

**DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII****Clarissa Novita Safitriana¹, Nurul Ratnawati²**Program Profesi Guru, Universitas Negeri Malang^{1,2}e-mail: clarissa.novita.25317474@student.um.ac.id¹, nurul.ratnawati.fis@um.ac.id²

Diterima: 9/7/2026; Direvisi: 15/7/2026; Diterbitkan: 8/8/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu tantangan dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan bermakna di jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Malang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* serta mengkaji kontribusinya terhadap motivasi belajar berdasarkan enam indikator Sardiman. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma postpositivisme. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur terhadap sepuluh siswa dan satu guru, serta studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada seluruh indikator yang diamati. Fitur *leaderboard* dan skor secara langsung mendorong munculnya motivasi berprestasi melalui kompetisi yang sehat, sedangkan pembelajaran kooperatif dalam kelompok heterogen memperkuat interaksi, keberanian berpartisipasi, serta kerja sama antarsiswa. Meskipun demikian, keterbatasan konektivitas internet masih menjadi kendala dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Wordwall, Motivasi Belajar, IPS, Pembelajaran Kooperatif*

ABSTRACT

Low learning motivation in Social Studies remains a major challenge in fostering active and meaningful learning at the junior high school level. This study aimed to describe the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 26 Malang through the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by *Wordwall* and to examine its contribution to students' learning motivation based on Sardiman's six motivational indicators. This study employed a descriptive qualitative approach within a postpositivist paradigm. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews with ten students and one teacher, and document analysis. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that integrating the *Teams Games Tournament* (TGT) model with *Wordwall* positively enhanced students' learning motivation across all observed indicators. The *Wordwall leaderboard* and real-time scoring features effectively stimulated students' achievement motivation through healthy competition, while heterogeneous group activities in

the TGT model promoted interaction, active participation, and collaborative learning. However, unstable internet connectivity remained the primary challenge during implementation. This study concludes that integrating the *Teams Games Tournament* (TGT) model with *Wordwall* is an innovative and effective instructional strategy for enhancing junior high school students' motivation to learn Social Studies.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Wordwall, Learning Motivation, Social Studies, Cooperative Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mampu membangun motivasi, partisipasi aktif, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan berkolaborasi siswa. Tuntutan tersebut selaras dengan kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran melalui pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada aktivitas siswa (Kemendikbudristek, 2022). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tujuan tersebut menjadi penting karena mata pelajaran ini berperan membentuk kemampuan siswa dalam memahami fenomena sosial, mengambil keputusan secara rasional, dan berinteraksi secara bertanggung jawab di lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, proses pembelajaran IPS memerlukan strategi yang mampu membangkitkan motivasi belajar sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena memengaruhi intensitas, arah, dan keberlangsungan usaha siswa dalam mencapai tujuan belajar. Amanullah (2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar berperan sebagai kekuatan internal yang menggerakkan siswa untuk mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, bahkan ketika menghadapi tantangan akademik. Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital berpotensi meningkatkan motivasi sekaligus kualitas hasil belajar siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih adaptif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Faiza & Wardhani, 2024).

Meskipun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di sekolah. Hasil observasi awal pada kelas VII E SMP Negeri 26 Malang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara kondusif, tetapi partisipasi aktif siswa masih belum merata. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih banyak menunggu arahan guru ketika mengikuti diskusi maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Fenomena tersebut sejalan dengan temuan Lasoa et al. (2026) yang menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih dipengaruhi oleh rendahnya keberanian berkomunikasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS masih memerlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game-based learning* melalui platform *Wordwall*. Media ini memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, hingga tantangan berbasis skor yang dapat meningkatkan perhatian dan

antusiasme siswa selama pembelajaran. Pamungkas et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh Ella et al. (2024) yang melaporkan bahwa penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, sedangkan Ahsaniyyah dan Fanny (2024) membuktikan bahwa integrasi media *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan motivasi, pemanfaatan media digital interaktif juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa pada era digital sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Faiza & Wardhani, 2024).

