

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *team games tournaments* dikembangkan oleh David de Vries and Keath Edward pada tahun 1995. Model *team games tournament* dalam konteks pendekatan pembelajaran, merupakan bentuk implementasi pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antarsiswa. Model ini merupakan sebuah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan antar team untuk memperoleh skor tim (Ahmad Fakhir, 2021:18). Model ini memberikan ruang kepada siswa untuk berlatih bekerja dalam tim, mengembangkan empati, dan menghargai kontribusi orang lain. Melalui *team games tournament*, guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, lalu siswa bersama-sama mempelajari materi, sebelum berkompetisi dalam permainan akademik. Model *team games tournament* mampu meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa lainnya yang memiliki perbedaan (Joko Krismanto, 2022:92).

Fadly (2022 : 186) berpendapat bahwa model pembelajaran *team games tournament* atau yang bisa disingkat dengan TGT adalah

model pembelajaran yang menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok dimana nantinya para siswa akan saling memberikan pendapat satu sama lain.

Dari berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri khas utama model pembelajaran *team games tournament* terletak pada penerapan kompetisi berbasis permainan dalam kelompok kooperatif. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, sekaligus memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik. Dengan demikian, *team games tournament* tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kemampuan sosial, sportivitas, dan rasa tanggung jawab antar siswa.

Menurut Ulfia dan Irwandani (2019: 143) Dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* kompetensi yang dikembangkan yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan *team games tournament*, pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena ada unsur tutor sebaya.
- 2) Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi

pelajaran dengan *team games tournament* siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.

- 3) Kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam *team games tournament* dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.
- 4) Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini terkandung kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
- 5) Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang tidak senang, suka tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam *team games tournament* siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.

b. Sintaks Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Sholicha dkk., (2021: 239) menyampaikan bahwa model pembelajaran *team games tournament* memiliki enam tahapan yang harus dijalankan oleh guru. Enam tahapan tersebut antara lain:

Tabel 2.1. Sintaks Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Tahapan	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Melakukan penyampaian akan tujuan serta pemberian motivasi pada siswa	Pendidik mengutarakan tujuan pembelajaran yang hendak diraih dan menitik beratkan dalam manfaat pentingnya mempelajari topik tersebut. Pada tahapan ini guru juga berusaha memberikan motivasi pada siswa dalam belajar
Tahap 2 Memberikan informasi	Guru memberikan informasi ataupun materi pelajaran untuk siswa melalui metode mendemonstrasikan ataupun menggunakan sumber bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil	Pada tahap ini guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara membuat kelompok belajar serta mengarahkan masing-masing kelompok agar dapat melaksanakan transisi yang efisien dan efektif.
Tahap 4 Memberikan bimbingan kelompok bekerja serta belajar	Pendidik melakukan pendampingan pada setiap kelompok belajar selama proses menyelesaikan tugas
Tahap 5 Turnamen	Pada mengawasi kegiatan dan memastikan siswa memahami petunjuk
Tahap 6 Memberi penghargaan tim	Guru menghadiahi penghargaan bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugas paling maksimal dan memperoleh skor

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbeda-beda, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Menurut Manasikana dkk., (2022: 75–77) menyampaikan model

pembelajaran *team games tournament* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran *team games tournament* yaitu : 1) dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa; meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa; 2) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; 3) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; 4) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; 5) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa; 6) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 7) motivasi belajar lebih tinggi; 8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan dari model pembelajaran *team games tournament* yaitu:

1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan

baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Menurut Adiputra dkk., (2021: 108–109), model pembelajaran *team games tournamen* memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain dapat memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman siswa melalui kerja sama kelompok, di mana siswa saling berbagi pengetahuan dan membantu satu sama lain memahami materi. Model ini juga menumbuhkan sikap saling menghargai, karena siswa belajar menerima perbedaan pendapat baik dalam diskusi maupun saat turnamen berlangsung. Selain itu, unsur permainan dan kompetisi di dalamnya mampu mendorong partisipasi aktif dan semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Di sisi lain, *team games tournamen* memiliki beberapa kelemahan yang antara lain, kegiatan permainan dan turnamen sering membuat suasana kelas menjadi ramai, yang berpotensi mengganggu kelas lain. Pelaksanaannya juga memerlukan sarana dan prasarana yang cukup banyak, seperti media pembelajaran dan kartu soal untuk turnamen. Selain itu, siswa dapat terlalu bergantung pada adanya hadiah atau penghargaan, sehingga motivasi belajar mereka menurun ketika pembelajaran tidak disertai unsur kompetisi atau reward.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *team games tournamen* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi,

dan keterampilan sosial siswa melalui kegiatan kooperatif yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk menghargai perbedaan individu. Namun, pelaksanaannya juga memiliki keterbatasan, seperti kesulitan pengelompokan siswa secara heterogen, pengelolaan waktu yang menantang, serta potensi ketergantungan terhadap hadiah. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan *team games tournamen* sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengarahkan kegiatan agar tetap berfokus pada tujuan pembelajaran yang bermakna.

