

---

## PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI INFORMASI FAKTA DAN OPINI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 3 JATI WETAN KUDUS

Marsya Fatkhia Nurani <sup>1\*</sup>, Wawan Shokib Rondli <sup>1)</sup>, Sugiyantoro <sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia

\* [marsya.hanamazafara@gmail.com](mailto:marsya.hanamazafara@gmail.com)

---

### Article History:

Diterima 28 Juni 2025

Disetujui 03 September 2025

Dipublikasikan 07 September 2025

**Kata kunci:** teams games tournament, wordwall, informasi faktual opini

**Keywords:** teams games tournament, wordwall, factual information opinion

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi fakta dan opini pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall. Penelitian ini menggunakan PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes pilihan ganda yang melibatkan 8 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dan persentase ketuntasan belajar yang signifikan pada siklus I dan II. Hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,63 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 50% dengan 4 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP. Sedangkan pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata 85,63 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100% dengan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 8 orang dan berada di atas ketentuan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes of fact and opinion material in grade IV students of SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Wordwall media. This research uses PTK which is carried out in two cycles which include planning, action, observation, and reflection. Data collection methods used interviews and multiple choices tests involving 8 students. The results showed a significant increase in students' average scores and the percentage of learning completeness in cycles I and II. Learning outcomes in cycle I obtained an average score of 65.63 and a percentage of student learning completeness of 50% with 4 students who scored above the KKTP. Meanwhile, in cycle II, an increase in learning outcomes in Indonesian language content was obtained with an average score of 85.63 and a percentage of student learning completeness of 100% with the number of students who scored above the KKTP of 8 people and was above the predetermined provisions of 75%. Thus, it can be concluded that the TGT model assisted by Wordwall media can improve student learning outcomes.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan generasi muda, termasuk dalam hal ini adalah meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif dan kritis. Dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan dalam menyediakan pembelajaran yang tidak hanya berpedoman utama pada guru, namun juga harus melibatkan peserta didik secara lebih kreatif, aktif dan kolaboratif. Dimana pada era abad 21 ini, diharapkan bahwa guru memiliki keterampilan dan juga

inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran (Ramadhan, 2023). Guru harus memiliki kemampuan mengajar yang mampu menyesuaikan diri dengan kondisi saat ini dan mampu membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar, khususnya materi informasi tentang fakta dan opini, sering kali dihadapkan pada permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik. Pada materi tersebut, peserta didik harus memiliki kemampuan analisis yang baik untuk membedakan informasi fakta dan opini. Hal ini sering menjadi tantangan bagi peserta didik karena banyak peserta didik kerap menghadapi tantangan dalam mencari informasi, menyusun permasalahan untuk keperluan diskusi, serta membedakan antara fakta dan opini dalam sebuah teks (Indayanti et al., 2024). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif dan mampu dalam peningkatan hasil belajar peserta didik adalah Model Teams Games Tournament (TGT) dimana menggabungkan kegiatan permainan, kerja sama tim, dan turnamen kecil sebagai upaya peningkatan partisipasi peserta didik (Arinjani & Sutriyani, 2022). Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis TGT, peserta didik dan guru dapat meningkatkan aktifitas pada kegiatan pembelajaran serta menciptakan kolaborasi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Model Teams Games Tournament (TGT) termasuk salah satu pendekatan pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan elemen permainan dan kerjasama tim. Metode ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi peserta didik melalui kompetisi yang sehat dalam kelompok (Triastutik, 2024).

Pengintegrasian TGT akan lebih efisien jika disertai dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis online yang dapat mendukung guru dalam merancang proses pembelajaran dan menjadikan materi pelajaran lebih menarik serta interaktif bagi para peserta didik (Nenohai et al., 2021);(Nisa, 2022). Sebagai platform pembelajaran digital, Wordwall memiliki kemampuan untuk menyajikan konten dengan cara yang menarik dan menantang bagi peserta didik. Kombinasi model TGT dengan media Wordwall merupakan strategi inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar pada materi informasi faktual dan opini. Metode ini mendorong peserta didik untuk belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, dan bekerja sama dalam tim, sehingga dapat lebih memahami apa yang dikerjakan. Model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Wordwall dapat menjadi solusi yang bagus untuk masalah ini karena menawarkan metode belajar yang lebih menarik dan interaktif (Marwiguna et al., 2024).

