YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i1.4752

# PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL

## Improving Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes Through the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by Wordwall

**Kiswari Puji Rahayu[1], Heny Amalia Choirunnisa[2], Novalia Amananda[3]**
Universitas Muhammadiyah Purworejo
kiswaripuji123r@gmail.com

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Dec 18, 2024 | Jan 2, 2025 | Jan 14, 2025 | Jan 19, 2025 |

**Abstract**

This study aims to determine the increase in interest and learning outcomes in mathematics basic multiplication material using the Team Games Tournament (TGT) model assisted by wordwall in grade V students of SDN Kepatihan. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using the Kimmis and Mc Taggart model. The research subjects consisted of 24 fifth grade students of SDN Kepatihan. Data was obtained using questionnaire and test methods. The results showed that students' interest in learning in the pre-cycle amounted to 62, 93% (quite high), cycle I amounted to 70, 63% (high), cycle II amounted to 82, 92% (very high). Meanwhile, students' learning outcomes are seen from the classical learning completeness or the number of students achieving KKTP. Learning outcomes in the pre-cycle amounted to 68, 71% (14 students reached KKTP), cycle I increased to 78, 81% (17 students reached KKTP), and cycle II increased to 86, 41% (19 students reached KKTP). In


Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the process, it shows that the quality of the learning process has improved, students are more active, communicative, confident and the learning atmosphere is more fun. It can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) model with the help of wordwall can increase the interest and learning outcomes of fifth grade mathematics at SDN Kepatihan.

**Keywords**: Team Games Tournament; Wordwall; Learning Interest; Learning Outcomes

**Abstrak**: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar matematika materi perkalian dasar menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* pada siswa kelas V SDN Kepatihan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kimmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas V SDN Kepatihan. Data diperoleh dengan metode angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa pada pra siklus sebesar 62, 93% (cukup tinggi), siklus I sebesar 70, 63% (tinggi), siklus II sebesar 82, 92% (sangat tinggi). Sementara, hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar klasikal atau jumlah siswa mencapai KKTP. Hasil belajar pada pra siklus sebesar 68, 71% (14 siswa mencapai KKTP), siklus I meningkat menjadi 78, 81% (17 siswa mencapai KKTP), dan siklus II meningkat menjadi 86, 41% (19 siswa mencapai KKTP). Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terlihat siswa lebih aktif, komunikatif, percaya diri dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika kelas V SDN Kepatihan.

**Kata Kunci**: *Team Games Tournament*, Wordwall, Minat Belajar, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses mengajarkan matematika kepada siswa, mencakup upaya guru dalam menciptakan suasana belajar dan memenuhi kemampuan, potensi, kebutuhan minat bakat siswa dalam matematika sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa (Wandini, 2019) Tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan berbagai keterampilan pada siswa seperti memahami konsep, memecahkan masalah, mengomunikasikan pendapat, dan membentuk sikap dalam matematika seperti rasa ingin tahu yang tinggi, logis, kritis, kreatif, serta percaya diri dalam memecahkan permasalahan matematika (Aprilia et al., 2024). Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, guru harus dapat memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga siswa memiliki minat dan mencapai hasil belajar yang tinggi.

Hasil belajar merupakan penguasaan pemahaman siswa dalam semua aspek yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Putri & Nurafni, 2021). Hasil belajar adalah perubahan tingkah

laku subjek yang terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusadi, 2020). Hasil belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika hasil belajar siswa, maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut tidak benar-benar belajar atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru belum efektif, sehingga tujuan pembelajaran matematika tidak tercapai sepenuhnya (Amalia et al., 2021).

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan pendidik untuk memotivasi siswa agar memiliki minat belajar yang tinggi. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Menurut (Reski, 2021), minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang untuk belajar, partisipasi aktif, kecenderungan untuk memperhatikan, daya konsentrasi yang besar, serta perasaan positif yang mendorong kemauan belajar terus meningkat. Selain itu, kenyamanan saat belajar dan kemampuan siswa untuk membuat keputusan dalam proses belajar juga menjadi indikator penting dari minat belajar yang baik.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di kelas V SDN Kepatihan ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi matematika masih terbatas, terutama pada materi perkalian, sehingga hasil belajar siswa rendah yaitu dari 24 siswa terdapat 14 siswa (68,71%) yang tuntas dalam belajar. KKTP pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Kepatihan yaitu 60. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar perkalian, di mana siswa lebih terfokus pada menghafal hasil perkalian tanpa memahami konsep dasar di balik operasi tersebut. Tanpa pemahaman ini, siswa mengalami kesulitan menghadapi soal yang lebih rumit atau membutuhkan penalaran lebih kompleks. Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru dalam mengajar yaitu kurang bervariasi atau masih konvensional. Hal ini juga mempengaruhi minat belajar siswa. Dalam kegiatan mengajar guru belum mampu menciptakan suasana yang menyenangkan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Kegiatan yang menyenangkan dapat diciptakan oleh guru melalui penggunaan model, metode, maupun media pembelajaran.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* adalah metode pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar (Ivana, 2020). TGT menempatkan siswa dalam