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi dapat meningkatkan motivasi siswa agar lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media yang tepat dan relevan dengan topik pembelajaran juga mampu menumbuhkan antusiasme serta semangat belajar siswa selama kegiatan berlangsung. Contoh pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran adalah aplikasi *wordwall*.

Menurut Minarta, Pamungkas (2022: 191) mengemukakan *wordwall* adalah sebuah media interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai instrumen untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Aplikasi ini memiliki ciri khas yang menarik bagi siswa, variasi

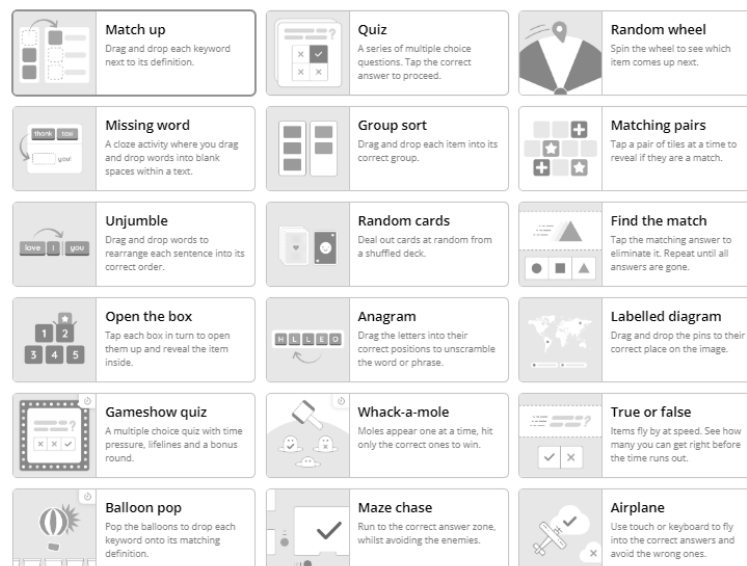
permainan yang beragam, seperti kuis, pencocokkan kata, pencarian kata, pengacakan kata, dan berbagai jenis lainnya. Selain itu, aplikasi ini mudah diakses dan dioperasikan oleh guru maupun siswa, karena tersedia melalui browser.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022: 72). Media *wordwall* ini dapat digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan siswa. Selain itu, media tersebut dapat dirancang guna meningkatkan aktivitas belajar kelompok, serta melibatkan siswa dalam proses pembuatannya dan penggunaannya (Pamungkas dkk., 2021: 139).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *wordwall* dapat dipahami sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, mudah diakses, dan kaya variasi aktivitas. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi kemampuan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kerja sama dalam pembelajaran. Melalui dukungan teknologi seperti smartphone dan laptop, *wordwall* membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

b. Fitur-Fitur *Wordwall*

Aplikasi wordwall termasuk ke dalam media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net*. memiliki konsep bermain sembari belajar. *Wordwall* menyediakan 18 fitur atau template yang dapat digunakan, mulai dari kuis, anagram, hingga pencarian kata dan lain sebagainya. Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1. Fitur-fitur *Wordwall*

Gambar 2.1. menampilkan berbagai fitur yang terdapat pada *wordwall*, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Match Up*, fitur ini mengharuskan siswa untuk mencocokkan setiap kata kunci dengan definisinya dengan cara menyeret dan melepaskannya pada posisi yang tepat.

