

# 2768-Article+Text-13881-1-6- 20250223 Turn.docx

*by* Kognitif: JRHOTSPM

---

**Submission date:** 17-Mar-2025 04:11PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2615780918

**File name:** 2768-Article\_Text-13881-1-6-20250223\_Turn.docx (267.07K)

**Word count:** 1872

**Character count:** 12628

### Abstrak

Pemahaman konsep matematis yang kuat merupakan acuan bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bilangan cacah, selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk: (1) menguji ada tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*; (2) mengetahui besar pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa; (3) menguji ada tidaknya peningkatan pemahaman konsep matematis siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*; (4) mengetahui motivasi siswa dengan diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Kami menggunakan metode penelitian *pre-experimental design* dengan desain *one group test-posttest* dengan melibatkan siswa kelas IV SDN 25 Singkawang berjumlah 21 siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji T Dependen, Uji Effect Size, Uji N-Gain dan perhitungan persentase angket. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*; (2) model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* berpengaruh tinggi terhadap pemahaman konsep matematis siswa; (3) terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*; dan (4) motivasi belajar siswa tergolong sangat tinggi dengan diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*.

### Pendahuluan

Pengetahuan tentang matematika penting dikembangkan siswa di level dasar (Astriana et al., 2017). Dalam hal ini, konsep matematika melibatkan penalaran deduktif, dimana setiap konsep-konsep matematis saling terkait (Nabila, 2021). Hal ini menjadi landasan untuk memahami konsep matematis secara mendalam. Disisi lainnya, pemahaman konsep dipandang sebagai salah satu kemampuan yang penting dikembangkan siswa dalam proses pembelajaran (RADIUSMAN, 2020). Dalam artian, siswa perlu dibekali dalam proses pembelajaran untuk memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prinsipal, operasional, dan relasional ketika menghadapi permasalahan kompleks. Akan tetapi, matematika bukan hanya berkaitan dengan angka dan symbol, namun matematika juga berkaitan dengan memahami suatu konsep dengan benar. Pemahaman konsep dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, pemahaman konseptual memungkinkan individu untuk mengintegrasikan informasi dari pengetahuan yang sudah terbentuk dengan permasalahan yang dihadapi (Saputra, 2022). Oleh karena itu, pemahaman konsep menstimulus siswa untuk mengembangkan ide-ide berdasarkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan.

Ketika siswa mempunyai pemahaman konseptual yang mendalam, maka akan memberikan efek dari berbagai aspek. Dalam artian, apabila siswa paham pada situasi masalah dengan benar, maka siswa tersebut akan menyelesaikan permasalahan yang didasarkan pada idenya (Prihtiningtyas & Mariyam, 2019). Siswa yang sudah mengerti akan suatu konsep dengan benar, dapat mengonstruksi konsep tersebut ke jenjang pemahaman berikutnya (RADIUSMAN, 2020). Pemahaman konsep matematis sudah seharusnya dikuasai dari jenjang sekolah dasar. Akan tetapi, fakta yang terjadi nampak

sebaliknya, dimana sebagian besar siswa cenderung memiliki pemahaman konseptual yang lemah. Sejalan dengan temuan Faujiah & Nurafni (2022), khusus untuk masalah perkalian (masalah dasar), sebagian siswa cenderung gagal menyelesaikan masalah yang sifatnya sederhana. Hasil studi pendahuluan kami membuktikan bahwa 81% siswa gagal dalam menyelesaikan masalah matematis. Selanjutnya dari kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa dalam mengikuti pembelajaran matematika, siswa cenderung pasif dan tidak semangat karena pembelajaran yang kurang bervariasi.

Minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran, akan berdampak pada pengembangan keterampilan mereka dalam memahami suatu materi ataupun permasalahan (Atmaja, 2021). Hal ini relevan dengan studi awal kami, dimana mayoritas siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, kami melakukan inovasi dengan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran untuk menstimulus peningkatan pemahaman konseptual dan motivasi siswa. Salah satunya melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Anitra, 2021). Model Kooperatif tipe TGT memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, dimana aktivitasnya melibatkan permainan yang memicu siswa untuk bekerja secara bersama dan memungkinkan untuk termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Prasetya et al., 2023). Dalam hal ini, Model TGT menghasilkan lingkungan belajar yang aktif dan efektif (Arifin et al., 2020; Prasetya et al., 2023). Sejalan dengan temuan Fadillah (2019) bahwa Kooperatif tipe TGT berdampak pada beragam aspek, misalkan hasil belajar, aktivitas, maupun motivasi siswa. Hal ini melandasi kami untuk menggunakan model tersebut dalam penelitian ini.

