

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 1 BAMBANG**



**Oleh :
DARMAWATI
H0221012**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 1 BAMBANG**

DARMAWATI

H0221012

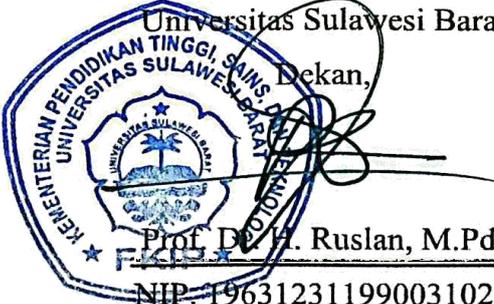
Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 03 Juli 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(..... )
Sekretaris Ujian	: Dr. Herna, M.Pd.	(..... )
Pembimbing I	: Sartika Arifin, S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Pembimbing II	: Fauziah Hakim, S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Penguji I	: Nursyam Anaguna, S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Penguji II	: Nursafitri Amin, S.Pd.,M.Pd.	(..... )

Majene, 05 Juli 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat
Dekan,

Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Darmawati
NIM : H0221012
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Darmawati

NIM.H0221012

ABSTRAK

DARMAWATI: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bambang. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari kelas XI Peminatan Kesehatan (23 siswa) sebagai kelas eksperimen dan XI Peminatan Informatika (28 siswa) sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran berlangsung selama empat pertemuan, dengan pengamatan aktivitas siswa dan guru melalui lembar observasi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dari 62,74 menjadi 74,22, dan hasil belajar dari 45,04 menjadi 72,30. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung hanya menunjukkan peningkatan minimal pada motivasi dari 58,29 menjadi 58,96 dan hasil belajar dari 46,93 menjadi 57,86. Analisis inferensial menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta hasil uji hipotesis dengan nilai sig 2-tailed $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang tahun pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *Wordwall*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

DARMAWATI: The Effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model Assisted by *Wordwall* on Students' Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Grade XI at SMA Negeri 1 Bambang. **Undergraduate Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

This study aims to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Wordwall* on students' motivation and mathematics learning outcomes in Grade XI at SMA Negeri 1 Bambang. A quasi-experimental method was used with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 23 students from XI Health Science (experimental class) and 28 students from XI Informatics (control class). Learning was conducted over four sessions, with student and teacher activities observed using observation sheets. Descriptive analysis showed an increase in the experimental class's average motivation from 62,74 to 74,22 and learning outcomes from 45,04 to 72,30. Meanwhile, the control class, taught using direct instruction, showed only slight increases: motivation from 58,29 to 58,96 and learning outcomes from 46,93 to 57,86. Inferential analysis confirmed that the data were normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing at a significance level of 0,05 (sig. 2-tailed $0,000 < 0.05$) indicated a significant effect of the TGT model assisted by *Wordwall* on both variables. It can be concluded that the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by *Wordwall* significantly influences students' motivation and mathematics learning outcomes in Grade XI at SMA Negeri 1 Bambang in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Teams Games Tournament*, *Wordwall*, Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan krusial dalam mengembangkan potensi individu dan membentuk sumber daya manusia yang unggul. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensinya, baik dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Nugroho & Warmi, 2022). Selain itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang diwariskan lintas generasi. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk peserta didik menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis (Walidah dkk., 2022). Dengan demikian, kualitas pendidikan menjadi tolok ukur kemajuan suatu negara, yang tercermin dari sumber daya manusianya. Semakin baik kualitas pendidikan, semakin maju suatu bangsa, karena pendidikan mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di tingkat global (Susanti dkk., 2024).

Salah satu ilmu yang erat kaitannya dengan kemajuan bangsa dan peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah matematika. Matematika merupakan induk dari berbagai ilmu lainnya. Menurut Astutiningtyas dkk. (2021), matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, namun erat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini memudahkan siswa untuk mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalaman mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan relevan. Isnaina dkk. (2022)