- 2) *Quiz*, siswa menyelesaikan serangkaian pertanyaan dalam batas waktu tertentu dengan memilih jawaban yang benar sebelum melanjutkan ke soal berikutnya.
- 3) *Random wheel*, siswa memutar roda acak yang menampilkan gambar atau pertanyaan, kemudian memberikan deskripsi atau jawaban sesuai hasil putaran roda tersebut.
- 4) *Missing word*, fitur ini meminta siswa untuk melengkapi kalimat atau paragraf dengan menyeret kata yang sesuai ke kolom kosong yang tersedia.
- 5) *Group sort*, siswa diminta mengelompokkan berbagai item ke dalam kategori yang benar dengan cara menyeret dan menempatkannya ke dalam grup yang sesuai.
- 6) *Matching pairs*, siswa mencocokkan pernyataan atau pertanyaan dengan jawaban yang tepat dengan mengetuk pasangan yang sesuai hingga seluruh pasangan terhubung dengan benar.
- 7) *Unjumble*, dalam fitur ini siswa diminta untuk menyusun ulang potongan kata atau frasa agar membentuk kalimat yang benar dan bermakna.
- 8) *Random cards*, siswa memperhatikan pertanyaan yang muncul dari kartu acak dan memberikan jawaban yang sesuai berdasarkan informasi yang ditampilkan.

- 9) *Find the match*, fitur ini menuntut siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan yang diberikan, hingga seluruh pasangan jawaban terselesaikan.
- 10) *Open the box*, siswa membuka kotak satu per satu untuk menemukan dan memilih jawaban yang benar terhadap pertanyaan atau gambar yang ditampilkan.
- 11) *Anagram*, fitur ini meminta siswa untuk menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang benar dengan menyeret huruf ke posisi yang sesuai.
- 12) *Labelled diagram*, siswa mengidentifikasi dan menempatkan label pada bagian-bagian gambar atau diagram dengan cara menggeser nama atau pin ke posisi yang benar.
- 13) *Gameshow quiz*, siswa menjawab pertanyaan dalam format kuis interaktif yang dibatasi oleh waktu tertentu, menyerupai acara permainan edukatif.
- 14) *Whack-a-mole*, siswa menjawab pertanyaan dengan cara memukul karakter yang muncul secara acak, di mana hanya beberapa karakter yang mewakili jawaban yang benar.
- 15) *True or false*, siswa diminta menentukan kebenaran suatu pernyataan dengan memilih antara dua pilihan, yaitu benar atau salah.
- 16) *Balloon pop*, siswa memecahkan balon yang berisi kata kunci yang sesuai dengan definisi yang telah disediakan.

17) *Maze chase*, siswa menjawab pertanyaan dengan mengendalikan karakter untuk melewati labirin menuju area jawaban yang benar, sambil menghindari hambatan atau musuh.

18) *Airplane*, siswa mengarahkan pesawat menuju pilihan jawaban yang benar dan menghindari opsi yang salah selama permainan berlangsung.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Menurut Pradani (2022: 454-455) bahwa metode untuk menggunakan media *wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendaftarkan akun di <https://wordwall.net>.
- 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada.
- 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
- 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.
- 5) Pilih *done* sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Menurut Mujahidin dkk., (2021: 557) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *wordwall*. Kelebihan media *wordwall* antara lain mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh siswa tingkat dasar maupun tingkat lebih tinggi, model penugasan ada pada software *wordwall*, yang mana dapat diakses siswa melalui ponsel yang dimiliki, bersifat

kreatif. Kekurangannya adalah ukuran huruf yang tidak bisa diubah, dalam pembuatan butuh waktu lebih lama, hanya dapat dilihat karena media visual.

Menurut Rahmawati (2019: 13-14) kelebihan media *wordwall* bisa digunakan dengan variasi yang berbeda-beda dan sangat fleksibel, menarik perhatian siswa serta bisa mengarahkan siswa lebih aktif, berfikir secara cepat, cermat dan tepat, bisa digunakan dalam semua lingkup pembelajaran, menuntut siswa lebih kreatif. Adapun kekurangan yaitu dalam pembuatannya media ini membutuhkan waktu yang lama, media ini susah di bawa kemana-mana.

Selain itu Putri (2020: 21-22) mengatakan kelebihan media pembelajaran *wordwall* yaitu dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh siswa dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Adapun kekurangannya yaitu media yang besar sehingga hanya bisa digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas dan media yang hanya bersifat visual.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. *Wordwall* juga mendukung pengembangan kreativitas serta keaktifan siswa melalui berbagai variasi aktivitas digital. Namun, media ini masih memiliki sejumlah kendala, seperti keterbatasan dalam desain tampilan, waktu

pembuatan yang cukup panjang, serta ketergantungan pada aspek visual dan perangkat digital untuk penggunaannya, kurang praktis untuk digunakan di luar kelas atau tanpa perangkat digital.