Upaya untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa tidak hanya terbatas pada pemilihan model Kooperatif tipe TGT, tetapi pemilihan media juga memberikan dampak yang signifikan (Namira et al., 2024). Saat ini media berbasis digital menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, media berperan sebagai pemicu bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ramadhan, 2023). Dalam hal ini, kami menggunakan media *wordwall* sebagai platform *online* yang menyediakan berbagai alat pembelajaran interaktif (Wahyuni et al., 2023). Dengan beragam temuan dan permasalahan penelitian sebelumnya, kami memfokuskan pada penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan media *wordwall* untuk menstimulus pemahaman konseptual siswa

## Metode

### Jenis dan Sampel

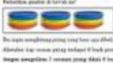
Untuk mengetahui dampak dari pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*, kami menggunakan desain penelitian *pre-experimental* dengan *one group pretest – posttest* (Sugiyono, 2018). Sebanyak 21 siswa kelas IV SD Negeri 25 Singkawang yang terlibat dalam penelitian. Dimana penentuan sampel dilakukan dengan teknik *sampling* jenuh. Hal ini dikarenakan populasi yang diambil bukan cakupan yang besar.

### Instrumen, Prosedur, dan Analisis

Kami menggunakan soal pemahaman konsep dan angket motivasi belajar untuk mengumpulkan data. Soal pemahaman konseptual berbentuk essay, dimana soalnya mencakup tiga indikator pemahaman konsep, yakni: (1) sejauhmana siswa mampu menyatakan suatu konsep berdasarkan pemikirannya; (2) sejauhmana siswa memberikan *counterexample* dari suatu permasalahan; dan (3) sejauhmana siswa menguraikan

permasalahan yang kompleks (Rahayu & Pujiastuti, 2018). Adapun model soal disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Soal Pre-Test dan Post-Test

Soal		Keterangan
Pre-Test	Post-Test	
<p>1. Perhatikan operasi perkalian di bawah ini!</p> $\begin{array}{r} 1 \times 14 = 14 \\ 10 \times 14 = 140 \\ 100 \times 14 = 1400 \\ 1000 \times 14 = 14000 \end{array}$ <p>Operasi hitung di atas merupakan bentuk linear dan perkalian bilangan cacah. Tuliskan jawaban hitung apa yang dimaksudkan pada setiap langkah dengan menggunakan lambang &amp; atau!</p>	<p>1. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Sebagaimana yang tertera di atas, tuliskan jawaban di atas pada setiap langkah yang tertera di bawah gambar. Tuliskan jawaban hitung apa yang dimaksudkan pada setiap langkah pada gambar dan jawaban apa!</p>	Siswa harus menyatakan apa yang dimaksudkan perkalian (menyatakan ulang sebuah konsep)
<p>2. Perhatikan operasi perkalian di bawah ini!</p> $\begin{array}{r} 40 \times 10 = 400 \\ 40 \times 100 = 4000 \\ 40 \times 1000 = 40000 \end{array}$ <p>Operasi hitung di atas merupakan bentuk linear dan perkalian bilangan cacah. Tuliskan jawaban hitung apa yang dimaksudkan pada setiap langkah dengan menggunakan lambang &amp; atau!</p>	<p>2. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Sebagaimana yang tertera di atas, tuliskan jawaban di atas pada setiap langkah yang tertera di bawah gambar. Tuliskan jawaban hitung apa yang dimaksudkan pada setiap langkah dengan menggunakan lambang &amp; atau!</p>	Siswa harus menyatakan apa yang dimaksudkan pembagian (menyatakan ulang sebuah konsep)
<p>3. Berilah jawaban benar!</p> <p>a. Berapa hasil dari <math>10 \times 10</math> atau <math>10 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>b. Berapa hasil dari <math>100 \times 10</math> atau <math>100 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>c. Berapa hasil dari <math>1000 \times 10</math> atau <math>1000 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>d. Berapa hasil dari <math>10000 \times 10</math> atau <math>10000 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p>	<p>3. Berilah jawaban benar!</p> <p>a. Berapa hasil dari <math>10 \times 10</math> atau <math>10 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>b. Berapa hasil dari <math>100 \times 10</math> atau <math>100 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>c. Berapa hasil dari <math>1000 \times 10</math> atau <math>1000 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p> <p>d. Berapa hasil dari <math>10000 \times 10</math> atau <math>10000 \times 10</math> kali? Tuliskan jawaban yang benar!</p>	Siswa harus menentukan dari 3 pertanyaan yang dicantumkan, mana yang merupakan perkalian dan mana yang merupakan pembagian. (memberikan contoh dan non contoh dari konsep)
<p>4. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas.</p>	<p>4. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas.</p>	Siswa menjawab soal menggunakan Langkah-langkah yang sesuai (mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah)
<p>5. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas.</p>	<p>5. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas. Tuliskan jawaban yang benar dari gambar di atas.</p>	Siswa menjawab soal menggunakan Langkah-langkah yang sesuai (mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah)

