukkan bahwa motivasi siswa memiliki rata-rata pencapaian sebesar 71% yang termasuk dalam kategori 4 pada tabel tingkatan motivasi belajar dan termasuk dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-3 menunjukkan rata-rata motivasi siswa sebesar 68%, yang menurut tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-4 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki rata-rata 72% termasuk dalam kategori 4, yang dalam tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator ke-5 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mencapai rata-rata 79%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai ini termasuk dalam kategori 4, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi. Indikator motivasi ke-6 menunjukkan tingkat motivasi siswa memiliki rata-rata

# **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

sebesar 73%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-7 menunjukkan motivasi siswa memperoleh rata-rata 80%. Dimana menurut tabel tingkatan motivasi belajar berada dalam kategori 4, motivasi tergolong tinggi. Indikator motivasi ke-8 menunjukkan bahwa motivasi siswa dengan rata-rata 76% masuk dalam kategori 4, yang berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar tergolong kedalam motivasi tinggi.

Dapat disimpulkan dari hasil analisis bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media interaktif *Wordwall* memiliki dampak yang signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa kelas III UPT SD Negeri Kingking 1 pada mata pelajaran matematika.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98.
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran. Dalam *Jurnal Lantanida Journal* vol. 5 No.2.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Mayasari, A. 2022. Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran, Vol. 3, No. 2 Hal. 167-175.
- Oktafiani, & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Matematika. pelajaran JPGI (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 7(1), 124.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.

- 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), 54–61.
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32.