menambahkan bahwa matematika mengembangkan pemikiran logis dan kritis, yang memungkinkan siswa untuk menyajikan ide dan menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Mengingat pentingnya matematika, mata pelajaran ini wajib diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia (Susanti dkk., 2024). Proses pembelajaran matematika harus dirancang secara efektif dan menarik. Berdasarkan Permendiknas RI No. 41, pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, sambil memberi ruang untuk kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat mereka (Moniy dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung (Hapsari & Zulherman, 2021). Pembelajaran juga dapat dipandang sebagai proses yang disengaja untuk mengelola lingkungan belajar, sehingga siswa mampu merespons situasi tertentu dengan perilaku yang diinginkan (Ahda & Khayroiyah, 2022). Dalam pembelajaran matematika, yang sering melibatkan konsep-konsep abstrak, guru perlu menggunakan media pembelajaran konkret agar siswa lebih mudah memahami materi (Siagian & Tarigan, 2022). Lebih jauh lagi, guru tidak hanya bertugas mengembangkan inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga harus menciptakan kelas yang kreatif dan komunikatif untuk memicu motivasi belajar siswa, terutama dalam pelajaran matematika (Moniy dkk., 2024).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Winata dalam Nugroho & Warmi (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan keseluruhan yang dimiliki siswa, yang menyebabkan terjadinya aktivitas pembelajaran, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arahan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Nisa dan Susanto (2023) menambahkan bahwa motivasi belajar adalah daya pendorong, baik dari dalam maupun luar individu, yang menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran. Motivasi ini mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar,

baik yang disadari maupun tidak, guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus dimiliki siswa, karena motivasi ini akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar (Nugroho & Warmi, 2022).

Fitriani (Noviana, 2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu, mencakup perubahan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap. Rendahnya hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Data menunjukkan bahwa siswa yang kurang termotivasi cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah dalam matematika, menciptakan dampak jangka panjang dalam pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor fisiologis dan psikologis, seperti minat, motivasi, dan bakat siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan nonsosial, seperti strategi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran (Lestari dkk., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengamati bagaimana faktor-faktor ini berpengaruh pada praktik pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Meskipun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar telah diidentifikasi, praktik pembelajaran di lapangan menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi. Penelitian oleh Susanti dkk. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang mengalami pembelajaran dengan model konvensional cenderung kurang aktif dan kurang memahami materi yang disampaikan guru. Hal yang serupa terjadi pada proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bambang. Pada 13 November 2024, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan sepuluh siswa sebagai perwakilan dari kelas XI Peminatan Kesehatan (setara dengan IPA) dan kelas XI Peminatan Informatika (setara dengan IPS). Dalam wawancara dengan guru, terungkap bahwa proses pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan model pembelajaran langsung. Media pembelajaran yang digunakan guru di kelas terdiri dari papan tulis, buku paket, laptop, dan proyektor. Namun, penggunaan laptop dan proyektor hanya terbatas pada menampilkan materi saja, tanpa pemanfaatan teknologi yang lebih interaktif atau inovatif yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep matematika

secara lebih visual atau praktis. Guru juga mengungkapkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa di kelas XI Peminatan Kesehatan adalah 56,61, sedangkan di kelas XI Peminatan Informatika sebesar 57,5. Kedua nilai tersebut masih berada di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 65 yang berlaku di mata pelajaran matematika. Sementara itu, wawancara dengan sepuluh siswa yang dipilih berdasarkan tingkat pengetahuan yang bervariasi (rendah, sedang, dan tinggi) menunjukkan bahwa hanya 2 siswa yang menyukai matematika, sedangkan 8 siswa lainnya merasa matematika sulit dan menantang. Beberapa siswa juga mengaku sering merasa tidak paham materi, tetapi mereka merasa ragu untuk bertanya di kelas.

Pada 16 November 2024, peneliti melanjutkan observasi langsung ke dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Selama pengamatan, ditemukan berbagai perilaku siswa yang menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Beberapa siswa terlihat melamun saat guru menjelaskan materi, berbicara dengan teman sebangku, atau berpura-pura memahami penjelasan. Namun, ketika diberikan pertanyaan oleh guru, mereka tidak mampu menjawab dengan benar. Proses pembelajaran di kelas juga masih didominasi oleh guru dengan cara berceramah tanpa variasi kegiatan, sehingga siswa terlihat bosan dan kurang antusias. Penggunaan teknologi yang ada di kelas, meskipun tersedia, tidak dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Rendahnya partisipasi siswa ini semakin memperkuat temuan dari wawancara sebelumnya, bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Hasil dari kedua tahap observasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, seperti *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *wordwall*, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Julaeha (Noviana, 2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan keseluruhan proses penyampaian materi ajar yang mencakup semua aspek dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari persiapan sebelum pelaksanaan, kegiatan mengajar, hingga evaluasi. Dalam konteks ini, model pembelajaran yang baik harus memiliki tahapan yang terstruktur, mulai dari persiapan, pelaksanaan,