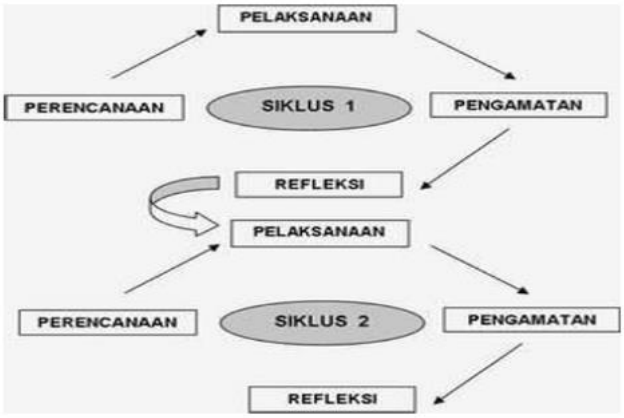
kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda serta melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan (Sugiata, 2018). Penerapan TGT memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, berkolaborasi, dan termotivasi oleh adanya penghargaan bagi kelompok terbaik (Salsabila & Sundi, 2024). Adapun beberapa kelebihan dari model TGT yaitu (1) model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (2) dapat membantu pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan atau materi; (3) model pembelajaran ini dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru, sehingga membuat suasana belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Taniredja et al., 2011)

Dalam konteks pembelajaran di era digital, media Wordwall dapat menjadi alat pendukung yang efektif. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat diadaptasi sesuai dengan materi pelajaran. *Wordwall* disajikan dalam bentuk permainan yang brtujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Setiawan & Haryati, 2024). Media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat, baik secara individu maupun kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan uraian di atas, maka model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* dipilih menjadi alternatif solusi dari permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kepatihan pada materi perkalian dasar. Dengan mengombinasikan pembelajaran berbasis permainan dan teknologi, diharapkan siswa dapat memahami konsep perkalian dasar dengan lebih baik sekaligus termotivasi untuk belajar secara aktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang relevan di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada 13-29 November 2024 di SDN Kepatihan, dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas V. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Terdapat 4 komponen yang terkait dalam model spiral Kemmis dan Taggart, yaitu, perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Komponen tindakan dan pengamatan menjadi satu,

dengan alasan keduanya dalam praktik yang tidak dapat dipisahkan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan.




Gambar 1. Langkah-Langkah PTK

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat dan hasil belajar siswa adalah angket dan tes. Angket berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab oleh siswa untuk mengetahui respon sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall*. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Angket ini berisi masing-masing 10 butir pernyataan yang diajukan kepada siswa (responden) untuk memperoleh data minat belajar siswa kelas V SD. Angket ini diberikan sebanyak dua kali yaitu pada saat sebelum pemberian tindakan, dan pada saat setelah selesai pembelajaran/tindakan. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dalam bentuk angket model skala likert yang sudah dilengkapi dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Cukup Setuju (2), dan Kurang Setuju (1). Adapun kriteria minat siswa sebagai berikut: 80-100 (Sangat Tinggi), 66-79 (Tinggi), 56-65 (Cukup Tinggi), 40-55 (Kurang Tinggi). Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi 85% dari jumlah siswa mencapai KKTP yaitu 60, dan presentase minat belajar mencapai rata-rata 66-79% dengan kategori tinggi.

