

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model *Team Game Tournament (TGT)* Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Banyuwangi 3

Resti Widyasari¹, Sekar Rana Afifah², Idam Ragil Widiyanto Atmojo³, Nadu Azizah Islami⁴

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret, ⁴SDN Banyuwangi 3
restiwidyasari21@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This research aims to determine the improvement in mathematics learning outcomes regarding the operation of calculating fractions, multiplication and division in class VI elementary school students. This research was carried out at SD N Banyuwangi 3 with the research subjects being 13 class VI students for the 2024/2025 academic year. The type of research carried out is Classroom Action Research which consists of 2 cycles. Data collection techniques use test and non-test techniques. Test techniques use written test questions to measure student learning outcomes, while non-test techniques include observation and documentation activities. The research results showed that students' learning completeness in the pre-cycle was only 23.076% with an average score of 45.384, then increased in the first cycle with a completeness result of 46.153% and an average score of 58.461. In the second cycle, students' learning completion results increased to 69.230% with a class average of 76.538.

Keywords: *Mathematics, Team Game Tournament (TGT), Wordwall*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi operasi hitung pecahan perkalian dan pembagian pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Banyuwangi 3 dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 13 orang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes menggunakan soal tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan teknik non tes meliputi kegiatan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik pada pra siklus yang hanya 23,076% dengan rata-rata nilai 45,384, kemudian meningkat pada siklus I dengan hasil ketuntasan sebesar 46,153% dan rata-rata nilai sebesar 58,461. Pada siklus ke II hasil ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 69,230% dengan rata-rata kelas sebesar 76,538.

Kata kunci: *Matematika, Team Game Tournament (TGT), Wordwall*



PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini memberikan banyak tuntutan yang perlu dipenuhi guna mencapai tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan individu yang berkualitas, berkarakter, serta sanggup beradaptasi secara sempurna di lingkungannya sehingga memiliki pandangan yang luas dalam menggapai cita-cita yang diharapkan. Di samping itu, tujuan pendidikan juga tertuang dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.

Era globalisasi sebagai era perubahan, juga menuntut mutu pendidikan yang lebih baik dengan harapan dapat menaikkan mutu sumber daya manusia. Dalam era global, pendidikan, dalam hal ini adalah pendidikan nasional juga harus memperhatikan perkembangan pendidikan internasional. Oleh karena itu, penelitian yang memandang kompetensi guru sebagai salah satu elemen kunci penyelenggaraan pendidikan formal perlu mempertimbangkan bagaimana mengembangkan kompetensi guru guna mewujudkan harapan-harapan tersebut di atas.

Ketika suatu model pembelajaran dipilih, tetapi tidak memberikan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kaitannya dengan hasil belajar peserta didik, maka ada sesuatu yang salah dengan model yang diterapkan dalam pembelajarannya. Maka dari itu, pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang pada hakikatnya adalah proses komunikasi dan kerjasama perlu dan harus diperhatikan. Hal tersebut penting sebab pemilihan model pembelajaran yang tepat memberikan dampak yang cukup signifikan berkaitan dengan hasil belajar peserta didik.

Kondisi rendahnya hasil belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pemanfaatan model pembelajaran yang kurang tepat. Dalam banyak kasus, hal tersebut terjadi disebabkan pendidik kurang memahami karakteristik peserta didik dan juga kesesuaian antara materi pelajaran dengan model pembelajaran yang dipilih. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan iptek karena mempelajari matematika sama halnya melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Matematika di sekolah dasar adalah kegiatan konkret. Peserta didik di sekolah dasar belum bisa diajari secara definisi, sehingga guru harus menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan peran guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Kenyatannya masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan peserta didik berpikir kritis.