hingga evaluasi, yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, yang dapat meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan inovatif tersebut adalah TGT.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah cara mengajar yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Susanti dkk., 2024). TGT dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi sosial, kompetisi sehat, dan kerja sama tim. Slavin (Sulistio & Haryanti, 2022) menjelaskan bahwa TGT melibatkan siswa dalam kelompok dengan prestasi akademik seimbang yang berkompetisi dalam turnamen akademik. Kompetisi ini menggunakan kuis sebagai alat penilaian keterampilan individu, yang tidak hanya menekankan pada hasil akhir tetapi juga pada proses belajar. Kegiatan ini membantu siswa untuk memahami materi lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses evaluasi dan perbandingan prestasi. Menurut Salsabila dkk. (Susanti dkk., 2024), model ini mengarahkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, terutama dalam kegiatan kelompok, sehingga meningkatkan interaksi antarsiswa dan membangun lingkungan belajar yang kolaboratif. Selain itu, Pitriani dkk. (2022) menambahkan bahwa TGT memanfaatkan permainan sebagai sarana penguatan materi yang disampaikan. Dalam model ini, seluruh siswa berperan sebagai tutor sebaya, tanpa memandang status atau kemampuan, yang secara efektif mendorong setiap siswa untuk lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan.

Selain penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media ini sangat penting sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif (Susanti dkk., 2024). Nurhasana (Noviana, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga atau sarana yang

digunakan untuk menyampaikan pesan dan berperan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membantu memperjelas materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Media *wordwall* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam model pembelajaran TGT.

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis website yang menawarkan berbagai fitur interaktif. Menurut Nidar & Andira (2023), *wordwall* adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, termasuk kuis, teka-teki kata, pencarian kata, dan berbagai aktivitas lainnya. Dengan berbagai format yang tersedia, *wordwall* memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai aplikasi interaktif, *wordwall* dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif di era sekarang. Platform ini menyediakan beragam game edukasi yang berfungsi sebagai alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2023). Penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Selain itu, *wordwall* juga merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat dimainkan secara mandiri tanpa perlu pendamping (Novyanti, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* sebagai solusi untuk permasalahan tersebut, karena penelitian ini mengkombinasikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* dan berfokus pada motivasi dengan hasil belajar sebagai sarana pendukung yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika terkhususnya di kelas XI SMA Negeri 1 Bambang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

1. Kurangnya Keterlibatan Aktif Siswa

Siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran, sering melamun, berbicara dengan teman sebangku, dan berpura-pura memahami materi, tetapi tidak dapat menjawab dengan benar ketika ditanya oleh guru.

2. Model Pembelajaran yang Monoton

Pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan cara berceramah tanpa variasi kegiatan yang menarik, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pelajaran matematika.

3. Penggunaan Teknologi yang Terbatas

Teknologi yang tersedia (seperti laptop dan proyektor) hanya digunakan untuk menampilkan materi, namun tidak dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. Kurangnya Motivasi Siswa dalam Belajar Matematika

Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, menganggapnya sulit dan menantang, serta merasa ragu untuk bertanya apabila mengalami kesulitan memahami materi

5. Hasil Belajar yang Rendah

Berdasarkan data observasi dan wawancara, rata-rata nilai hasil belajar siswa masih berada di bawah nilai tuntas minimal yang ditetapkan sekolah, yaitu kelas XI Peminatan Kesehatan adalah 56,61 dan di kelas XI Peminatan Informatika sebesar 57,5 (dari nilai KKTP minimal 65).

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini, beberapa batasan ditetapkan sebagai berikut:

- a. Penelitian difokuskan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi matematika yang diajarkan pada semester berjalan.

- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.
- d. Aspek yang diukur adalah motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah perlakuan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana deskripsi motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* ?
- b. Bagaimana deskripsi hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* ?
- c. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang ?
- d. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*.
- 2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*.
- 3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang.
- 4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti lakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang pada mata pelajaran Matematika semester genap tahun ajaran 2024/2025, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum perlakuan, motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang berada pada kategori rendah. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan motivasi belajar ke dalam kategori sedang.
2. Sebelum perlakuan, hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang berada pada kategori sangat kurang. Setelah perlakuan, hasil belajar meningkat ke dalam kategori cukup.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bambang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ada beberapa hal yang perlu disampaikan pada pihak-pihak terkait, antara lain :