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* Berbantuan Media *Wordwall*

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini menekankan kerja sama antar anggota kelompok melalui kegiatan permainan dan turnamen yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa. *Team games tournament* terdiri dari beberapa tahapan, yakni presentasi kelas, pembentukan tim heterogen, pelaksanaan permainan akademik, turnamen antar tim, serta pemberian penghargaan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, model ini memiliki keunggulan karena menumbuhkan kerja sama, rasa tanggung jawab, serta semangat kompetitif yang positif di antara siswa.

Sementara itu, Wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis *game based learning* yang dapat digunakan guru untuk membuat aktivitas interaktif seperti kuis, *matching*, dan *anagram*. Wordwall memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa memahami materi melalui pengalaman bermain. Menurut Suarmini, Nurjaya (2023: 335-337) menyampaikan bahwa penggunaan *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa selama pembelajaran karena menghadirkan interaksi

aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nissa, Renoningtyas (2022: 2858) juga menemukan bahwa *wordwall* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan permainan edukatif yang bersifat kompetitif.

Keterkaitan antara model pembelajaran *team games tournament* dan media *wordwall* dapat dipahami melalui kesamaan prinsip keduanya yang berorientasi pada *game based learning* dan kompetisi sehat. Fase permainan dan turnamen dalam *team games tournament* dapat dengan mudah diintegrasikan menggunakan aktivitas digital berbasis *wordwall*. Guru dapat mengubah sesi turnamen menjadi kuis digital antar tim dengan menggunakan fitur leaderboard *wordwall* untuk memunculkan semangat kompetisi. Hal ini sejalan dengan penelitian Andono (2024: 75-77) yang menunjukkan bahwa penerapan *team games tournament* berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Muliani dkk., (2024: 122-123) juga menegaskan bahwa penggunaan *wordwall* secara kolaboratif dapat memperkuat interaksi sosial siswa di dalam kelompok, sehingga sejalan dengan karakteristik pembelajaran kooperatif *team games tournament*. Selain itu, penelitian Faradilla dkk., (2025: 26) juga menegaskan bahwa penerapan media game edukasi *wordwall* menggunakan model *teams games tournament* terbukti membuahkan hasil yang baik dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, tidak merasa bosan, dan lebih termotivasi dalam mengerjakan soal berbasis

game. Metode ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, penggunaan *wordwall* dalam model *teams games tournament* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran *team games tournament* dan media *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Kombinasi keduanya tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, tetapi juga meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan *team games tournament* berbantuan *wordwall* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran digital yang relevan dengan tuntutan pendidikan modern.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa. Motivasi membuat siswa menyadari posisi mereka di awal pembelajaran, memahami proses yang mereka jalani, dan mengevaluasi hasil akhir pembelajaran. Menurut Maharani dkk., (2024: 33-34), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Definisi ini menekankan tiga fungsi utama motivasi yaitu memulai tindakan belajar, memberi

arah/tujuan pada perilaku belajar, dan mempertahankan usaha/sistematika belajar hingga tujuan tercapai.

Menurut Herwati dkk., (2023: 33) motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Sedangkan menurut Nurry Marfu'ah dkk., (2024: 6004), motivasi belajar dijabarkan sebagai sesuatu yang mendorong atau menggerakkan baik dari dalam maupun dari luar diri individu dalam melakukan aktivitas belajar untuk menguasai materi pelajaran yang diikutinya yang berkaitan dengan afektif, kognitif dan psikomotor.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal siswa, yang memiliki peran penting dalam memulai, mengarahkan, serta mempertahankan kegiatan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Motivasi tidak hanya berfungsi menumbuhkan antusiasme dan dorongan dalam proses belajar, tetapi juga menjadi pengendali perilaku belajar agar berlangsung secara terarah dan konsisten. Oleh karena itu, motivasi belajar mencakup dimensi afektif, kognitif, dan psikomotor yang secara terpadu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, tekun, serta berfokus pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan semangat dan konsistensi belajar. Menurut Syamsurizal dkk., (2025: 63) menyampaikan motivasi belajar sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, atau minat terhadap materi pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya belajar atas dasar kesadaran diri dan keinginan untuk berkembang, bukan karena adanya dorongan eksternal.