Melihat kondisi yang ada, pengembangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik perlu diterapkan. Guna mengatasi masalah tersebut di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran lain yakni model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan website Wordwall sebagai alternatif solusi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015, hlm.170) langkah-langkah yang termasuk siklus reguler TGT adalah sebagai berikut: Penyajian kelas, Kelompok (team), Games, Turnamen, Rekognisi Tim.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi dan kerja sama antarpeserta didik dalam memahami materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran TGT dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang dipadukan dengan permainan (Games). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hakim dan Sofyan (dalam Fajriyanti, 2022: 7) yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan suatu jenis model kooperatif yang mana memiliki bagian pembelajaran yang disusun kedalam sebuah permainan yang tersusun pada berbagai kelompok peserta didik yang melaksanakan sebuah kompetisi akademik ataupun tes. Sementara menurut Rusman (dalam Fajriyanti, 2022: 7), model pembelajaran TGT merupakan gaya belajar di mana peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku bangsa yang berbeda bahasa ataupun ras.

Sementara media pembelajaran Wordwall adalah salah satu alat yang digunakan dalam pendidikan untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif berbasis kata-kata. Pembelajaran berbasis kata-kata atau "word-based learning" adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan kata-kata sebagai unit utama dalam proses pembelajaran. Teori ini menyoroti pentingnya memahami kosakata dan penggunaan kata-kata dalam konteks yang relevan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Game Wordwall menurut (Kajian et al., 2023) ialah aplikasi browser yang inovatif sebagai sumber belajar, media, dan alat untuk evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media Wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Hartaningsih, 2022). Wordwall adalah salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023).

Wordwall juga dapat dianalisis dalam konteks teori pembelajaran kolaboratif, yang menekankan kerja sama antara peserta didik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang saling mendukung dan membangun pengetahuan bersama. Dengan fitur-fitur seperti kemampuan untuk berbagi dan berkolaborasi dalam pembuatan aktivitas, Wordwall dapat mendorong kerja sama dan interaksi antar peserta didik dalam pembelajaran.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin (2014) yaitu 1) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya. 3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok. dan 4) membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen. Berdasarkan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Pembelajaran menggunakan apl. Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan kelas 6 SD N Banyuwangung 3".

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran dengan melakukan perubahan dan perbaikan. Perubahan dan perbaikan ini didasarkan pada informasi atau dalam

istilah penelitian data yang dikumpulkan secara sistematis (Prihantoro & Hidayat 2019). Sejalan dengan itu Syamsu dkk., (2023) berpendapat, penelitian tindak kelas (PTK) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam konteks pembelajaran sehingga dalam penelitian tindakan kelas, pendidik berperan aktif sebagai peneliti untuk mencari solusi dan melakukan perbaikan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus menggunakan desain penelitian tindakan kelas berupa refleksi awal dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kelas, dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. secara garis besar terdapat empat tahap yang harus dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Ananda, 2015). Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes menggunakan soal tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan teknik non tes meliputi kegiatan observasi dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah 13 orang peserta didik dengan 6 orang laki-laki dan 7 orang perempuan di kelas VI SD Negeri Banyuwangi 3, Kota Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Agustus 2024. Fokus materi pada penelitian ini yaitu topik pembelajaran operasi hitung pecahan perkalian dan pembagian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai penelitian, observasi dilakukan terlebih dahulu dengan tujuan untuk melihat situasi aktual peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga peneliti dapat menemukan masalah yang perlu dikaji. Beberapa permasalahan yang terjadi yaitu, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Selain itu guru cenderung menjelaskan materi menggunakan metode konvensional, yang menyebabkan peserta didik bosan sehingga motivasi belajar peserta didik berkurang, yang berakibat pada penurunan hasil belajar peserta didik.

Hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pra siklus yang dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 19 Agustus 2024 menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Data hasil pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik pra siklus

No.	KKM	NILAI	KETERANGAN	JUMLAH PESERTA DIDIK	PRESENTASE (%)
1.	70	>70	Tuntas	3	23,076%
2.	70	<70	Tidak Tuntas	10	76,923%
Total				13	100%
Rata-rata nilai			45,384		

Berdasarkan Tabel 1. hasil yang didapat pada pra siklus adalah dari 13 peserta didik hanya 3 peserta didik yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 23,076% sedangkan 10 peserta didik mendapat nilai rendah di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 76,923%. Dengan nilai rata-rata sebesar 45,384.

