

**Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Word Wall di Kelas 4 SD Negeri Beskalan Surakarta**

**Rokhmaniyah, Debby Aditya Wisnu Pratama, Andriani, Anisa Indah Azahro, Hening Tyas Utami**

Universitas Sebelas Maret  
ppg.heningutami91530@program.belajar.id

---

**Article History**

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

**Abstract**

*This study aims to improve the learning motivation of fourth grade students at Beskalan Surakarta Elementary School through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Word Wall media. The method used is descriptive qualitative. The subjects of the study consisted of 34 students who were divided into small groups to participate in interactive and competitive learning activities. Data analysis showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the TGT model. Students showed greater activeness and enthusiasm during the learning process, as seen from the increase in motivation scores measured by questionnaires before and after the intervention. These findings indicate that the combination of the TGT model and Word Wall media is effective in improving students' learning motivation, and can be an alternative innovative learning strategy at the elementary school level.*

**Keywords:** learning motivation, TGT learning model, Wordwall media

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri Beskalan Surakarta melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Word Wall. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa yang dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan kompetitif. Analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan model TGT. Siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang lebih besar selama proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan skor motivasi yang diukur dengan kuesioner sebelum dan sesudah intervensi. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media Word Wall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** motivasi belajar, model pembelajaran TGT, media Word Wall

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kesadaran setiap individu dalam menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar. Dalam pembelajaran, motivasi merupakan daya dorong yang ada dalam diri setiap individu untuk mau melakukan kegiatan belajar dengan baik (Widhayanti et al., 2021). Dewasa ini, terdapat banyak peserta didik yang minim kesadaran mengenai pentingnya belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana sikap peserta didik yang tidak peduli terhadap kegiatan belajar mengajar, tidak memperhatikan guru saat sedang memaparkan materi pembelajaran serta terdapat peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dari guru. Setiap peserta didik harus mengerti bahwa sejatinya belajar mempunyai beberapa tujuan. (Sardiman, 2011:3) menyatakan tujuan tersebut yaitu: 1) Mengetahui suatu kepandaian, kecakapan, atau konsep yang sebelumnya tidak pernah peserta didik ketahui; 2) Dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak pernah dilakukan, mengenai tingkah laku ataupun keterampilan; 3) Dapat menggabungkan dua pengetahuan (atau lebih) ke dalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun tingkah laku; 4) Mampu memahami dan mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatkan.

Dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami berbagai macam kondisi psikologis di antaranya yaitu naik turunnya dorongan dalam dirinya untuk belajar atau motivasi untuk belajar. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentu berpengaruh pada pencapaian kondisi psikologis yang dapat mendorong peserta didik semangat dalam belajarnya (Thoifuri, 2013:96). Pentingnya proses belajar dalam kehidupan setiap individu, membuat banyak ahli mengemukakan pendapatnya tentang belajar. Gagne berpendapat tentang belajar yaitu proses luas yang terbentuk karena pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku (Tarihoran et al., 2021). Whittaker juga berpendapat bahwa belajar adalah terjadinya perubahan sifat dan sikap karena latihan ataupun pengalaman. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Abdillah, yang menyatakan bahwa belajar merupakan upaya sadar seseorang dalam mengubah sikap dan sifat melalui latihan ataupun pengalaman (Palittin et al., 2019). Proses belajar dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu latihan dan pengalaman. Latihan dapat dilakukan di mana saja, salah satunya yaitu di sekolah. Sedangkan pengalaman lebih menekankan pada interaksi seseorang dengan orang lain ataupun lingkungan (Slameto, 2013).