Untuk angket motivasi, mencakup 30 item pertanyaan yang berkaitan dengan sejauhmana siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, baik motivasi internal maupun eksternal (Uno, 2016). Angket yang digunakan mengacu pada skala Gutman yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pembobotan Skala Gutman Angket

Pernyataan	Pembobotan	
	Ya	Tidak
Pernyataan Positif	1	0
Pernyataan Negatif	0	1

Soal dan angket tersebut diuji ke lapangan, kami lakukan pengujian validitas, kesukaran, dan daya pembeda yang ditunjukkan pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5

**Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen**

No	Korelasi Product Moment	Koefisien validitas	Keterangan
1	0,70	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
2	0,66	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
3	0,74	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
4	0,76	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
5	0,78	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi

Pada [Tabel 3](#), keseluruhan rata-rata validasi soal yaitu 0,73 dengan kategori tinggi. Hasil pengujian reliabilitas memperoleh skor 0,75 yang mana masuk pada koefisien  $0,70 \leq r_{11} < 0,90$  dengan kategori tinggi. Sehingga diketahui bahwa instrument soal tersebut valid dan reliabel.

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal**

No. Soal	Uji Tingkat Kesukaran soal	Koefisien nilai kesukaran	Keterangan
1	0,79	$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
2	0,77	$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
3	0,65	$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
4	0,59	$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
5	0,56	$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang

Pada [Tabel 4](#), keseluruhan rata-rata tingkat kesukaran soal yaitu 0,67 pada kategori sedang. Sehingga soal tersebut termasuk dapat digunakan untuk mengukur pemahaman konsep matematis siswa pada saat penelitian.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan Daya Pembeda**

No. Soal	Uji indeks daya pembeda	Koefisien nilai daya pembeda	Keterangan
1	0,29	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
2	0,25	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
3	0,27	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
4	0,29	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
5	0,30	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup

Pada [Tabel 5](#), keseluruhan rata-rata daya pembeda soal yaitu 0,28 dengan kategori cukup. Instrumen sudah melewati uji coba kelayakan, sehingga instrumen layak untuk digunakan dalam penelitian. Maka penelliti melakukan beberapa uji untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan uji T Dependen, Uji Effect Size, Uji N-Gain dan perhitungan persentase angket.

#### 4 Hasil Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall*, maka menggunakan uji t dependen. [22](#) belum memulai uji hipotesis, dilakukan pengujian prasyarat terhadap data penelitian yaitu uji normalitas.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic yang disebut dengan uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  pada microsoft excel. Jika hasil uji menunjukkan lebih dari 5% atau  $P Value \geq \alpha$ , maka data terdistribusi secara normal. Hasil perhitungan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Uji Normalitas Data Tes Kemampuan Pemahaman Konsep

Statistik	Data	
	Pre-test	Post-test
$W_{hitung}$	0,915	0,913
Jumlah siswa (n)	21	21
Taraf signifikansi	5%	5%
P Value	0,073	0,067
Keputusan	Ho diterima	Ho diterima
Kesimpulan	Normal	Normal