Berdasarkan data inilah diketahui rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung pecahan

perkalian dan pembagian dikarenakan tidak adanya media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu peneliti berupaya melakukan suatu tindakan sesuai dengan perencanaan yang disusun dalam penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan media pembelajaran wordwall dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dilaksanakan melalui 2 siklus. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memberikan peserta didik stimulus berupa sajian materi dan video pembelajaran, kemudian membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Kemudian peneliti akan menyajikan kuis/game di platform Wordwall berupa kuis/games materi operasi hitung pecahan perkalian dan pembagian. Setiap kelompok saling berebut untuk menjawab soal yang ada dilayar, kelompok yang dapat menjawab secara tepat dan cepat akan mendapatkan nilai 100. Selama pelaksanaan tindakan ini, guru melakukan pengamatan terkait respon peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasilnya peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam melakukan kompetisi yang berlangsung di platform Wordwall ini. Terdapat peserta didik yang awalnya kurang memiliki motivasi belajar dan kurang berinteraksi pada saat di kelas, namun pada saat pembelajaran ini berlangsung peserta didik tersebut tampak turut serta saling berdiskusi dan aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini. Setelah melakukan belajar bersama kelompok, peneliti kembali memberikan test individu kepada peserta didik menggunakan LKPD. Hasil pada siklus I ini menunjukkan peningkatan dari hasil kemampuan awal peserta didik. Adapun data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil belajar siklus I

No.	KKM	NILAI	KETERANGAN	SIKLUS 1	
				JUMLAH PESERTA DIDIK	PRESENTASE (%)
1.	70	>70	Tuntas	6	46,153%
2.	70	<70	Tidak Tuntas	7	53,846%
Total				13	100%
Rata-rata nilai				58,461	

Berdasarkan Tabel 2. hasil yang didapat dari pembelajaran siklus I adalah 6 peserta didik mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 46,153% sedangkan 7 peserta didik mendapat nilai rendah di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 53,846%. Siklus I ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 58,461.

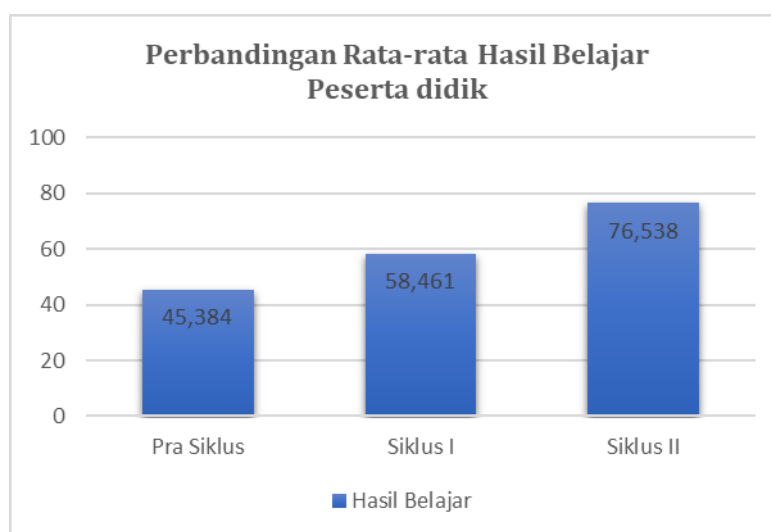
Dengan memperhatikan hasil belajar peserta didik pada siklus I, telah diperoleh peningkatan hasil belajar namun masih diperlukan penyempurnaan pada siklus II dengan mengadakan perbaikan seperti, peneliti mengelola waktu pembelajaran agar lebih efektif, peneliti lebih memotivasi peserta didik untuk bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok agar setiap anggota kelompok dapat memahami materi yang diajarkan, dan peneliti lebih aktif berkeliling kelas untuk membimbing setiap kelompok maupun individu yang mengalami kesulitan belajar. Pelaksanaan Siklus II akan dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2024. Pelaksanaan Tindakan kelas Tahap ini sama seperti dengan tahap pelaksanaan siklus I. Hasil pada siklus II ini menunjukkan peningkatan dari hasil kemampuan awal peserta didik. Adapun data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil belajar siklus II

