

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD INPRES MALENGKERI II**

Nur Fitria Ningsih¹, Nasrun², Ernawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

[¹nurfitrianingsi6@gmail.com](mailto:nurfitrianingsi6@gmail.com),

[²nasrun.anthy@unismuh.ac.id](mailto:nasrun.anthy@unismuh.ac.id),

[²Ernawati@unismuh.ac.id](mailto:Ernawati@unismuh.ac.id),

ABSTRACT

The main problem in this study is whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by the Wordwall application has an effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Inpres Malengkeri II. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by the Wordwall application on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Inpres Malengkeri II. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The sample consisted of classes IV A (control) and IV B (experimental) with a total of 50 students. The instruments consisted of pretest-posttest questions and observation sheets. Data were collected through tests and observations, analyzed descriptively and inferentially. The results showed a posttest average of 85.28 for the experimental class and 76.84 for the control class. The t-test showed a significance of 0.009 (<0.05), indicating that the implementation of TGT with the help of Wordwalls had a significant effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: teams games tournament, wordwall, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Inpres Malengkeri II. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Malengkeri II. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain non-equivalent control group. Sampel terdiri dari kelas IV A (kontrol) dan IV B (eksperimen) dari

total 50 siswa. Instrumen berupa soal pretest-posttest dan lembar observasi. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi, dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen 85,28 dan kontrol 76,84. Uji t menunjukkan signifikansi 0,009 ($< 0,05$), sehingga penerapan TGT berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournamnt, Wordwall, Hasil Belajar, Matematika*

A. Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Menurut Barus (2019) model pembelajaran sangat penting untuk kesuksesan proses pembelajaran karena berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalani kegiatan belajar. Dengan adanya model pembelajaran, pendidik dapat merencanakan berbagai langkah dan persiapan yang diperlukan selama proses pembelajaran (Samala, dkk., 2022). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, memotivasi mereka untuk menyelesaikan tugas, dan mempermudah pemahaman materi, yang pada gilirannya akan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih maksimal (Abidin, 2019).

Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam

proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai alat untuk memotivasi serta berinteraksi dengan siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif (Furoidah, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran sangat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi yang akan diajarkan (Wulandari, dkk., 2023).

Selain memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, media juga memiliki berbagai manfaat. Menurut Rasagama (Yudha & Sundari, 2021) menyatakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah meningkatkan motivasi belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Wulandari dkk. (2023) media dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat untuk mempermudah interaksi antara

guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan efisien. Demikian pula, model pembelajaran juga memiliki manfaat dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Menurut Joyce dkk (Tayeb, 2017) menyatakan bahwa Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang memungkinkan guru untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, cara berpikir, serta mengekspresikan pemikiran mereka. Berbagai variasi model pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, menghindari kejenuhan, serta berpengaruh pada minat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran (Asyafah, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Desember 2024, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengandalkan pendekatan konvensional, di mana pengajaran langsung dari guru menjadi fokus utama. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Wawancara dengan guru wali kelas IV juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum optimal. Beberapa masalah

yang dihadapi, antara lain adalah rendahnya minat siswa terhadap Pelajaran matematika, yang terlihat dari banyaknya siswa yang kurang fokus dan kurang aktif bertanya selama proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan rencana. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa yang mengungkapkan ketidaktertarikan mereka terhadap pelajaran matematika. Mereka menyatakan kesulitan dalam memahami materi, karena metode yang diterapkan hanya sebatas ceramah dari guru. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar, yang berujung pada rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan nilai ulangan harian, sejumlah siswa belum dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Menurut Winoto (2020) bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang kreatif dan tidak fokus pada kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat lebih aktif dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka,

sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diusulkan adalah model Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasi dengan aplikasi wordwall.

Alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan aplikasi wordwall adalah dikarenakan kelas IV SD Inpres malengkeri II belum pernah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan aplikasi wordwall. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru walikelas IV, siswa menunjukkan minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggabungkan permainan atau belajar sambil bermain. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki kelebihan dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan melalui permainan yang sesuai dengan karakter siswa yang masih menyukai aktivitas bermain. Selain itu, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran juga dapat

meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, tanggung jawab, serta persaingan sehat di antara siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti merasa penting untuk melaksanakan penelitian dengan judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Malengkeri II”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental) yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Rukminingsih dkk., 2020). Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group*, di mana kedua kelompok diberikan pretest, kemudian diberi perlakuan berbeda, dan diakhiri dengan posttest untuk dibandingkan hasilnya.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD Inpres

Malengkeri II sebanyak 50 orang, terdiri dari 25 siswa kelas IV A dan 25 siswa kelas IV B. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* (Kurnia, Damayani, & Kiswoyo, 2019), sehingga seluruh siswa dijadikan sampel. Kelas IV B ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IV A sebagai kelompok control.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Tes hasil belajar terdiri atas pretest dan posttest, masing-masing berisi 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, sesuai saran Sugiyono (2017) yang menekankan relevansinya untuk penelitian perilaku dan jumlah responden terbatas.

Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui perhitungan mean, standar deviasi, dan persentase, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji homogenitas. Analisis pretest dan posttest dilakukan menggunakan aplikasi SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas (Quasi Experimental), yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 50 orang, dimana kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran Teams Games tournament (TGT) berbantuan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar matematika ssiswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri II. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan teknik analisis data yang menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis tersebut akan diuraikan pada bagian berikut.

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	15	71	34.04	12.522
Post-test Eksperimen	25	65	99	85.28	9.698
Pret-Test Kontrol	25	15	70	36.32	14.770
Post-test control	25	55	95	76.84	11.950

Berdasarkan Tabel diatas, data hasil pretest yang dianalisis melalui uji deskriptif menggunakan aplikasi

SPSS menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen adalah 34,04, dengan skor maksimum 71 dan minimum 15, serta standar deviasi sebesar 12,522. Sementara itu, pada kelas kontrol, diperoleh rata-rata nilai sebesar 36,32, dengan nilai maksimum 70 dan minimum 15, serta standar deviasi sebesar 14,770. Adapun hasil posttest yang juga diperoleh melalui menggunakan uji aplikasi deskriptif SPSS menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen mencapai 85,28, dengan nilai tertinggi 99 dan terendah 65. Standar deviasi pada kelas ini tercatat sebesar 9,698. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai posttest sebesar 76,84, dengan nilai maksimum 95 dan minimum 55, serta standar deviasi sebesar 11,950. Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menunjukkan pencapaian yang lebih

Berdasarkan Tabel diatas mengenai distribusi frekuensi dan persentase hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa sebelum perlakuan diberikan, pada kelas eksperimen terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan persentase sebesar 4%. Sementara itu, sebanyak 24 siswa berada pada kategori perlu bimbingan dengan persentase 96%, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Adapun pada kelas kontrol, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup 8%, sedangkan 23 siswa lainnya berada dalam kategori perlu bimbingan dengan persentase sebesar 92%, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Setelah dilakukan posttest, pada kelas eksperimen terdapat 11 siswa yang masuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase 44%, 8 siswa berada dalam kategori “baik” dengan persentase 32%, 4 siswa dalam kategori “cukup” sebesar 16%, dan 2 siswa masih berada pada kategori “perlu bimbingan” dengan persentase 8%. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 6 siswa yang memperoleh kategori “sangat baik” (24%), 6 siswa dalam kategori “baik” (24%), 8 siswa

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
		F	%	F	%	F	%	F	%
90 – 100	Sangat Baik	0	0	11	44%	0	0	6	24%
80 – 89	Baik	0	0	8	32%	0	0	6	24%
70 – 79	Cukup	1	4%	4	16%	2	8%	8	32%
0 – 69	Perlu bimbingan	24	96%	2	8%	23	92%	5	20%
Jumlah		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

dalam kategori “cukup” dengan persentase 32%, dan 5 siswa termasuk dalam kategori bimbingan” dengan persentase 20%. “perlu Berdasarkan Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, mayoritas siswa di kedua kelas berada pada kategori perlu bimbingan. Namun, setelah perlakuan, terjadi peningkatan kategori hasil belajar, terutama pada kelas eksperimen yang menunjukkan lebih banyak siswa mencapai kategori sangat baik (44%) dibandingkan kelas kontrol (24%). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh positif

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
		F	%	F	%	F	%	F	%
>70	Tuntas	1	4%	23	92%	2	8%	20	80%
<70	Tidak Tuntas	24	96%	2	8%	23	92%	5	20%
Jumlah		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Berdasarkan Tabel diatas yang menyajikan deskripsi ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan, mayoritas siswa di kelas eksperimen belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tercatat sebanyak 24 siswa (96%) belum tuntas, sementara hanya 1

siswa (4%) yang telah tuntas. Di sisi lain, pada kelas kontrol terdapat 2 siswa (8%) yang sudah mencapai KKM dan 23 siswa (92%) yang belum tuntas. Setelah dilakukan posttest, terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada kedua kelas. Di kelas eksperimen, sebanyak 23 siswa (92%) berhasil mencapai KKM, sementara hanya 2 siswa (8%) yang belum tuntas. Sedangkan di kelas kontrol, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 siswa (80%), dengan 5 siswa (20%) yang masih belum mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa di kedua kelas belum mencapai KKM. Namun setelah posttest, terjadi peningkatan ketuntasan belajar di kedua kelas, dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (92% tuntas) dibandingkan kelas kontrol (80% tuntas). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen berkontribusi lebih signifikan terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa.

