BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar melalui interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Mutu pendidikan sangat bergantung pada kualitas ketiga komponen utama tersebut dan selebihnya dipengaruhi oleh masyarakat serta lingkungan sekitar (Ritonga et al., 2023, hlm. 12). Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sejak dini. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas berlangsung secara efektif, sehingga mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Islam juga menempatkan pendidikan dan ilmu pengetahuan sebagai landasan utama dalam kehidupan manusia, sebagaimana firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an Surah Al-'Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-'Alaq: 1–5).

Ayat tersebut menegaskan bahwa aktivitas membaca, belajar, dan mengembangkan ilmu pengetahuan merupakan perintah langsung dari Allah Swt., sehingga pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan semata, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan manusia secara menyeluruh, sejalan dengan tujuan pendidikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Nilai tersebut selaras dengan peribahasa Sunda

"Élmu téh tungtungna amal", yang bermakna bahwa ilmu pengetahuan tidak hanya untuk diketahui, tetapi harus diwujudkan dalam sikap dan perbuatan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan selaras dengan tujuan tersebut, diperlukan upaya yang sistematis dan berkelanjutan dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk melalui penyesuaian kebijakan pendidikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan peserta didik.

Bentuk pembaruan yang diberikan pemerintah tercermin dalam pelaksanaan kurikulum merdeka yang memberikan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan dasar pendidikan Permendikbutristek Nomor 008/H/KR/2022, IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta, termasuk interaksi manusia dengan lingkungannya sebagai individu dan makhluk sosial Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih holistik, kontekstual multidisiplin, (Kemendikbutristek, 2022).

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih dihadapkan pada berbagai kendala yang dialami oleh peserta didik. IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena memiliki cakupan materi yang luas dan bersifat terpadu, sehingga peserta didik dituntut untuk memahami berbagai konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial secara bersamaan (Alfatonah et al., 2023). Kondisi tersebut membuat sebagian peserta didik merasa terbebani dalam mengikuti pembelajaran IPAS, terutama ketika penyampaian materi belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan belajar peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang bersemangat, mudah merasa jenuh, serta menunjukkan sikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini berdampak langsung pada

menurunnya motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berpotensi menghambat keterlibatan aktif peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

Padahal, motivasi belajar merupakan faktor penting dan menentukan dalam proses pembelajaran karena motivasi belajar berperan langsung dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku. Motivasi belajar mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, berusaha memahami materi, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Tanpa motivasi belajar yang memadai, proses pembelajaran cenderung berjalan kurang efektif karena peserta didik mudah merasa jenuh, pasif, dan tidak memiliki dorongan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi kunci utama bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sebab motivasi tidak hanya memengaruhi seberapa besar usaha yang dikeluarkan peserta didik, tetapi juga menentukan keberlanjutan dan kualitas belajar yang dilakukan. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu mendapat perhatian serius dalam setiap proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Hasil studi PISA pada tahun 2018 dan 2022 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belajar lebih karena tuntutan akademik, nilai, dan ujian, bukan karena minat atau rasa ingin tahu. Setelah pandemi COVID-19 pada periode 2020–2022, motivasi belajar siswa di banyak negara juga mengalami penurunan akibat keterbatasan interaksi sosial, kelelahan belajar, dan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, sejak tahun 2021, banyak negara mulai mengarahkan kebijakan pendidikan pada pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Berdasarkan berbagai kajian pendidikan di Indonesia hingga tahun 2021–2023, motivasi belajar siswa masih cenderung didominasi oleh motivasi ekstrinsik, seperti mengejar nilai, peringkat, dan kelulusan. Banyak siswa belajar karena tuntutan dan kewajiban sekolah, bukan hasil dari dorongan dalam diri.

Hal tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama pelaksanaan PLP II di sekolah dasar yang dilakukan pada 13 Oktober 2025-20 Desember 2025, dimana ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta minimnya peserta didik yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan pendidik. Kemudian beberapa peserta didik tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi IPAS. Selain itu, ketika diberikan tugas, sebagian peserta didik mengerjakan dengan kurang bersungguh-sungguh dan memerlukan dorongan berulang dari pendidik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum berkembang secara optimal. Di sisi lain, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik belajar yang beragam, di mana mereka cenderung lebih senang belajar secara berkelompok dan lebih antusias ketika pembelajaran dikemas dengan unsur permainan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mendorong interaksi, diskusi, dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT pertama kali dikembangkan di Universitas Johns Hopkins oleh David DeVries dan Keith Edwards, kemudian dipopulerkan oleh Robert E. Slavin sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang memadukan pembelajaran tim dengan kegiatan turnamen akademik.

Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan dan kuis dalam bentuk turnamen akademik, di mana peserta didik bersaing secara sehat mewakili timnya untuk memperoleh skor kemajuan individu

yang berkontribusi pada skor kelompok. Penerapan skor kemajuan individu dan penghargaan tim dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik tanpa menimbulkan persaingan yang tidak sehat. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kegiatan permainan di dalam pembelajarannya sehingga memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dengan nyaman dalam suasana yang lebih santai. Pada waktu yang bersamaan, juga diharapkan bisa menimbulkan rasa berkerja sama, tanggung jawab, menghargai sesama, percaya diri, kompetitif, disiplin, sportif, dalam kegiatan belajar secara kelompok (Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. 2021, hlm. 238). Dengan model ini semua peserta didik akan terlibat aktif karena setiap individu akan merasa tertantang untuk menjawab soal dan memperoleh skor bagi kelompoknya. Penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah merasa jenuh, sehingga motivasi belajar mereka akan tumbuh dan membantunya dalam memahami materi dengan lebih baik.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena media berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menarik perhatian peserta didik agar lebih terlibat secara aktif. Pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi fokus utama dan kebutuhan yang tidak dapat dihindari, sehingga pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara tepat. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan media

pembelajaran yang interaktif, salah satunya yaitu *Wayground*, karena media ini memungkinkan penyajian materi dan kuis secara daring dengan tampilan menarik serta umpan balik langsung.

Wayground merupakan platform pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat dan menyajikan kuis interaktif secara daring. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penyajian soal yang bervariasi, pemberian umpan balik secara langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan. Melalui penggunaan *Wayground*, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik sebagai sarana evaluasi maupun penguatan materi. Tirtadewi dkk. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wayground* dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian visual dan aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif.

Sejalan dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Adelia dan Widiyono (2024), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari sebelum perlakuan (pre-test) sebesar 47,8 menjadi 83,3 setelah perlakuan (post-test), dengan peningkatan motivasi belajar mencapai 35,5%. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, model TGT berbantuan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tsaniya dan Nurharini (2025), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), khususnya pada aspek seni tari. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,028 (< 0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang nyata antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan *wordwall* dan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional. Hasil analisis data yang dilakukan Hera Sukmawati et. al., (2025), dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi < 0,05 serta peningkatan skor N-Gain sebesar 0,5746 yang termasuk dalam kategori sedang. Model TGT mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kerja sama, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Dari uraian kondisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kompleksitas materi IPAS yang luas, pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik, serta dominasi motivasi ekstrinsik menyebabkan peserta didik kurang antusias, pasif, dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini diperkuat oleh hasil studi internasional dan nasional yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih menjadi persoalan serius, serta temuan lapangan selama pelaksanaan PLP II yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan

motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peniliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Terdapat kesenjangan antara pembelajaran yang idealnya berpusat pada peserta didik dengan kenyataan di kelas yan masih didominasi oleh pendidik, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran IPAS.
2. Banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang sulit sehingga semangat belajar peserta didik menjadi rendah.
3. Motivasi belajar peserta didik yang seharusnnya menjadi pendorong utama dalam pembelajaran, saat ini masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya antusiasme, rendahnya pastisipasi serta minimnya inisiatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa batasan permasalahan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan pembelajaran IPAS yang masih berpusat pada pendidik sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada anggapan peserta didik bahwa mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit dan hubungannya dengan rendahnya semangat belajar peserta didik.
3. Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang ditandai oleh tingkat antusiasme, partisipasi, dan inisiatif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS dan pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Konvensional dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V A (kelas eksperimen) yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* dengan kelas V B (kelas kontrol) yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan berbantuan media *Wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses implementasi Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V A (kelas eksperimen) yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Wayground* lebih baik daripada kelas V B (kelas kontrol) yang menggunakan pembelajaran konvensional
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan teori, kebijakan, dan praktik pendidikan. adapun manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebaai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
   b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat kajian teoritis mengenai penerapan model pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui temuan penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh landasan teoretis

yang lebih kuat mengenai peran media game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan
   a. Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam merancang kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.
   b. Memberikan landasan bagi pemangku kebijakan pendidikan untuk mendorong implementasi model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
   c. Mendukung pengambilan keputusan terkait perencanaan dan pelaksanaan program peningkatan kompetensi pendidik, khususnya melalui pelatihan dan pendampingan penerapan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kontekstual, serta berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
3. Manfaat Praktis
   a. Manfaat Bagi Pendidik

      Sebagai sumber informasi dan referensi bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground*, pendidik diharapkan memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan berpusat pada peserta didik

   b. Manfaat Bagi Peserta didik

      Penerapan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Wayground* diharapkan dapat

meningkatkan motivasi belajar, semangat mengikuti pembelajaran, serta keberanian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan sikap kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran IPAS.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan pendidik yang imajinatif dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi sumber daya dan referensi bagi sekolah dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan menyenangkan.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta keterampilan peneliti dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan dan mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

e. Manfaat Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi, bahan bacaan, dan informasi tambahan mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi praktisi pendidikan dan peneliti lain untuk mengembangkan atau

menerapkan model dan media pembelajaran serupa dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

1. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

   Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu susunan aktivitas pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik pada ragam kelompok tertentu guna meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT telah dirancang memiliki kegiatan. permainan sehingga memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dengan nyaman dalam suasana yang lebih santai. Pada waktu yang bersamaan, juga diharapkan bisa menimbulkan rasa berkerja sama, tanggung jawab, menghargai sesama, percaya diri, kompetitif, disiplin, sportif, dalam kegiatan belajar secara kelompok (Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. 2021, hlm. 238).

   Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ,merupakan model yang mudah diimplementasikan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status. Tipe ini memberdayakan peserta didik sebgai tutor sebaya, menggunakan unsur permainan untuk motivasi dan emberikan penguatan (Hasanah et al. 2020, hlm. 105). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mengandung unsur permainan dan melibatkan peserta didik secara aktif tanpa memandang status atau perbedaan.

2. Media *Wayground*

   Wayground dalam penelitian ini didefinisikan sebagai aplikasi pembelajaran berbasis game yang mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi, pembuatan latihan, dan pelaksanaan kuis secara daring dengan tampilan visual yang menarik (Fazriyah dkk., 2020). *Wayground* menghadirkan aktivitas pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diikuti oleh banyak peserta didik secara

bersamaan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan peserta didik (Iwan, 2020). Selain itu, sebagai media pembelajaran berbasis web, *Wayground* mampu memikat perhatian peserta didik dan membantu mereka lebih fokus dalam proses pembelajaran melalui penyajian soal yang menarik dan interaktif (Noor, 2020). Dalam penelitian ini, *Wayground* digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpullkan bahwa *Wayground* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan evaluasi dengan menyajikan materi, latihan, serta kuis interaktif secara daring. Melalui tampilan visual yang menarik dan mekanisme permainan yang kompetitif, *Wayground* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta membantu memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu dorongan internal maupun eksternal yang berperan sebagai penggerak seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Riadnya et al. (2021, hlm. 6), motivasi berfungsi sebagai kekuatan yang mengarahkan individu dalam bertindak, termasuk dalam konteks pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, motivasi memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi faktor utama yang memengaruhi keberhasilan peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan semangat, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus, pasif, dan tidak optimal dalam mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar akan mencapai tingkat yang maksimal apabila peserta didik didukung oleh motivasi belajar yang kuat. Semakin tepat dan sesuai

bentuk motivasi yang diberikan kepada peserta didik, maka semakin besar pula peluang untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Motivasi belajar tumbuh secara natural dari dalam diri dan tumbuh karena adanya rangsangan dari pihak eksternal, seperti orang tua, pendidik ataupun lingkungan. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah dorongan untuk seseorang melalukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Dorongan itu muncul baik dalam diri sendiri maupun dari faktor lingkungan.

H. Sistematika Skripsi

Penulisan dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan:

1. Bagian Pembuka

   Bagian pembuka skripsi mencakup sebuah komponen yang menjadi pendahuluan sebelum masuk ke isi utama penleitian. Komponen tersebut meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernhyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi

   Bagian isi skripsi tersusun atas beberapa bab, dengan uraian sebagai berikut:

   a. Bab I Pendahuluan

      Bab I membahas bagian awal dari isi skripsi yang memuat landasan dan kerangka pemikiran penelitian. Bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan. Selain itu, Bab I juga menyajikan sistematika penulisan skripsi, yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai struktur dan alur pembahasan seluruh penelitian.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Pada Bab II membahas mengenai kajian teori yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran, meliputi pembahasan mengenai model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), media *Wayground*, motivasi belajar peserta didik dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu pada bab ini juga memuat kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III yaitu membahas mengenai metode penelitian yang memuat penjabaran secara rinci dan sistematis mengenai tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian yang meliputi metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, metode penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasaan

Bab IV menyajikan hasil penelitian secara sistematis beserta pembahasan yang mendalam mengenai temuan-temuan yang diperoleh. Pada bab ini, peneliti menganalisis data untuk menilai hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, dengan tujuan menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan hasil pengujian. Selain itu, pembahasan juga mengaitkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu, sehingga memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V membahas kesimpulan yang diambil dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya, sehingga memberikan ringkasan temuan penelitian secara menyeluruh. Selain itu, bab ini juga memaparkan saran-saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian, baik untuk pengembangan teori, praktik pendidikan, maupun penelitian selanjutnya, sehingga dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Bagian Penutup

Pada bagian akhir skripsi memuat komponen pentin seperti daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisikan mengenai sumber dan referensi yang digunakan peneliti sebagai rujukan dalam penyusunan skripsi baik yang berasal dari buku, skripsi, jurnal ilmiah, artikel maupun sumber lainnya. Selain itu, bagian ini juga dilengkapi dengan lampiran yang berisi dokumen atau informasi tambahan yang mendukung penelitian, seperti instrumen penelitian, data pendukung, dan bukti pendukung lainnya. Serta pada bagian akhir skripsi juga biasanya menyertakan daftar riwayat hidup penlis, daftar ini berfungsi sebagai informasi tambahan yang memberikan gambaran mengenai penulis.