Dalam sistem pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis utama. Sering ditemui mengenai fenomena peserta didik yang kurang berprestasi tidak disebabkan oleh kurangnya kemampuan mereka dalam pembelajaran, melainkan karena kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tidak ada keinginan untuk berusaha menstimulus kapasitas mereka dengan belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, baik motivasi dari dalam diri maupun motivasi dari lingkungan sekitar (Mitkovska, 2020). Menurut Djamarah, motivasi adalah suatu stimulus yang dapat mengubah energi dalam diri individu menjadi bentuk kegiatan yang nyata untuk mencapai tujuan (Riadnya et al., 2021). Motivasi yaitu perasaan dan tanggapan saat melakukan kegiatan. Pada pendidikan, motivasi belajar sangat berguna bagi peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang sempurna. Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik (dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dari luar diri). Keduanya mempunyai peran penting dalam membangkitkan semangat belajar (Rista & Ariyanto, 2018). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran. Motivasi setiap individu akan muncul jika dalam diri seseorang mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Jika motivasi belajar peserta didik tinggi maka dapat membuat peningkatan semangat belajar yang tinggi pula. Sebaliknya, jika motivasi belajar peserta didik rendah maka semangat belajar akan rendah pula.

Berdasarkan pemaparan diatas menunjukkan bahwa peserta didik yang kurang berprestasi bukan karena tidak mampu dalam memahami materi tetapi disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri mereka.

Hal tersebut terjadi karena setiap individu mempunyai motivasi yang berbeda - beda dan tidak konsisten. Kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan guru sebagai bagian yang sangat krusial dalam pelaksanaan pembelajaran. Tanpa guru, dengan strategi pembelajaran yang hebat dan ideal, sulit untuk menerapkan prosedur itu. Guru yang beranggapan bahwa mengajar hanya tentang sebatas menyampaikan topik, tidak akan sama dengan guru yang beranggapan bahwa mengajar adalah proses memberikan bantuan kepada peserta didik, perbedaan ini akan mempengaruhi guru dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan asumsi guru merasa bahwa mendidik adalah suatu bentuk dalam membantu peserta didik agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran, maka pada saat itu guru akan berusaha untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, namun jika guru merasa bahwa pengajaran hanya sebatas menyampaikan materi saja, maka tidak akan ada upaya guru untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajar (Tampubolon, 2016). Guru sebagai pendidik berkewajiban untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Keberhasilan setiap peserta didik dapat dikatakan bergantung pada bagaimana guru tersebut memberikan stimulus untuk peserta didik, sehingga capaian belajar peserta didik pun meningkat (Simamora & Simamora, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Beskalan menunjukkan bahwa motivasi belajar di sekolah tersebut perlu ditingkatkan lagi. Karena banyak peserta didik di SD Negeri Beskalan yang minim kesadaran mengenai pentingnya belajar sehingga menjadikan motivasi belajarnya rendah. Hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi, terdapat peserta didik yang tidak mau mengerjakan tugas dari guru dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang rendah. Adapun hasil wawancara bersama guru menyatakan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang selalu dilakukan guru dengan berbagai cara, motivasi belajar peserta didik sudah cukup baik seperti menjadi giat mengerjakan tugas, peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Penelitian ini mempunyai tujuan yakni mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan berbantuan media world wall

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Denzin & Lincoln penelitian kualitatif adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dengan berbagai metode dan menggunakan latar alamiah (Setiawan, 2018). Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini peneliti akan menggunakan berbagai nuansa sesuai dengan bentuk asli dalam menganalisis data (Nugrahani, Farida and Hum, 2014). Peneliti akan menekankan catatan dengan kalimat yang rinci untuk mendeskripsikan bentuk dan penyebab mengenai rendahnya motivasi peserta didik serta bagaimana usaha guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang akan diimplementasikan di SD Negeri Beskalan Surakarta.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Beskalan, Surakarta kelas IV pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas IV di SD Negeri Beskalan Surakarta yang berjumlah 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan diuji keabsahannya dengan cara triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri Beskalan Surakarta, diperoleh informasi mengenai motivasi belajar peserta didik di sekolah tersebut memelukan perhatian dari kepala sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya. Hal ini perlu ditindak lanjuti agar peserta didik tidak merasa terbebani oleh kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Menurut Khoir (2021), motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai media atau metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, seperti metode belajar sambil bermain yang sesuai dengan minat peserta didik di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, peran guru disini sangat penting dalam membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajarnya yang dianggap kurang karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari aspek internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup rendahnya minat belajar peserta didik, kurangnya karakter positif yang dimiliki, serta kemungkinan adanya masalah pribadi yang dialami peserta didik di lingkungan keluarga yang dapat mengganggu konsentrasi mereka. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh negatif dari teman sebaya, keterbatasan ekonomi keluarga, dan berbagai faktor lainnya yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu pendekatan yang menarik bagi peserta didik, karena sejalan dengan perkembangan zaman dan popularitas game online di kalangan anak-anak. Pendekatan ini relevan dengan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik, sehingga guru dapat menciptakan pengalaman belajar menggunakan metode game online yang dikenal sebagai Wordwall. Wordwall adalah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, serta alat penilaian kemampuan kognitif peserta didik secara otomatis, sehingga memudahkan guru dalam mengevaluasi kemampuan belajar peserta didik.