Pertemuan	Rata-Rata Aktivitas (Eksperimen) %	Rata-Rata Aktivitas (Kontrol) %
PT 1	81.20	71.40
PT 2	91.40	68.56
PT 3	93.60	72.60
PT 4	95.60	73.00
Rata-Rata	90.45	71.39

Aktivitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama empat kali pertemuan. Secara keseluruhan, kedua kelas mengalami peningkatan aktivitas, tetapi peningkatan yang lebih mencolok terjadi pada kelas eksperimen. Pada Pertemuan 1 (PT 1), rata-rata aktivitas siswa di kelas eksperimen tercatat sebesar 81,20%, sedangkan kelas kontrol mencatat 71,40%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa sejak awal pembelajaran, siswa kelas eksperimen sudah menunjukkan tingkat di keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada Pertemuan ke-2, aktivitas siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 91,40%, sementara kelas kontrol mengalami penurunan menjadi 68,56%. Kenaikan ini mencerminkan adanya respon positif dari siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen. Kemudian, pada Pertemuan 3, aktivitas siswa di kelas eksperimen terus menunjukkan tren peningkatan hingga mencapai 93,60%, sedangkan kelas kontrol mulai menunjukkan sedikit perbaikan dengan nilai 72,60%.

Pada Pertemuan 4, aktivitas siswa di kelas eksperimen kembali meningkat menjadi 95,60%, sementara kelas kontrol hanya mengalami sedikit kenaikan menjadi 73,00%. Bila dihitung secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa selama empat pertemuan di kelas eksperimen mencapai 90,45%, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 71,39%. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Wordwall di kelas eksperimen, memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang digunakan di kelas kontrol.

Table 4.5 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-tast eksperimen	0,932	25	0,097
	Post-test Eksperimen	0,931	25	0,091
	Pre-test Kontrol	0,929	25	0,084
	Post-test Kontrol	0,924	25	0,064

Selanjutnya peneliti melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk

data pretest pada kelas eksperimen adalah 0,097, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,084. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi untuk data posttest kelas eksperimen adalah 0,091, dan untuk kelas kontrol sebesar 0,064. Karena kedua nilai ini juga melebihi taraf signifikansi 0,05,

Table 4.6 Hasil Uji Homogenitas

statistik	Prettest Kelas Eksperimen dan Kontrol	Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol
Tingkat Sig (α)	0,05	0,05
Sig	0,317	0,316
kesimpulan	Homogen	Homogen

Setelah uji normalitas dilakukan, tahap berikutnya adalah melaksanakan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,317. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Adapun hasil uji homogenitas untuk

data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,316. Karena nilai ini juga lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data posttest pada kedua kelas tersebut juga homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Dengan

Table 4.7 Hasil Pengujian Independent Sample t-test Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Variabel	Analisis	t	Df	Sig. two-sided	Kesimpulan
Hipotesis	Independent Samples Test	2,742	48	0,009	H ₀ diterima dan H _a ditolak

independent sample t test.

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t test, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,742$. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (2-tailed) dan derajat kebebasan $df = 48$, nilai $t_{tabel} = 2,010$ (berdasarkan tabel distribusi t). karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi (2 sided) sebesar 0,009 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,009 < 0,05$), maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika yang signifikan secara statistik antara kelompok siswa yang

belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Wordwall dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Malengkeri II.

Hasil serupa ditunjukkan dalam penelitian Fauzi & Masrupah (2024) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas, dengan nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05. Keterlaksanaan pembelajaran TGT juga dinyatakan baik, dengan peningkatan persentase pada setiap pertemuan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, serta hasil analisis data dan pengujian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan aplikasi Wordwall terbukti

berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Malengkeri II. Kesimpulan ini didukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,009, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar yang konsisten pada kelas eksperimen selama empat kali pertemuan, dengan rata-rata aktivitas mencapai 90,45%. Aktivitas ini mencakup keterlibatan aktif dalam diskusi, antusiasme mengikuti permainan edukatif, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok. Sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan rata-rata aktivitas sebesar 71,39% dengan suasana belajar yang relatif pasif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga berdampak positif dalam

meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

Abidin, Y. (2019). Konsep dasar bahasa Indonesia. Bumi Aksara.

Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.

<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

Barus, D. R. (2019). Model–Model Pembelajaran Yang Disarankan Untuk Tingkat Smk Dalam Menghadapi Abad 21. Universitas Negeri Medan, 1–13.

<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38932>

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.

<https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau

dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.

Purba, A. R. A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-24.

Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In

- Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- Samala, A. D., Ambiyar, A., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 2794–2808.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.253>
- Susanti, P. R., Susilowati, D., & Exacta, A. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Jurnal Matematika. Proximal: Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 7(2), 952-960.
- Tayeb, Thamrin, 2017. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 4(02), 48–55.
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING DISCOVERY TERHADAP DAN LEARNING KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. Jurnal Basicedu.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.34>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam
- Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. Journal of Telenursing (JOTING), 3(2), 538–545.
<https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>