Selain pemanfaatan media digital, penerapan model pembelajaran kooperatif juga menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model yang banyak direkomendasikan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik melalui permainan yang terstruktur. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk saling membantu memahami materi, bertukar ide, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Penelitian Nurhikmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS, sedangkan Sejati dan Ratnawati (2025) mengemukakan bahwa pembelajaran berbantuan media digital yang interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengintegrasian model kooperatif dan media digital dipandang memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital maupun model pembelajaran kooperatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, namun sebagian besar penelitian tersebut masih dikaji secara terpisah. Pamungkas et al. (2021), Ella et al. (2024), dan Ahsaniyyah dan Fanny (2024) lebih menitikberatkan efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, Nurhikmawati et al. (2024) lebih memfokuskan kajiannya pada implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan Sagara et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital dan model pembelajaran kooperatif sama-sama memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi belum banyak penelitian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara bersamaan pada pembelajaran IPS di jenjang SMP.

Perkembangan teknologi pendidikan juga menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan media digital, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran yang mampu mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan keterlibatan siswa. Pangestu dan Ruja (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar IPS melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, sedangkan Faiza dan Wardhani (2024) menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 memerlukan integrasi teknologi digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, masih terdapat ruang pengembangan penelitian yang mengkaji efektivitas integrasi *Wordwall* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, *novelty* penelitian ini terletak pada penggabungan media *Wordwall* sebagai sarana *game-based learning* dengan

model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran IPS kelas VII SMP untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, tetapi juga memperkaya kajian mengenai integrasi media digital dan pembelajaran kooperatif pada jenjang sekolah menengah pertama. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai hubungan antara penggunaan media digital interaktif, pembelajaran kooperatif, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana gambaran motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS berbantuan *Wordwall*, dan (2) bagaimana pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai motivasi belajar siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Penelitian dilaksanakan di kelas VII E SMP Negeri 26 Malang, Jawa Timur, Indonesia. Subjek penelitian terdiri atas sepuluh siswa yang dipilih secara *purposive* berdasarkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta seorang guru mata pelajaran IPS yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran. Seluruh partisipan telah memperoleh penjelasan mengenai tujuan penelitian dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian secara sukarela.

Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan instrumen observasi dan pedoman wawancara yang dikembangkan berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Sardiman. Selanjutnya, guru melaksanakan pembelajaran IPS pada materi literasi keuangan, pengelolaan keuangan, dan lembaga keuangan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang memuat sebelas indikator, yaitu enam indikator motivasi belajar serta lima indikator pendukung yang meliputi keaktifan, keberanian berpendapat, kerja sama, interaksi, dan fokus belajar. Setiap indikator dinilai dalam empat kategori, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang, yang ditentukan berdasarkan intensitas kemunculan perilaku selama pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, wawancara *semi-structured* dilakukan terhadap sepuluh siswa dan satu guru IPS untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, kemudian dilengkapi dengan dokumentasi berupa modul ajar, daftar hadir, catatan lapangan, foto, dan rekaman audio sebagai data pendukung.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi sehingga informasi yang diperoleh dapat saling menguatkan. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi simpulan. Pada tahap reduksi, data dikelompokkan berdasarkan enam indikator motivasi belajar untuk memudahkan proses interpretasi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi dan tabel, kemudian diverifikasi secara berulang hingga diperoleh temuan yang konsisten, kredibel, dan mampu menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di kelas VII E SMP Negeri 26 Malang pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara *semi-structured*, dan dokumentasi yang melibatkan sepuluh siswa serta seorang guru IPS sebagai informan. Penyajian hasil disusun berdasarkan dua rumusan masalah penelitian, yaitu gambaran motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dan dampak penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Selain itu, hasil penelitian juga memuat kendala yang ditemukan selama proses implementasi pembelajaran.

Karakteristik informan penelitian disajikan pada Tabel 1. Informasi tersebut memberikan gambaran mengenai sumber data yang digunakan dalam penelitian sehingga memudahkan pembaca memahami konteks penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Informan Penelitian

Informan	Jumlah	Kriteria
Guru IPS	1 orang	Guru pengampu kelas VII E yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Wordwall</i> .
Siswa	10 orang	Dipilih secara <i>purposive</i> berdasarkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 1, penelitian melibatkan sebelas informan yang terdiri atas satu guru IPS dan sepuluh siswa kelas VII E. Seluruh informan berpartisipasi dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut digunakan untuk menggambarkan motivasi belajar siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, hasil observasi dan wawancara disajikan berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Sardiman.

Hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 2. Penyajian ini merupakan ringkasan temuan observasi yang diperkuat oleh hasil wawancara sehingga setiap indikator memiliki bukti yang saling melengkapi.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Berdasarkan Enam Indikator Sardiman

Indikator Motivasi	Kategori Observasi	Ringkasan Temuan
Hasrat dan keinginan berhasil	Sangat Baik	Siswa berupaya memperoleh skor tertinggi pada <i>leaderboard Wordwall</i> .
Dorongan dan kebutuhan belajar	Baik	Siswa aktif mengikuti pembelajaran dan menyatakan materi lebih mudah dipahami.
Harapan dan cita-cita masa depan	Sangat Baik	Siswa menyampaikan adanya dorongan untuk meningkatkan kemampuan belajar pada pertemuan berikutnya.
Penghargaan dalam belajar	Sangat Baik	Sistem skor memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.
Kegiatan menarik	Sangat Baik	Siswa menyatakan pembelajaran lebih menarik dibandingkan

Indikator Motivasi	Kategori Observasi	Ringkasan Temuan
dalam belajar		pembelajaran sebelumnya.
Lingkungan belajar yang kondusif	Baik	Diskusi kelompok berlangsung aktif dan seluruh anggota kelompok terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 2, lima indikator motivasi belajar berada pada kategori Sangat Baik, sedangkan satu indikator berada pada kategori Baik. Selama observasi berlangsung, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias sejak guru memperkenalkan media *Wordwall*. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan pembelajaran terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Selain itu, aktivitas diskusi kelompok selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung secara aktif dan melibatkan seluruh anggota kelompok.

Perbandingan kondisi motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dirangkum pada Tabel 3. Ringkasan tersebut disusun berdasarkan hasil wawancara siswa, wawancara guru, dan catatan observasi selama penelitian berlangsung.

Tabel 3. Perbandingan Kondisi Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall*

Aspek	Sebelum Penerapan	Sesudah Penerapan
Partisipasi siswa	Sebagian siswa pasif saat pembelajaran berlangsung.	Sebagian besar siswa berpartisipasi dalam diskusi dan kuis.
Antusiasme belajar	Beberapa siswa menyatakan mudah merasa bosan.	Siswa menunjukkan antusiasme mengikuti pembelajaran hingga kegiatan berakhir.
Keberanian berpendapat	Hanya beberapa siswa yang aktif menyampaikan pendapat.	Lebih banyak siswa menyampaikan jawaban dan hasil diskusi kelompok.
Kerja sama kelompok	Interaksi antarsiswa masih terbatas.	Seluruh kelompok melaksanakan diskusi dan saling bertukar pendapat.
Pengalaman belajar	Pembelajaran didominasi penjelasan guru.	Pembelajaran melibatkan permainan edukatif, diskusi, dan kuis berbasis <i>Wordwall</i> .

Berdasarkan Tabel 3, hasil wawancara menunjukkan adanya perbedaan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*. Sebelum penerapan, beberapa siswa menyampaikan bahwa pembelajaran IPS lebih banyak berpusat pada penjelasan guru sehingga mereka mudah merasa jenuh. Setelah penerapan, siswa mengungkapkan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena melibatkan kuis, permainan edukatif, dan diskusi kelompok. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan kondisi sebelumnya.

Selain hasil yang telah dipaparkan, penelitian juga menemukan beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Hambatan yang paling sering muncul adalah ketidakstabilan koneksi internet yang memengaruhi kelancaran penggunaan *Wordwall* pada beberapa perangkat siswa. Di samping itu, beberapa siswa masih memerlukan pendampingan pada tahap