Motivasi ekstrinsik muncul karena adanya pengaruh dari luar diri siswa, seperti pujian guru, pengakuan sosial, nilai yang baik, atau bentuk penghargaan lainnya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018: 75-80), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa). Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dalam memengaruhi semangat dan kemauan siswa dalam belajar.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah segala hal yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi keinginan dan kemampuan siswa untuk belajar. Beberapa faktor internal utama sebagai berikut:

a) Hasrat dan keinginan untuk berhasil

Motivasi belajar muncul karena adanya dorongan untuk mencapai keberhasilan. Siswa yang memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil akan berusaha dengan sungguh-sungguh dalam belajar.

b) Harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita menjadi arah dan penggerak kegiatan belajar. Siswa yang memiliki cita-cita tinggi akan lebih gigih dalam berusaha.

c) Kemampuan diri (*Self-Efficacy*)

Keyakinan diri terhadap kemampuan sendiri juga menjadi faktor penting. Siswa yang merasa mampu menguasai materi pelajaran akan menunjukkan usaha dan keuletan lebih besar.

d) Kebutuhan dan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan kebutuhan intelektual yang mendorong siswa untuk mencari informasi baru. Kebutuhan akan pengetahuan dapat menjadi pendorong utama munculnya motivasi belajar.

e) Kondisi jasmani dan rohani

Kesehatan fisik dan kestabilan emosi berpengaruh terhadap

semangat belajar. Siswa yang sehat dan memiliki kondisi psikologis stabil akan lebih mudah memusatkan perhatian dan bertahan dalam belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa yang dapat memperkuat atau melemahkan motivasi belajar. Sardiman (2020: 81–87) mengemukakan beberapa faktor eksternal utama sebagai berikut.

a) Peran dan gaya mengajar guru

Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator.

b) Lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang kondusif, tenang, dan mendukung akan membantu siswa lebih fokus dan nyaman dalam belajar. Lingkungan sosial yang positif juga dapat memperkuat motivasi ekstrinsik siswa.

c) Dukungan keluarga dan orang tua

Keluarga memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Orang tua yang memberikan dorongan moral, perhatian, dan penghargaan atas prestasi anak akan memperkuat semangat belajar.

d) Sarana dan fasilitas belajar

Ketersediaan media belajar, buku, dan ruang belajar yang

memadai dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa.

e) Sistem penghargaan dan penilaian

Sistem penilaian yang adil dan adanya penghargaan atas prestasi dapat memperkuat motivasi eksternal siswa.

d. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator perilaku yang tampak dalam aktivitas belajar siswa. Indikator-indikator tersebut mencerminkan dorongan internal yang memengaruhi sikap, minat, dan usaha siswa dalam menghadapi tugas-tugas belajar. Dengan memahami indikator motivasi belajar, pendidik dan peneliti dapat mengukur serta menganalisis tingkat motivasi belajar siswa secara lebih sistematis dan objektif. Oleh karena itu, indikator motivasi belajar menjadi landasan penting dalam kajian teoritis maupun empiris yang berkaitan dengan proses dan hasil belajar.

Menurut Sardiman (2018: 83-84), indikator motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perilaku-perilaku berikut:

1) Tekun menghadapi tugas

Siswa menunjukkan kesungguhan dan ketekunan dalam mengerjakan tugas sampai selesai.

2) Ulet menghadapi kesulitan

Tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan belajar dan berusaha mencari solusi.

3) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah

Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi atau persoalan yang dipelajari.

4) Lebih senang bekerja mandiri

Tidak selalu bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas belajar.

5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin

Kurang tertarik pada kegiatan yang monoton dan lebih menyukai tantangan baru.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya

Berani mengemukakan serta mempertahankan pendapat yang diyakini benar.

7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

Konsisten terhadap tujuan dan keyakinan dalam belajar.

8) Senang mencari dan memecahkan masalah

Menikmati aktivitas berpikir, menganalisis, dan menemukan pemecahan masalah.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai melalui aktivitas belajar mengajar antara

guru dan siswa. Keberhasilan suatu program pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga oleh capaian hasil belajar yang menunjukkan perubahan kemampuan siswa. Oleh karena itu, pemahaman konsep hasil belajar menjadi landasan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar biasanya dipahami sebagai perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pengalaman belajar, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diwujudkan dalam nilai tes, ketuntasan klasikal, keterampilan praktik, ataupun perubahan sikap. Definisi operasional ini menekankan bahwa hasil belajar bukan sekadar angka, tetapi perubahan kapasitas siswa sebagai akibat proses pembelajaran (Pusat Penelitian Kebijakan Kemendikbud, 2020: 7).

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan, perilaku, atau pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat terukur dalam ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan minat), dan psikomotorik (keterampilan praktik). Pengukuran hasil belajar biasanya dilakukan melalui tes prestasi, observasi, penilaian keterampilan, dan rubrik penilaian (Cahyaningtyas dkk., 2023: 60).