Hasil penelitian mengenai motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Beskalan Surakarta, yang melibatkan 34 peserta didik, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar mereka telah meningkat. Analisis data yang dikumpulkan dari peserta didik kelas IV menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media Wordwall. Peningkatan ini terlihat setelah perlakuan di siklus 1 dan terus meningkat pada siklus 2. Data persentase peserta didik dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Presentase motivasi belajar peserta didik

Diagram pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, motivasi peserta didik kelas IV berada di angka 58%. Setelah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media Wordwall pada siklus 1, motivasi meningkat menjadi 75%, dengan peningkatan sebesar 17%. Dalam siklus 1, kuis game show diterapkan, memungkinkan peserta didik mengetahui nilai mereka secara langsung, sehingga meningkatkan semangat untuk bersaing meraih peringkat pertama. Peserta didik yang awalnya kurang antusias dalam pembelajaran menjadi lebih bersemangat setelah menggunakan game Wordwall. Peneliti juga mengatur aplikasi Wordwall agar peserta dapat mengulang kuis, membantu mereka memperbaiki kesalahan dan memotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik.

Pada siklus 2, data dari kelas IV menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik menjadi 90% dari 34 peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pada penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi. Sementara pada siklus 1 hanya digunakan kuis game show, pada siklus 2 ditambahkan variasi permainan, seperti teka-teki silang. Penggunaan teka-teki silang memberikan semangat baru bagi peserta didik, menarik perhatian mereka, dan membuat mereka meminta lebih banyak soal kuis. Dengan demikian, peserta didik merasa lebih tertantang dalam menjawab kuis. Selain itu, tampilan game yang menarik juga berkontribusi pada peningkatan motivasi tersebut.

Game teka-teki silang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga melatih mental peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang salah dalam menjawab teka-teki silang, mereka tidak menyerah. Ketika diberikan pertanyaan baru, mereka berhasil menjawab dengan benar. Namun, ada beberapa kekurangan dalam penggunaan media Wordwall. Meskipun pengaturan sudah dilakukan sebelum pembelajaran, sering kali diperlukan pengaturan ulang saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, masalah sinyal saat menggunakan Word Wall dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam setiap proses belajar peserta didik, dengan menyediakan pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar mereka. Kegiatan pembelajaran yang mengutamakan kebutuhan peserta didik akan lebih efektif. Oleh karena itu, guru perlu bersikap kreatif dan inovatif dalam mengajar, serta mengikuti perkembangan zaman. Dengan menguasai teknologi, guru dapat merancang pembelajaran yang akan disesuaikan dengan minat peserta didik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

### KESIMPULAN

Penerapan model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Word Wall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian membuktikan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif yang digunakan, seperti kuis dan teka-teki silang, berhasil menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan partisipasi dan semangat mereka untuk belajar.

Meskipun ada beberapa tantangan, seperti kebutuhan untuk pengaturan ulang media dan masalah sinyal, dampak positif terhadap motivasi belajar sangat signifikan. Oleh karena itu, penerapan Team Games Tournament (TGT) dengan media Word Wall dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Muhroji & Ramadhani<sup>1</sup> Diana. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 6 (3).
- Mitkovska, S. J. (2020). Motivation To Learn During A Pandemic. *Воспитание/Vospitanie Journal Of Educational Sciences, Theory And Practice*, 578, 217–223.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Ivylentine*. *Magistra : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6, 101–109
- Tarihoran, D., Nau Ritonga, M., & Lubis, R. (2021). *Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242>