awal penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kendala tersebut dicatat selama observasi lapangan dan dikonfirmasi melalui hasil wawancara dengan guru maupun siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII E pada mata pelajaran IPS. Peningkatan tersebut tidak hanya tercermin dari kenaikan skor motivasi belajar, tetapi juga terlihat pada perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti meningkatnya antusiasme mengikuti kegiatan, keberanian menyampaikan pendapat, serta partisipasi dalam diskusi kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas kooperatif dengan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut memperkuat pandangan bahwa motivasi belajar berkembang ketika siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif, merasakan tantangan yang sesuai dengan kemampuannya, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran (Aliyah & Masyithoh, 2024). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Imron et al. (2023) serta Santa Simanjuntak et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar tidak terlepas dari penerapan prinsip *gamification* yang menghadirkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Fitur seperti *leaderboard*, sistem skor, tantangan, dan umpan balik secara langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih kompetitif sekaligus menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Delgado-Algarra (2022) menjelaskan bahwa penerapan *gamification* pada pembelajaran ilmu-ilmu sosial mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena aktivitas belajar dirancang menyerupai mekanisme permainan yang memberikan tantangan sekaligus penghargaan. Kajian literatur Martdana dan Atno (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *gamification* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan bahwa unsur *game-based learning* menjadi mekanisme utama yang menjelaskan meningkatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Selain penggunaan media digital, peningkatan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat. Pembagian kelompok secara heterogen memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu memahami materi, bertukar pendapat, serta menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Kondisi tersebut sejalan dengan Handayani dan Nurlizawati (2022) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar karena setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam kelompok. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Musdalifah (2023) dan Jitu et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong interaksi sosial yang positif, memperkuat rasa memiliki terhadap kelompok, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh terbentuknya lingkungan belajar kolaboratif yang mendukung keterlibatan aktif seluruh siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperlihatkan kontribusi yang lebih komprehensif karena mengintegrasikan media *Wordwall* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam satu proses pembelajaran. Penelitian Tahir et al. (2024) dan Riyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas kompetitif yang terstruktur, sedangkan penelitian Imron et al. (2023) serta Santa Simanjuntak et al. (2024) menegaskan efektivitas *Wordwall* dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang mengkaji efektivitas media atau model secara terpisah, penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan kedua pendekatan menghasilkan lingkungan belajar yang tidak hanya kompetitif dan kolaboratif, tetapi juga mampu mempertahankan minat belajar siswa melalui aktivitas berbasis *gamification*. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa peningkatan motivasi belajar tidak muncul semata-mata karena penggunaan teknologi, melainkan karena adanya sinergi antara strategi pembelajaran kooperatif dan media digital yang memberikan pengalaman belajar aktif, menyenangkan, sekaligus menantang bagi siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh siswa juga dapat dijelaskan melalui perspektif teori *positive reinforcement*. Selama proses pembelajaran, setiap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan atau memenangkan permainan memperoleh umpan balik secara langsung melalui skor, peringkat, maupun apresiasi dari guru dan teman sekelompok. Bentuk penguatan tersebut mendorong siswa untuk mengulangi perilaku belajar positif karena mereka memperoleh pengalaman yang menyenangkan sekaligus pengakuan atas usaha yang telah dilakukan. Ulfa et al. (2025) menjelaskan bahwa pemberian *positive reinforcement* secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terdorong untuk mempertahankan perilaku yang memperoleh penghargaan. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media *Wordwall* atau model *Teams Games Tournament* (TGT) secara terpisah, tetapi juga oleh mekanisme penguatan positif yang muncul melalui aktivitas permainan, kompetisi, dan penghargaan selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* masih menghadapi beberapa kendala selama proses pembelajaran. Hambatan utama yang ditemukan adalah kualitas koneksi internet yang belum stabil sehingga pada beberapa kesempatan memengaruhi kelancaran akses siswa terhadap media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas model pembelajaran, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Temuan ini sejalan dengan Aliyah dan Masyithoh (2024) yang menegaskan bahwa optimalisasi teknologi digital dalam pembelajaran memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil, perangkat yang memadai, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital agar manfaat penggunaan media interaktif dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh siswa.

Apabila ditinjau secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan penguatan terhadap berbagai penelitian sebelumnya sekaligus memperlihatkan adanya kontribusi baru dalam pembelajaran IPS. Penelitian terdahulu umumnya membahas efektivitas *Wordwall* atau

model *Teams Games Tournament* (TGT) secara terpisah, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi keduanya menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif melalui perpaduan aktivitas kooperatif, kompetisi akademik, dan *gamification*. Sinergi tersebut memungkinkan siswa tidak hanya termotivasi untuk memperoleh skor terbaik, tetapi juga terdorong untuk saling membantu memahami materi sehingga tercipta keseimbangan antara pencapaian individu dan keberhasilan kelompok. Temuan ini memperluas hasil penelitian Tahir et al. (2024), Handayani dan Nurlizawati (2022), Riyanti et al. (2024), serta Musdalifah (2023) yang menekankan efektivitas pembelajaran kooperatif, dengan menunjukkan bahwa integrasi model kooperatif dan media digital mampu menghasilkan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa pada era digital.