Menurut Silaban dkk., (2025: 235) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu hal yang mencerminkan sejauh mana

seseorang memahami materi yang telah dipelajari setelah melalui proses pembelajaran. Hasil tersebut seharusnya menunjukkan adanya perubahan perilaku atau kemampuan baru pada diri peserta didik, misalnya dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, atau dari belum mampu menjadi mampu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan cerminan dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan tingkat penguasaan dan penerapan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui nilai atau skor tes, tetapi juga melalui kemampuan siswa dalam berpikir kritis, bersikap positif, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran dan efektivitas strategi pengajaran dalam mencapai tujuan pendidikan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto (2015: 54), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal meliputi berbagai kondisi pribadi siswa yang memengaruhi kesiapan dan kemampuan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar, antara lain:

a) Kondisi fisik dan kesehatan.

Kesehatan tubuh, fungsi pancaindra, serta kebugaran jasmani sangat berpengaruh terhadap daya konsentrasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

b) Kemampuan intelektual.

Kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan memahami konsep merupakan aspek penting dalam pencapaian hasil belajar.

c) Motivasi dan minat belajar.

Motivasi, baik yang bersumber dari dalam diri maupun dari luar berperan sebagai pendorong siswa untuk berusaha mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

d) Sikap dan kebiasaan belajar.

Sikap positif terhadap pelajaran serta kebiasaan belajar yang teratur, seperti disiplin dan manajemen waktu yang baik, membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi berbagai kondisi lingkungan yang dapat memengaruhi proses belajar siswa, seperti:

a) Lingkungan keluarga.

Dukungan, perhatian, dan bimbingan orang tua berperan penting dalam membentuk motivasi dan kedisiplinan belajar siswa.

b) Lingkungan sekolah.

Kualitas guru, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, serta suasana kelas yang kondusif sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

c) Lingkungan masyarakat dan teman sebaya.

Teman sebaya dan lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif melalui dukungan belajar bersama, namun juga dapat menjadi hambatan jika lingkungan tersebut tidak mendukung kegiatan akademik.

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa merupakan cerminan dari interaksi antara faktor internal dan eksternal. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar perlu memperhatikan kedua aspek tersebut secara seimbang. Guru, orang tua, dan lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi yang mendukung agar potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

6. Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Mata pelajaran IPAS memegang peranan penting dalam menumbuhkan pemahaman dan keterampilan ilmiah, sekaligus

membentuk karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar menitikberatkan pada pemahaman mendalam mengenai konsep dan proses sains yang berfungsi untuk membangun pengetahuan ilmiah, penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta peran sains bagi masyarakat. Selain itu, pembelajaran IPAS juga berperan dalam melatih siswa agar mampu berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP No 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial, yang mempelajari interaksi antarmanusia, alam, dan lingkungannya. Dalam konteks ini, IPAS mendukung pencapaian delapan dimensi profil lulusan. Pembelajaran IPAS mendorong murid untuk mengembangkan keimanan dan ketakwaan melalui pemahaman tentang keberadaan alam sebagai ciptaan Tuhan. Selain itu, mata pelajaran ini memperkuat nilai kewargaan dengan mengajarkan pentingnya tanggung jawab sosial dan partisipasi aktif dalam masyarakat. Kreativitas dan penalaran kritis dilatih melalui eksplorasi fenomena alam dan pencarian solusi terhadap masalah-masalah kontekstual. Kolaborasi dan kemandirian diperoleh saat murid bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau melakukan

investigasi ilmiah. Pembelajaran IPAS juga menekankan pada kesehatan dengan mengajarkan murid tentang pentingnya menjaga kesehatan diri dan lingkungan. Terakhir, komunikasi diperkuat melalui kemampuan untuk menyampaikan temuan dan pendapat secara jelas dan logis, baik secara lisan maupun tulisan.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membentuk siswa untuk berpikir kritis, peduli terhadap lingkungan, serta mampu memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial manusia. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat:

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu sehingga termotivasi.
- 2) Untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada, serta memaknai kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan keterampilan proses untuk mengidentifikasi, serta merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

- 6) Memahami anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 7) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

Elemen utama dalam pembelajaran IPAS ada 2, yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses. Dalam pembelajarannya, elemen keterampilan proses adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman IPAS sehingga kedua elemen ini disampaikan dalam satu kesatuan yang utuh, tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yang terpisah. Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2. Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran IPAS