No.	KKM	NILAI	KETERANGAN	SIKLUS 2	
				JUMLAH PESERTA DIDIK	PRESENTASE (%)
1.	70	>70	Tuntas	9	69,230%
2.	70	<70	Tidak Tuntas	4	30,769%
Total				13	100%
Rata-rata nilai				76,538	

Berdasarkan Tabel 3. hasil yang didapat dari pembelajaran siklus II adalah 9 peserta didik mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 69,230% sedangkan 4 peserta didik mendapat nilai rendah di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 30,769%. Siklus II ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76,538.

Hasil belajar yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada pelaksanaan pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik hanya 45,384, kemudian di siklus I ketuntasan hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 58,461, lalu pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 76,538. Untuk lebih jelas mengenai peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:

**Gambar 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan gambar 1. peningkatan yang diperoleh dari data hasil belajar peserta didik dapat dilihat bahwa dari pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,076 dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,076.

Kondisi awal peserta didik kelas VI sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi belajar dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, terlihat dari respon yang ditunjukkan oleh peserta didik yang kebanyakan bermain sendiri dan mengobrol dengan teman yang lain. Hal ini dikarenakan guru cenderung monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang tidak menyerap materi secara maksimal. Menurut Febrita & Ulfah (2019) media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi dan menjadikan peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh,

sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu aplikasi Wordwall. Menurut Savira dan Gunawan (2022) wordwall merupakan platform berbasis games edukasi naratif dan interaktif yang dapat disesuaikan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan selain untuk menyampaikan materi. Wordwall membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi tidak menghilangkan atau mengurangi materi, selain itu peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi.

Penggunaan media wordwall telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik hal ini juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yuli dkk., (2023), diperoleh hasil bahwa pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Girirejo dengan menggunakan media wordwall, mendapatkan 40,62% peserta didik yang tuntas pada siklus I dan 87,5% peserta didik yang tuntas pada siklus II. Penelitian ini juga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Team GameTournamen dengan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Girirejo.

Model pembelajaran TGT menurut Slavin (2010) model pembelajaran TGT dilakukan dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. model pembelajaran ini tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Selain itu model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran TGT dengan menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran Matematika pada materi operasi hitung pecahan perkalian dan pembagian. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik yang berdampak pada hasil pembelajaran di kelas. Pada setiap tindakan yang dilakukan, terlihat perubahan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di dalam kelas, ditinjau mulai dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan (Pra siklus), Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I, dan pelaksanaan tindakan pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar dengan media wordwall peserta didik kelas VI pada mata pelajaran matematika, peneliti berpartisipasi dalam bentuk pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Dari hasil dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media aplikasi wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan perkalian dan pembagian. Hal ini dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik pada pra siklus yang hanya 23,076% dengan rata-rata nilai 45,384, kemudian meningkat pada siklus I dengan hasil ketuntasan sebesar 46,153% dan rata-rata nilai sebesar 58,461. Pada siklus ke II hasil ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 69,230% dengan rata-rata kelas sebesar 76,538.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Cipta Pustaka Media.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hariyanti, D. P. D., Fakhruddin, F., Kardoyo, K., & Arbarini, M. (2023). Menuju Era Globalisasi Pendidikan: Tantangan dan Harapan Terhadap Mutu Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 222–225. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Herdinawati, N., Wilujeng, I., & Hastuti, P. W. (2018). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar. *E-Journal Pendidikan IPA*, 7(8), 430–438.
- Mahanani, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri 2 Wates. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 31(3108), 1–11.
- Minarta, S. M., & Purwa Pamungkas, H. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(4), 2549–2284.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Syamsu, H., Saleh, J., & Aksan, A. (2023). Hamka Syamsu Artikel PTK Penggunaan Media Belajar Wordwall dalam Pembelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 795-803.