Atas isis data pada Tabel 6, diketahui bahwa hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* menunjukkan nilai P-Value = 0,073 sehingga  $0,073 \geq 0,05$  yang artinya Ho diterima dan disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya untuk data *post-test* menunjukkan nilai P-Value = 0,067 sehingga  $0,067 \geq 0,05$  yang artinya Ho diterima dan dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Setelah mengetahui data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan melakukan uji T Dependen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan Uji T Dependen pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji T Dependen

Data	df	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan
Pre-test dan Post-test	20	5%	12,764	1,724	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 7, maka diketahui bahwa  $t_{hitung} = 12,764$  dan  $t_{tabel} = 1,724$ , diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $12,764 > 1,724$  artinya Ho ditolak, Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep matematis siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi bilangan cacah, maka digunakan uji *Effect size* (Es). Adapun hasil dari perhitungan uji *Effect Size* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Effect Size (ES)

Perhitungan	Data	
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	41,96	83,33
Standar deviasi pooled	11,134	
Effect size	3,72	
Kriteria	Tinggi	

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa Es = 3,72 dan kriterianya tinggi karena berada pada tabel  $d \geq 0,8$ , artinya penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* berpengaruh tinggi terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Setelah mengetahui adanya perbedaan dan adanya pengaruh pada penelitian, maka selanjutnya melakukan perhitungan untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman konsep matematis setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* menggunakan uji N-gain yang diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test*. Hasil perhitungan N-Gain pada Tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Perhitungan N-Gain**

Perhitungan	Data	
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	41,96	83,33
Skor ideal (100) - mean Skor Pre-test		58,34
N-Gain		0,71
Kriteria		Tinggi

Dari [Tabel 9](#), diketahui bahwa N-gain = 0,71 dan kriterianya tinggi karena berada pada  $N\text{-gain} \geq 0,70$  artinya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* mengalami peningkatan tinggi terhadap penguasaan konsep matematis siswa. Selanjutnya untuk menjawab rumusan keempat yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model TGT berbantuan media *wordwall* menggunakan perhitungan persentase. Hasil perhitungan pada [Tabel 10](#).

**Tabel 10. Hasil Perhitungan Motivasi Belajar**

No	Indikator	Jumlah pernyataan	Skor Pernyataan	Persentase Per Indikator
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	6	119	94%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6	120	95,2%
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	6	118	93,7%
4	Adanya penghargaan dalam belajar	4	79	94%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4	83	98,8%
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4	76	94%
	Jumlah	30	595	
	Rata-rata seluruh indikator			95%
	Kriteria			Sangat Tinggi

Berdasarkan [Tabel 10](#), diketahui bahwa dari keenam indikator motivasi belajar, indikator terkait adanya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik menjadi indikator yang paling tinggi persentase motivasi belajar siswa yaitu sebesar 98,8%. Selain persentase per-indikator, diketahui juga bahwa rata-rata keseluruhan indikator motivasi belajar siswa yaitu 95% berada pada kategori sangat tinggi. Artinya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* pada materi bilangan cacah di kelas IV SDN 25 Singkawang tergolong sangat tinggi.

#### 6. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* mampu menstimulus pemahaman konseptual siswa. Hal nampak dari salah satu tahapan yaitu tahap penyajian kelas, peneliti menjelaskan konsep dengan contoh-contoh yang menarik menggunakan media *wordwall*. Penyampaian materi menggunakan media *wordwall* dikemas dengan semenarik mungkin, dengan mengolaborasi permainan dan desain visual yang menarik, hal ini membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada materi yang disampaikan, sehingga memudahkan siswa memahami ide-ide dari permasalahan yang dihadapi. Penggunaan media *wordwall* dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Cuplikan penggunaan media wordwall pada penyajian materi

Media yang digunakan akan menstimulus siswa untuk menumbuhkembangkan pemahaman konsepnya dengan menyatakan suatu konsep berdasarkan pemikirannya, memberikan *counterexample* dari suatu permasalahan, dan menguraikan permasalahan yang kompleks (Fariyah, 2021; Rahayu & Pujiastuti, 2018). Dalam artian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* memberikan efek bagi pemahaman konseptual siswa. Selain itu, ditemukan juga adanya upaya untuk mendorong interaksi yang dinamis di setiap tahapan, mulai dari penyajian kelas, diskusi, hingga turnamen. Pembelajaran ini menciptakan adanya interaksi yang mengaktifkan siswa untuk mendominasi aktivitas pembelajaran (Prasetya & Agustika, 2023). Hal inilah yang memberikan pengaruh yang tinggi dalam pembelajaran terutama bagi peserta didik.