## HASIL

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti memiliki data awal minat dan hasil belajar matematika kelas V SDN Kepatihan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Presentase Awal Minat Belajar Matematika

| Minat Belajar | Kategori |
|---|---|
| 62, 93% | Cukup Tinggi |

**Tabel 2.** Presentase Awal Hasil Belajar Matematika

| Keterangan | Jumlah Siswa | Presentase |
|---|---|---|
| Tuntas | 14 | 68, 71% |
| Tidak Tuntas | 10 | 31,29% |
| Presentase Ketuntasan Klasikal | | 68,71% |

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2, dapat dikatakan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kepatihan masih jauh dari ketetuntasan klasikal ideal yaitu 85%. Minat belajar di kondisi awal sudah cukup tinggi namun masih diperlukan peningkatan untuk membantu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, untuk memperbaiki keadaan tersebut dilakukan sebuah inovasi pembelajaran, yaitu melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kepatihan pada materi perkalian dasar.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Kepatihan. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I pokok bahasan perkalian dasar menggunakan model TGT. Pelakasanan pembelajaran matematika dengan model TGT, tahap pertama yaitu penyajian kelas (*class presentation*), guru menjelakan mengenai perkalian dasar dan memberikan latihan soal sederhana. Tahap kedua, belajar dalam kelompok (*teams*) kelas dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen. Tahap ketiga dan keempat dilakukan secara bersamaan yaitu tahap permainan (*games*) sekaligus tahap pertandingan (*tournament*). Dalam tahap ini, masing-masing ketua kelompok harus berlari ke depan untuk mengambil 1 soal pertanyaan kemudian di kerjakan bersama kelompoknya. Kelompok yang sudah selesai menjawab, menunjukkan jawaban ke guru. Jika jawaban benar dan tepat maka kelompok tersebut memperoleh 1 poin. Langkah tersebut dilakukan berulang-ulang hingga soal habis. Soal yang disediakan yaitu sebanyak 10 soal. Tahap terakhir yaitu perhargaan kelompok (*team recognition*), kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapat penghargaan atau *reward* dari guru. Proses pembelajaran matematika menggunakan model TGT pada siklus I

belum optimal yaitu: (1) Cara bermain yang digunakan dalam turnamen menyebabkan kelas kurang kondusif, karena siswa saling dorong untuk mengambil soal yang disediakan. Selain itu guru kesulitan menentukan siapa yang paling cepat dalam menjawab soal karena siswa berlari secara bersamaan dan tidak jarang saling tarik-menarik. Hal ini menyebabkan beberapa soal dianggap gugur. Situasi ini cukup menurunkan semangat siswa dalam turnamen; (2) Penataan ruang kurang tepat sehingga sehingga gerak siswa terbatas; (3) Pembelajaran memakan waktu lama; (4) Beberapa siswa masih kesulitan menghitung perkalian bilangan 5-9.

**Table 3.** Presentase Minat Belajar Matematika Siklus I

| Minat Belajar | Kategori |
|---|---|
| 70,63 % | Tinggi |

**Table 4.** Presentase Hasil Belajar Matematika Siklus I

| Keterangan | Jumlah Siswa | Presentase |
|---|---|---|
| Tuntas | 17 | 78,81 % |
| Tidak Tuntas | 7 | 22,19 % |
| Presentase Ketuntasan Klasikal | | 78,81 % |

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, minat dan hasil belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan, namun hasil ini belum dapat memenuhi kriteria keberhasilan terutama pada hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika siswa sudah meningkat, numun belum mencapai target. Selai itu, masih terdapat kekurangan dalam tindakan yang perlu untuk ditingkatkan agar dapat memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu siklus II perlu dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II berdasarkan refleksi pada siklus I. Rencana tindak lanjut yang dilaksanakan pada siklus II yaitu, (1) Mengubah permainan menjadi berbasis digital, yaitu dengan bantuan media *wordwall*; (2) Menata ruang kelas dengan pola huruf U agar mobilitas siswa lebih luas; (3) Memperhitungkan alokasi waktu menjawab soal dengan mengatur menu waktu pada media *wordwall*; (4) Mengajarkan teknik berhitung dengan jarimatika untuk bilangan 5-9.

Pada siklus II pokok bahasan perkalian dasar menggunakan model TGT dengan bantuan media *wordwall*. Dalam pelakasanan pembelajaran matematika dengan model TGT, tahap

pertama yaitu penyajian kelas (*class presentation*), dimana guru menjelakan mengenai perkalian dasar dengan jarimatika dan latihan soal cerita. Tahap kedua, belajar dalam kelompok (*teams*), kelas dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Tahap ketiga dan keempat dilakukan secara bersamaan yaitu tahap permainan (*games*) sekaligus tahap pertandingan (*tournament*). Dalam tahap ini, guru menyiapkan media *wordwall* tipe spin the wheel berisi 15 soal dan gawai yang digunakan untuk tiap kelompok. *Wordwall* secara otomatis memberikan soal secara acak kepada setiap kelompok. Kelompok harus menghitung dengan cepat dan tepat sebelum soal berganti. Bagi kelompok yang menjawab benar maka kelompok tersebut memperoleh poin. Poin diperoleh secara otomatis dari *wordwall*. Permainan berhenti ketika seluruh kelompok selesai mengerjakan soal. Tahap terakhir yaitu perhargaan kelompok (*team recognition*), kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapat penghargaan atau *reward* dari guru. Peningkatan hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 5 dan tabel 6.