Implikasi penelitian ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran IPS. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa motivasi belajar berkembang secara optimal ketika strategi pembelajaran kooperatif dipadukan dengan media digital yang menerapkan prinsip *gamification* dan *positive reinforcement*, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif sekaligus bermakna. Kontribusi tersebut menjadi nilai tambah penelitian ini karena tidak hanya membuktikan efektivitas masing-masing pendekatan, tetapi juga menjelaskan mekanisme bagaimana perpaduan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada penguatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap penguatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengintegrasian aktivitas kolaboratif melalui TGT dengan unsur gamifikasi pada *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berkembang melalui dorongan untuk mencapai hasil akademik, tetapi juga melalui interaksi antarsiswa, kesempatan berkompetisi secara sehat, serta pemberian umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran digital merupakan strategi yang relevan dalam mendukung implementasi pembelajaran IPS yang berpusat pada siswa pada era transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyajian bukti empiris mengenai efektivitas integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* dalam membangun motivasi belajar melalui perpaduan unsur kolaborasi dan gamifikasi pada pembelajaran IPS tingkat SMP, yang masih relatif terbatas dibahas dalam penelitian sebelumnya. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif bagi guru IPS dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, sekaligus menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kesiapan infrastruktur digital agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung secara optimal. Kendala berupa keterbatasan koneksi internet

menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh model dan media yang digunakan, tetapi juga oleh dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model ini pada materi IPS yang berbeda, jenjang pendidikan lain, maupun menggunakan pendekatan *mixed methods* atau desain eksperimen sehingga efektivitas dan keberlanjutan penerapannya dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsaniyyah, R., & Fanny, A. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPAS di kelas IV SDN Sumur Welut III/440. *Authentic Education*, 1(1), 19–25. <https://doi.org/10.71264/aej.v1i1.10>
- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan literatur: Peran teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 681–687. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/153>
- Amanullah, A. (2025). Enhancing student learning motivation: An artificial intelligence framework grounded in motivational theory: Meningkatkan motivasi belajar siswa: Kerangka kecerdasan buatan yang berbasis teori motivasi. *SiRad: Pelita Wawasan*, 319–336. <https://doi.org/10.64728/sirad.v1i3.art11>
- Delgado-Algarra, E. J. (2022). Gamification and game-based learning: Motivating social sciences education. In *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 932–956). IGI Global Scientific Publishing. <https://www.igi-global.com/chapter/gamification-and-game-based-learning/293685>
- Ella, C. G., Setiani, P. P., Sunuyeko, N., & Agustin, A. (2024). Edugame Wordwall: Media pembelajaran inovatif IPS kelas 7 SMP Sunan Ampel Poncokusumo materi sosialisasi dalam masyarakat. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1329–1337. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1030>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1211>
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–369. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Imron, A., Pamungkas, D. A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS. *Jipsindo*, 10(1), 43–56. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/53199>
- Jitu, M., Agil, A., & Gusmaneli, G. (2025). Penguatan strategi pembelajaran kolaboratif dalam pendidikan agama Islam untuk membentuk kecerdasan sosial siswa. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 253–264. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5006249>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. <https://www.paud.id/mendikbud-sk-no-56-m-2022-pedoman-kurikulum/>
- Lasoa, R. A., Isa, A. H., & Binggo, F. H. (2026). Analisis partisipasi siswa dalam diskusi

- kelompok kelas V di SD Muhammadiyah 1 Limboto. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 216–230.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45730>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui metode Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Pangestu, A. S., & Ruja, I. N. (2025). Implementasi media pembelajaran crossword puzzle menggunakan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25682>
- Riyanti, R. F., Suranto, S., Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving learning outcomes and learning motivation of students through Teams Games Tournament learning model (TGT). *Jurnal Varidika*, 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). Upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran berbasis digital web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/663>
- Santa Simanjuntak, A., Sitorus, D., Herliani, R., & Purnasari, N. (2024). Wordwall sebagai sarana untuk memotivasi siswa. *Akuntanomics*, 1(1), 11–15. <https://jurnal.line.or.id/index.php/akuntanomics/article/view/72>
- Sejati, M. D. F. K., & Ratnawati, N. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII B menggunakan media Lumio by SMART dalam pembelajaran IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 556–568. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25800>
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraishy, H. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 282–296. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>
- Ulfa, F., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2025). Pemberian penguatan positif (positive reinforcement) dalam meningkatkan motivasi belajar baca tulis anak. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 566–573. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/462>