Kendala yang dihadapi di SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus adalah keadaan dimana hasil belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini masih minim. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus, ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, antara lain: (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti permainan (games) ketika pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) peserta didik cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena lebih menyukai pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (games); (3) guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan antusias saat belajar; dan (4) ketika guru memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak dapat mengerjakannya.

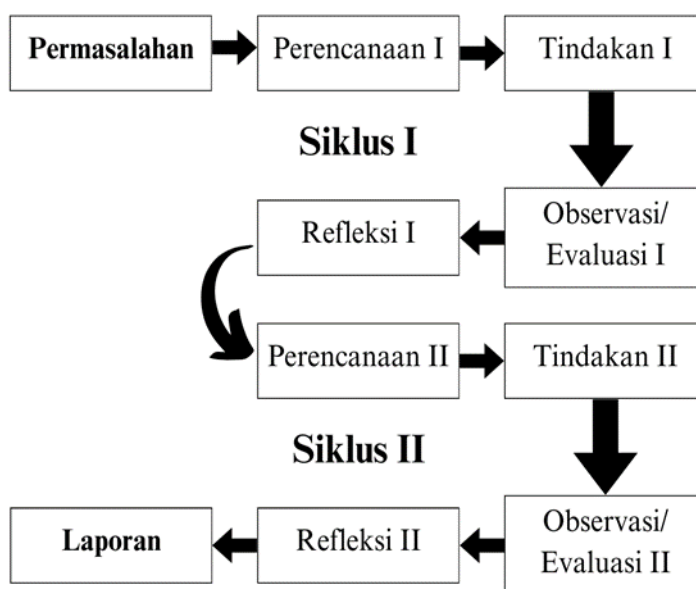
Permasalahan di atas berdampak pada hasil belajar peserta didik yang sulit mencapai KKTP, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Mengingat peserta didik lebih senang belajar dengan kegiatan yang melibatkan permainan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik melalui penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar mengenai materi informasi fakta dan opini di Kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kabupaten Kudus.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas atau disingkat PTK (Muslimah & Saputro, 2025). Penelitian ini didasari oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik (Akbar & Hadi, 2023). Model TGT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efisien karena mengintegrasikan berbagai unsur seperti ceramah, kerja sama dalam tim, aktivitas permainan, turnamen, dan penghargaan bagi kelompok. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses

pembelajaran (Suardin et al., 2023). Kombinasi antara model TGT dan media Wordwall mendukung peserta didik untuk belajar secara kolaboratif, kompetitif, dan interaktif, serta berpotensi meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik (Rahman et al., 2025). Adanya penggabungan strategi pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan mengoptimalkan potensi peserta didik. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan model pembelajaran baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didiknya. Dengan mempertimbangkan kajian teoritis dan simpulan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Wordwall merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, terutama pada materi fakta dan opini.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok individu (peserta didik) mengidentifikasi masalah yang ada, kemudian peneliti (guru) melakukan langkah-langkah untuk memecahkan masalah tersebut (Setiawan et al., 2021). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dan mengamati pengaruh dari perbaikan tersebut. Setiap fase terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun bagan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Hasil dari setiap tahap digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya, dan seterusnya hingga tingkat belajar peserta didik mencapai lebih dari 75% dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus yang berjumlah 8 peserta didik yang terdiri dari 3 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan Tes Pilihan Ganda. Wawancara merupakan pertemuan dua pihak untuk bertukar pikiran dan informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013). Dalam pengumpulan data ini, wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik mengenai isu-isu atau keluhan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi di kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus.