Elemen	Deskripsi
Pemahaman IPAS	Pemahaman terhadap fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model pada materi makhluk hidup dan lingkungannya; zat dan perubahannya; energi dan perubahannya; bumi dan alam semesta; konektivitas antar ruang dan waktu; interaksi, komunikasi, dan sosialisasi; institusi sosial; perilaku ekonomi dan kesejahteraan; serta perubahan dan keberlanjutan yang sesuai untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkannya pada situasi baru.
Keterampilan Proses	Keterampilan ilmiah yang digunakan untuk membelajarkan elemen pemahaman IPAS. Keterampilan tersebut mencakup mengamati; mempertanyakan dan memprediksi; merencanakan dan melakukan penyelidikan; memproses, menganalisis data dan informasi; mengevaluasi dan refleksi; serta mengomunikasikan hasil. Keterampilan proses tidak selalu merupakan urutan langkah, melainkan suatu siklus yang dinamis yang dapat disesuaikan berdasarkan perkembangan dan kemampuan murid.

d. Capaian Pembelajaran

Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A) Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1) Pemahaman IPAS

Merefleksikan sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya; menganalisis hubungan antar komponen biotik dan abiotik, serta pengaruhnya terhadap ekosistem; menjelaskan fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; menghasilkan upaya penghematan energi, serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menjelaskan sistem tata surya, serta kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi; menjelaskan letak dan kondisi geografis negara Indonesia dengan konvensional/digital; menggunakan meninjau peta sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya; menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal; serta menerapkan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.

2) Keterampilan Proses

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

a) Mengamati.

Murid mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.

b) Mempertanyakan dan memprediksi.

Dengan panduan pendidik, murid mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksinya.

c) Merencanakan dan melakukan penyelidikan.

Secara mandiri, murid merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana.

d) Memproses serta menganalisis data dan informasi.

Murid mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik, serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data. Murid membandingkan data dengan prediksi dan memberikan alasan berdasarkan bukti.

e) Mengevaluasi dan refleksi.

Melakukan refleksi dan memberikan saran perbaikan terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan.

f) Mengomunikasikan hasil.

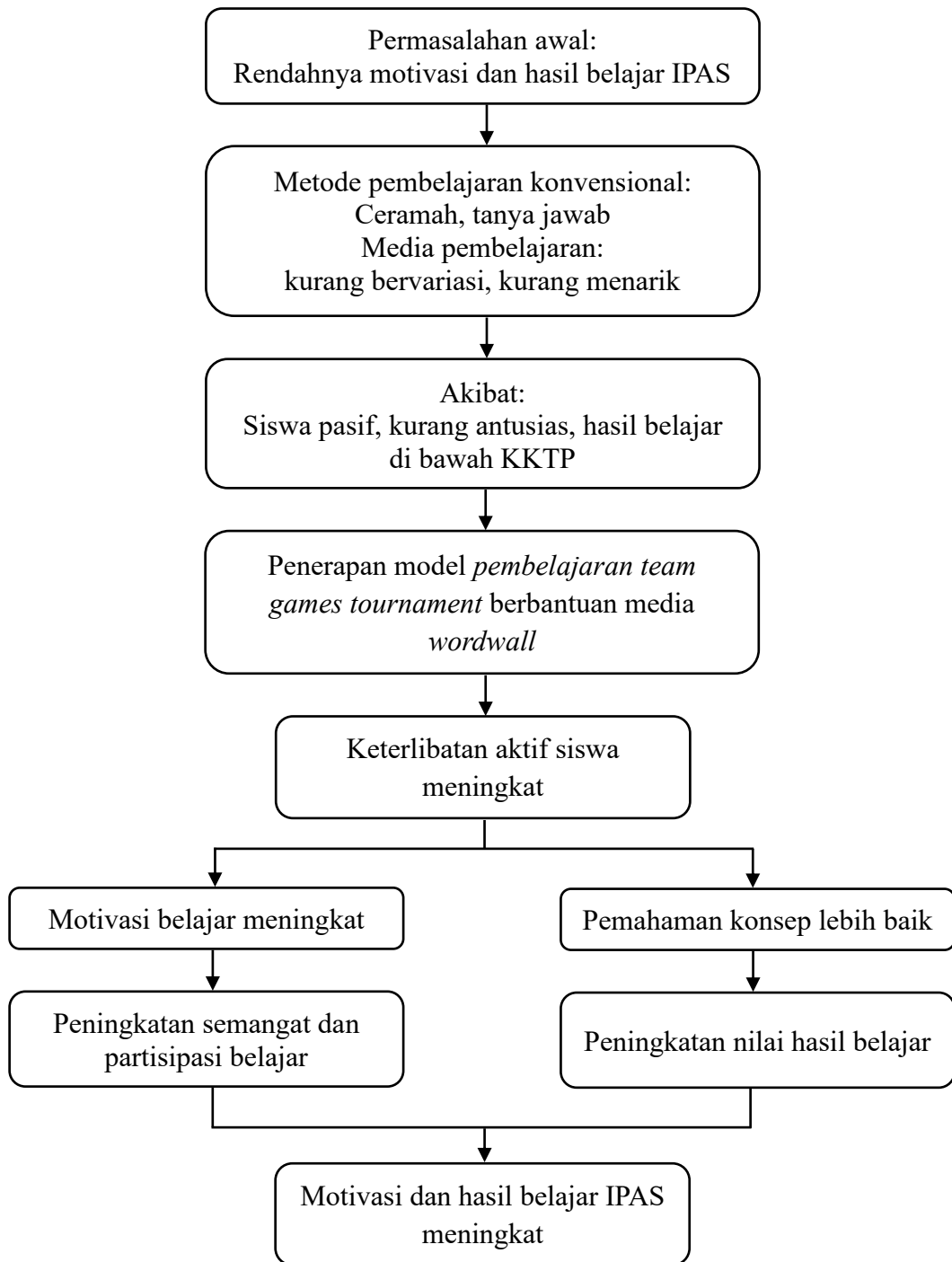
Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen dalam berbagai media.