Penggunaan media *wordwall* dipandang sebagai *trigger* yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dampak yang dihasilkan adalah tumbuhnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Azizah et al., 2023). Aktivitas kolaborasi dan kerjasama juga mengindikasikan siswa lebih memahami suatu ide dari permasalahan yang diberikan (Arifin et al., 2020). Selanjutnya penggunaan media *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran membuat materi bilangan cacah disajikan lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Handayani, 2022; Nisa & Susanto, 2022).

### 2.3. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* memberikan dampak untuk menstimulus peningkatan pemahaman konseptual dan motivasi siswa. Berdasarkan pengalaman peneliti, ada keterbatasan yang dialami yaitu penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ukuran sampel, di mana hanya satu kelas yang dilibatkan. Hal ini membatasi kemampuan untuk menggeneralisasi temuan penelitian pada kelompok siswa yang lebih besar. Sehingga kami merekomendasikan untuk penelitian berikutnya mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan dua atau lebih sampel untuk hasil yang lebih maksimal.

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ftk.uinbanten.ac.id">ftk.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	Riya Wulandari, Angelia Timara, Emi Sulistri, Sumarli Sumarli. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD", ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 2021 Publication	1%
4	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
8	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1%

11	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	1 %
13	Putu Moni Lestari, I Made Ardwi Pradnyana, Gede Aditra Pradnyana. "Usability Testing Menggunakan Model PACMAD Pada Aplikasi Mobile Tabanan Dalam Genggaman", RESEARCH : Journal of Computer, Information System & Technology Management, 2021 Publication	1 %
14	Anisa Rima Auliya, Nadia Rizki Ardelia, Budi Usodo. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika di Kelas XI", Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2024 Publication	1 %
15	<a href="https://annisaatikandari.blogspot.com">annisaatikandari.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
16	<a href="https://jurnal.unsil.ac.id">jurnal.unsil.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1 %
19	<a href="https://journal.unsika.ac.id">journal.unsika.ac.id</a> Internet Source	1 %
20	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
21	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1 %

22	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://karya-ilmiah.um.ac.id">karya-ilmiah.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
24	<a href="http://repository.itekes-bali.ac.id">repository.itekes-bali.ac.id</a> Internet Source	1 %
25	<a href="http://mulok.library.um.ac.id">mulok.library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Andy Rusdianto Rusdianto, Agus Susanta Susanta, Abdul Muktadir Muktadir. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking (Hot) Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
27	Anggun Nabela, Mariyam Mariyam, Nurhayati Nurhayati. "PENGARUH GUIDED DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA SMPN 6 SINGKAWANG", J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
28	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://mahasiswa.mipastkipllg.com">mahasiswa.mipastkipllg.com</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repositori.unsil.ac.id">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://simki.unpkediri.ac.id">simki.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %

32

text-id.123dok.com

Internet Source

&lt;1 %

33

Afina Aulia Urrifa Duaely, Martin Bernard. "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII MENGGUNAKAN MEDIA VBA FOR EXCEL PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL", JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 2022

Publication

&lt;1 %

34

Fajar Wulandari, Sri Wahyuni, Rini Setyowati. "Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

&lt;1 %

35

zombiedoc.com

Internet Source

&lt;1 %

36

Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi. "Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD", Jurnal Basicedu, 2024

Publication

&lt;1 %

37

Kiswari Puji Rahayu, Novalia Amananda, Heny Amalia. "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall", YASIN, 2025

Publication

&lt;1 %

38

Moh Sa'id, Nur Aini S.. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul

&lt;1 %

# Huda", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2024

Publication

39

repository.upi.edu

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off