Tes digunakan sebagai instrumen untuk menilai tingkat kemampuan individu (Haryati, 2024). Tes Pilihan Ganda diberikan setelah penerapan tindakan dengan menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall, yaitu pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian, data yang terkumpul dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif, yaitu melalui perhitungan nilai rata-rata peserta didik dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus pada materi informasi fakta dan opini melalui penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pertama, tahap perencanaan. Perencanaan merupakan tahapan yang paling penting dalam melakukan penelitian, dan melakukan segala sesuatu harus didasarkan pada perencanaan (Mualimin & Cahyadi (2014). Tahap ini merupakan awal dalam PTK, di mana peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas, merumuskan tujuan penelitian, dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Adapun pada penelitian ini, masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus pada materi informasi fakta dan opini. Identifikasi masalah ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan fakta dan opini, kurang antusias dalam pembelajaran, dan hasil evaluasi belajar yang rendah. Adapun rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kudus tentang materi informasi fakta dan opini dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Wordwall. Selanjutnya, rencana tindakan untuk menerapkan model TGT dengan bantuan Wordwall meliputi: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model TGT dengan bantuan Wordwall; membuat media pembelajaran Wordwall yang menarik dan interaktif; membuat LKPD dan alat evaluasi; dan membuat skenario pembelajaran yang rinci mencakup penggunaan Wordwall dan prosedur pelaksanaan Model TGT.

Kedua, tindakan. Tahap ini merupakan tahap implementasi dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran (Modul Ajar) yang telah disusun. Peneliti menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall untuk mengajarkan siswa tentang materi informasi fakta dan opini. Pada tahap ini, peneliti sebagai guru harus dapat mengelola kelas dengan baik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pengelolaan kelas meliputi pengaturan tempat duduk, pemberian instruksi yang jelas, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Ketiga, observasi. Tahap ini merupakan tahap observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan dampaknya. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh rekan kolaborator dalam penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh peserta didik. Observasi dilakukan untuk menilai keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam menerapkan model TGT berbantuan Wordwall. Peneliti juga mengumpulkan data hasil untuk menilai dampak tindakan pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Instrumen pengumpulan data harus terjamin validitas dan reliabilitasnya agar data yang diperoleh tepat dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes pilihan ganda.

Terakhir, refleksi. Tahap refleksi adalah tahap mengevaluasi hasil observasi dan analisis data. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang mereka kumpulkan untuk melihat apakah langkah-langkah yang mereka ambil telah berhasil mengatasi masalah. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan interpretatif. Analisis deskriptif mendeskripsikan data, seperti menghitung nilai rata-rata dan persentase. Sedangkan analisis interpretatif menginterpretasikan data dan membuat kesimpulan. Guru menilai keefektifan tindakan pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk merencanakan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Jika masalah belum sepenuhnya teratasi, pendidik merencanakan siklus berikutnya dengan memperbaiki dan mengubah tindakan pembelajaran. Jika masalah telah teratasi, pendidik dapat mengakhiri

penelitian dan membuat kesimpulan. Berikut adalah tabel perbandingan hasil analisis data pada Siklus I dan Siklus II.

Tabel 1. Perbandingan hasil analisis data pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan Klasik
Siklus I	70	50	80	65,63	4	4	50%
Siklus II	70	75	100	85,63	8	0	100%

## Pembahasan

Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi fakta dan opini, bisa dilihat pada Tabel 1 menunjukkan perbandingan hasil analisis data pada pelaksanaan Siklus I dan Siklus II, dimana pada pelaksanaan Siklus I menampilkan penggunaan pertama Model Pembelajaran TGT dengan bantuan Wordwall. Dari 8 peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini, hanya 4 peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tindakan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata kelas 65,63. Persentase ketuntasan belajar peserta didik adalah 50%. Pada Siklus I ini, peserta didik sangat antusias dengan model pembelajaran baru yang menggabungkan permainan dan teknologi. Namun, peserta didik masih menghadapi beberapa tantangan seperti mereka belum terbiasa dengan dinamika kerja kelompok dalam model TGT dan beberapa masih kesulitan membedakan antara fakta dan opini. Hasil refleksi dari siklus I ini menunjukkan bahwa beberapa aspek pembelajaran harus diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti memperbaiki dan mengubah cara pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut antara lain memberikan penekanan yang lebih besar pada penjelasan konsep fakta dan opini; memberikan contoh-contoh yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik; meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan memaksimalkan penggunaan fitur Wordwall; dan setiap peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam permainan karena mendukung dinamika kelompok dan kerjasama.