B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan pemahaman terhadap lingkungan dan fenomena alam adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun,

pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum berjalan optimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab konvensional, sehingga keterlibatan siswa rendah dan suasana belajar kurang interaktif. Akibatnya, hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis, padahal perkembangan teknologi menyediakan berbagai media interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kreatif dan berpusat pada siswa, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran *team games tournament* yang menumbuhkan kerja sama dan kompetisi sehat antarsiswa. Penerapan model ini akan lebih efektif apabila didukung dengan media *wordwall*, yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model *team games tournament* berbantuan media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Madiun Lor. Berdasarkan gagasan yang dipaparkan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam peta konsep.



Gambar 2.2. Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara tentang langkah yang dilakukan untuk memperbaiki masalah dalam pembelajaran. Hipotesis ini

menunjukkan hubungan antara masalah dan solusi yang diharapkan, jika suatu tindakan diterapkan secara tepat, maka masalah yang ada akan berkurang atau teratasi (Kurniawan dkk., 2023: 151-152).

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

- a. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model *team games tournaments* berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor.
- b. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model *team games tournaments* berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *team games tournament* yang dipadukan dengan media interaktif *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Madiun Lor. Penelitian ini menghadirkan inovasi melalui integrasi permainan digital berbasis *wordwall* dalam proses turnamen belajar, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih menarik, kompetitif, dan kontekstual bagi siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kolaboratif berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era pembelajaran abad ke-21. Berikut adalah 4 jurnal yang relevan untuk menjadi acuan dalam penelitian ini.

Tabel 2.3. Matrix Penelitian Relevan

Nama	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
Agustin dkk., (2024)	Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V	Penelitian tindakan kelas	Hasil belajar siswa meningkat tiap siklus, aktivitas belajar meningkat	Fokusnya matematika, tidak IPAS, peneliti hanya meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian ini lebih ke motivasi dan hasil belajar
Jannah dkk., (2024)	Penerapan Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Deskriptif kualitatif	Peningkatan minat dan keterlibatan siswa ketika <i>wordwall</i> dipakai sebagai media pembelajaran	Fokus pada <i>wordwall</i> saja tanpa model pembelajaran, peneliti hanya meningkatkan minat belajar, sedangkan penelitian ini lebih ke motivasi dan hasil belajar
Febianti dkk., (2025)	Penerapan media pembelajaran <i>Wordwall Quiz</i> dan gaya belajar terhadap hasil belajar	Eksperimen	Penggunaan <i>wordwall quiz</i> meningkatkan hasil belajar signifikan pada kelompok eksperimen	Fokus pada intervensi <i>wordwall</i> tanpa model pembelajaran
Faradilla dkk., (2025)	Penerapan Media Game <i>Wordwall Teams Games Tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar (Matematika kelas IV)	Penelitian tindakan kelas	Peningkatan hasil belajar dan partisipasi setelah penggabungan media <i>wordwall</i> dan <i>teams games tournament</i>	Tingkat kelas IV dan mata pelajaran berbeda yaitu matematika, peneliti hanya meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian ini lebih ke motivasi dan hasil belajar