1. Bagi Siswa
Disarankan untuk lebih aktif dalam pembelajaran, membiasakan diri belajar secara mandiri maupun kelompok guna meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar.
2. Bagi Guru
Diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Guru juga diharapkan terus mengembangkan media dan model interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT berbantuan *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan meneliti lebih lanjut efektivitas model TGT berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran lain serta mempertimbangkan variabel lain yang memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: literatur review. *Jurnal ilmiah mandala education*, 8(3), 2476-2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ahda, H., & Khayroiyyah, S. (2022). Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi guru SD swasta it darussalam. 1, 57–65.
- Aisyah, N., & Sudrajat, S. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru IPS SMP di kota yogyakarta. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan)*
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Arend. (2021). Model pembelajaran langsung. Diakses pada 24 Januari 2025, dari <https://educhannel.id/artikel/model-model-pembelajaran/model-pembelajaran-langsung.html>
- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248–261. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.214>
- Asrulla', Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Astutiningtyas, E. L., Wulandari, A. A., Farahsanti, I., & Exacta, A. P. (2021). Microteaching dalam jaringan berbasis lesson study dan keterampilan penyusunan authentic assessment matematika berorientasi HOTS. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 49–60.
- Basam, F. (2022). Motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VII dalam pembelajaran model kooperatif *numbered heads together*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 05(1), 100-106.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Fanny, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan.
- Fauzi, A., Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 2(1), 11-20. ISSN: 3025-0722.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas jenderal soedirman. *Academia.edu*.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Lebesgue: jurnal ilmiah pendidikan matematika, matematika dan statistika*, 3(3).
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1171–1176. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1171-1178.2021>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group. ISBN 978-623-96623-8-7.
- Isnaina, Z., Muhaimin, M. R., & Sutriyani, W. (2022). Peranan media audio visual pada keaktifan bertanya mata pelajaran matematika kelas 2 SD. *JPM UIN Antasari*, 9(1), 38-49.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase–*wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kholifah, U., Hanifah, H., Siagian, T. A., & Utari, T. (2021). Analisis soal matematika ujian akhir semester ganjil ditinjau dari aspek kognitif pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Mukomuko tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(1), 99-110.

- Kurniawan, A. (2023). Pengaruh lingkungan belajar terhadap motivasi belajar. *Edunusa: jurnal pendidikan ekonomi dan bisnis*, 3(1). Diakses dari <https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa>
- Latifah, A. N. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar menggunakan media berbasis komputer dengan *macromedia flash*. Universitas Negeri Yogyakarta. Basic Education.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, & Arsih, F. (2022). Meta-analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Bioilmi*, VIII(I), 17–30.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI roudlotul hudu. *jurnal profesi keguruan*, 4(1), 64-70.
- Mariyaldo, S. (2021). Penerapan model pembelajaran index card match untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas V pada tema peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Muhammadiyah 022 Penyasawan Kabupaten Kampar (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/50835>
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–155. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7893>
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar matematika. *Elektriase: jurnal sains dan teknologi elektro*, 12(1), 1-6.
- Nasution, W. N. A., & Sari, R. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis canva dan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Darma Agung*, 32(2), 1139–1148.
- Nidar, Y., & Andira, V. (2023). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep matematika kelas 4 di sekolah dasar. *Judika*. <http://journal.undika.ac.id/index.php/judika>
- Nisa, M. A. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *Journal penelitian guru indonesia*, 7(1), 140-147.

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2023). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *Journal on education*, 6(1), 886-893. E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.
- Noviana, T. (2024). Pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD. Skripsi. Program Studi pendidikan sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas PGRI Palembang.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Science and physics education journal (SPEJ)*, 3(2), 57.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pelajaran bahasa inggris. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Nugroho, R., & Warmi, A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 2 Tirtamulya. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran* (cet. ke-1). Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. ISBN 978-623-387-080-1.
- Palin, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., Nurhamdiah, N., Hilir, A., & Sholihan. (2023). Belajar dan pembelajaran. PT. Mifandi mandiri digital. ISBN: 978-623-09-2058-5.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika materi perkalian di sekolah dasar. *PI-Math: Jurnal pendidikan matematika* sebelas april, I(1), 1–10.
- Prabowo, R. A., Agus, I. P., Hita, D., Lubis, F. M., & Patimah, S. (2023). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar dribbling permainan bola basket. *Journal on education*, 05(04), 12648-12658.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessant, H. D. (2021). Pemanfaatan aplikasi gamifikasi *wordwall* di era pandemi covid-19 untuk meningkatkan proses

pembelajaran daring. *Terang: jurnal pengabdian pada masyarakat menerangi negeri*, 4(1), 83-90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam pascasarjana universitas negeri gorontalo, prosiding seminar nasional pendidikan dasar: “merdeka belajar dalam menyambut era masyarakat 5.0” (hlm. 289). Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo. ISBN 978-623-98648-2-8.

Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa matematika kelas IV SDN 173633 porsea. *EduMatSains*, 6(2), 407-418. Diambil dari <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>

Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP kabupaten bogor. *EDUTECHNO : Jurnal pendidikan dan administrasi pendidikan*, 18(106), 1–12. <https://doi.org/10.31227/osf.io/eqczf>

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Suriani, N., Risnita & Jaelani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal pendidikan islam*

Susanti, P. R., Susilowati, D., & Exacta, A. P. (2024). Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada materi matriks. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 952-960. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4307>

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran* (hlm. 1–17). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Diakses dari <https://eprints.umsida.ac.id/2413/>

Susanto, D., Sihombing, S. K., Radjawane, M. M., Candra, Y., & Sinambela, D. (2021). Matematika untuk SMA/SMK kelas XI (Widowati & A. Mahmudi, Penelaah; S. Supriyatno & E. O. M. Anwas, Penyelia/Penyelaras; Y. D. NPM, Pengolah; F. M. Naufal, Ilustrator; T. Hartini, Penyunting; & M. F. Jubaedi, Penata Letak). Pusat perbukuan, badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan, kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media

wordwall terhadap hasil belajar siswa. *Education journal: journal education research and development*, 8(1), 63-74

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

Togatorop, D. R. T. (2023). Pengaruh penggunaan metode mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor tahun ajaran 2022/2023 (Skripsi, Universitas Quality). Lampiran 1 Kisi-kisi tes hasil belajar siswa kompetensi dasar. Diakses dari <http://portaluniversitasquality.ac.id>

Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *UJMES*, 7(2), 105-115.

Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).1-5.

Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi covid19. *Jurnal komunikasi pendidikan* 5(1) : 13–24. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on education*, 5(2), 3928–3936.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *jurnal pendidikan siber nusantara*, 1(1),13-22. <https://doi.org/10.38035/jpsn.vlil>

Yelvia, S. (2019). Analisis motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis di sekolah menengah kejuruan negeri 6 pekanbaru. *society*, 2(1), 1–19.

Zaki, M., dan Saiman. "Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 2, 2021, hlm. 115–118.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
KELAS EKSPERIMEN**

Judul Penelitian :

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bambang

Tujuan :

Mengobservasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis model TGT berbantuan *Wordwall*.

Nama Observer : Jelantik
 Tanggal Observasi : 30 April 2025
 Pertemuan : 41
 Kelas yang Diamati : XI *peleminatan keselamatan*

Aspek yang di amati	Skor			
	1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan				
Siswa menjawab salam dari guru				✓
Siswa mengikuti doa yang dipimpin oleh teman.				✓
Siswa mengikuti absensi dan menjawab saat dipanggil				✓
Siswa menyimak penjelasan dari guru				✓
Siswa termotivasi untuk mengembangkan profil pelajar pancasila				✓
Kegiatan inti				
Penyajian Materi				
Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru.				✓
Siswa mencatat materi yang diberikan guru.				✓
Siswa bertanya kepada guru tentang bagian yang belum dipahami.				
Mengorganisasikan siswa ke dalam tim-tim belajar (Belajar dalam kelompok)				✓
Siswa terbagi dalam kelompok secara heterogen				✓
Siswa bekerja sama dalam kelompok				✓
Siswa bertanggung jawab dalam kelompoknya				✓
Turnamen				
Siswa mendengarkan petunjuk permainan				✓
Siswa bertanya apabila masih ada yang belum dimengerti				✓

Siswa menerima link soal <i>wordwall</i>		✓
Siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan soal <i>games</i> pada <i>wordwall</i>		✓
Siswa mulai mengerjakan pertanyaan yang ada di <i>wordwall</i>		✓
Siswa kembali ke kelompoknya masing-masing		✓
Penilaian		
Siswa memperhatikan jawaban dari kelompok masing-masing		✓
Siswa mendengarkan perolehan nilai kelompok masing-masing		✓
Penghargaan		
Siswa menerima <i>reward</i> dari guru		✓
Kegiatan Penutup		
Siswa memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari		✓
Siswa memimpin doa setelah selesai pembelajaran		✓
Siswa menjawab salam		✓

Kriteria Penilaian :

Skor	Keterangan
1	Kurang Cukup
2	Baik
3	Sangat Baik

Kriteria taraf keberhasilan tindakan :

Interval nilai	Keterangan
76% - 100 %	Sangat Tinggi
56% - 75 %	Tinggi
41% - 55 %	Cukup
31% - 40%	Rendah
≤30 %	Sangat Rendah

Perhitungan :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{83}{133} \times 100 \%$$

$$= \frac{83}{133} \times 100 \%$$

$$= 62,37 \%$$

$$= 62,37 \%$$

Mamasa, 30 April 2025

Observer

[Signature]

(.....)