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,63 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100%. Sebanyak 8 peserta didik mencapai KKTP, yang berarti seluruh peserta didik telah melampaui target ketuntasan 75% yang ditetapkan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran dan menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi fakta dan opini. Peserta didik juga lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, berpartisipasi dalam permainan, dan memahami materi fakta dan opini.

Hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT yang didukung oleh media Wordwall memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi informasi fakta dan opini. Adanya suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Rahmadiana et al., 2025). Melalui penerapan model TGT, terciptalah lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan dimana peserta didik dapat secara aktif belajar dan bermain secara sehat (Marwati et al., 2023). Dalam model TGT, kerja sama tim mendorong peserta didik untuk saling membantu dan mendukung saat belajar. Penerapan dari model TGT telah secara signifikan dapat meningkatkan antusiasme dan pencapaian hasil belajar peserta didik (Lufiana et al., 2024). Pada akhirnya, hal ini akan berujung pada peningkatan prestasi yang lebih baik. Media Wordwall sangat penting untuk membuat pelajaran menjadi menarik dan interaktif. Fitur Wordwall Games dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall berdampak positif terhadap prestasi akademik peserta

didik Akbar & Hadi (2023). Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial membantu peserta didik belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori tersebut dimana dalam praktiknya, model pembelajaran TGT dan Wordwall dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan keterampilan analisis. Model ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berdiskusi, dan berkolaborasi. Dengan menggunakan permainan dan teknologi, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar mengenai materi informasi fakta dan opini pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jati Wetan Kabupaten Kudus telah berhasil mencapai target yang diinginkan. Hal ini terungkap dari hasil belajar yang ditunjukkan pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,63 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 50% dengan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 4 orang. Hasil ini masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 75%. Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, terdapat peningkatan dimana diperoleh hasil belajar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata 85,63 dan presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100% dengan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 8 orang dan berada di atas ketentuan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian, hasil dari pelaksanaan siklus II tersebut menjadi landasan penelitian ini dihentikan. Hasil penelitian pada siklus I dan II juga memiliki implikasi teoritis dan praktis yang signifikan. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahaman mereka melalui pengalaman belajarnya secara aktif, seperti interaksi sosial dalam tim, diskusi dan permainan. Secara praktis, pemberian Model Pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengembangkan karakter tanggung jawab, kerjasama serta mampu memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ramadhan, I. L. H. A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Indayanti, A. I., Caesar, T., dan Agustini, R. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Menentukan Fakta Dan Opini Dalam Teks Argumentasi Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Pembelajaran Quiziz. Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya, 8(2), 352-361.
- Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games and Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. Formosa Journal of Applied Sciences, 1(1), 47-56.
- Triastutik, M. (2024). Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Dengan Media Tarik Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam, 2(2), 37-43.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat, 2(2), 101–110.

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Marwiguna, I., Widiyanto, J., & Wahyuni, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Di Kelas 2 Sdn 01 Nambangan Lor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Muslimah, S., & Saputro, B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Project Based Learning (PjBL) dengan Menggunakan Alat Peraga Styrofoam Materi Pengenalan Sel. *Edutama*, 5(2), 301–310.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446.
- Rahman, P.A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-7
- Setiawan, B., Apri Irianto, S. H., & Rusminati, S. H. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan: Kajian Teoritis Untuk Mahapeserta didik PGSD*. CV Pena Persada.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Haryati, H. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika (Doctoral dissertation, IAIN Parepare)*.
- Mualimin, M., & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 7-7.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607.
- Lufiana, R., Hadi, P. K., & Astutik, H. D. (2024). Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Pendidikan*, 3(2), 24-33.