**Tabel 5.** Presentase Minat Belajar Matematika Siklus II

| Minat Belajar | Kategori |
|---|---|
| 82,92 | Sangat Tinggi |

**Tabel 6.** Presentase Hasil Belajar Matematika Siklus II

| Keterangan | Jumlah Siswa | Presentase |
|---|---|---|
| Tuntas | 19 | 86,41% |
| Tidak Tuntas | 5 | 14,59 % |
| Presentase Ketuntasan Klasikal | | 86,41 % |

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan minat serta hasil belajar Matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media *wordwall* pada siswa kelas V SDN Kepatihan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus I, minat belajar siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan, namun hasil belajar belum mencapai target sehingga diperlukan siklus II. Pada siklus II, pembelajaran berlangsung lebih optimal, menghasilkan peningkatan minat

belajar siswa sekaligus pencapaian target hasil belajar yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa. Model TGT mengombinasikan pembelajaran dengan permainan. Sejalan dengan karakteristik siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja alam kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung (Mustika Nadha & Suyadi, 2022). Menurut (Sari et al., 2020), model ini memberikan peluang kepada siswa untuk belajar aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan tanggung jawab individu maupun kelompok. Model ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok, sebagaimana dijelaskan oleh (Armidi, 2022), yang menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. (Fatmawati et al., 2024) juga menemukan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Selain model pembelajaran, media yang digunakan juga memegang peran penting. *Wordwall*, menurut (Lestari, 2021), adalah aplikasi web interaktif yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus sarana penilaian siswa yang menarik dan menyenangkan. Media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. (Sugiharti et al., 2020) mengungkapkan bahwa w*ordwall* mampu melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok. Pada penelitian ini, penggunaan w*ordwall* berhasil meningkatkan rasa percaya diri siswa, seperti yang terlihat dari pengamatan pada siklus II, di mana siswa lebih antusias dan percaya diri menjawab soal-soal yang diberikan.

Pendekatan yang menggabungkan model TGT dan media *wordwall* ini selaras dengan pandangan Piaget (Aliya, 2016) bahwa permainan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan berdampak positif pada hasil belajar. Dengan kompetisi yang menarik dan pembelajaran berbasis teknologi, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa (Sari et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model TGT yang didukung oleh media *wordwall* menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hal ini secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar siswa pada pra siklus sebesar 62, 93% (cukup tinggi), siklus I sebesar 70, 63% (tinggi), siklus II sebesar 82, 92% (sangat tinggi). Sementara, hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar klasikal atau jumlah siswa mencapai KKTP. Hasil belajar pada pra siklus sebesar 68, 71% (14 siswa mencapai KKTP), siklus I meningkat menjadi 78, 81% (17 siswa mencapai KKTP), dan siklus II meningkat menjadi 86, 41% (19 siswa mencapai KKTP). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan wordwall dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Guru dapat menggunakan model TGT sebagai alat untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif. Peneliti yang lain harus memperhatikan dengan cermat hasil penelitian ini karena mungkin ada kekurangan dan perlu diperbaiki melalui penelitian selanjutnya dengan fokus penelitian, informan, teknik penelitian yang berbeda, dan ruang lingkup yang lebih luas untuk meningkatkan kemampuan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Aliya, N. S. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Menggunakan Metode Permainan. *BASIC EDUCATION*, *5*(9), 838–844.

Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2040–2047. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747

Aprilia, D. P., Andriani, D. N., & Purwati, P. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(03), 304–313. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16328

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 214–220. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825

Fatmawati, F., Wulandari, A., Putri, S. D., Hasibuan, A. M., & Yusrizal, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, *5*(3), 18–28. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.24757

Ivana, I. (2020). Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, *2*(2), 223–227. https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.168

Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, *2*(2), 111–116. https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309

Mustika Nadha, & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2052–2060. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3538–3543. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986

Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(11), 2485–2490. https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496

Rusadi, H. (2020). Rusadi, H. (2020). Perbandingan hasil belajar siswa antara model kooperatif tipe numbered head together (nht) dengan model konvensional pada mata pelajaran pai kelas x di SMK negeri 1 Palangka Raya. *Doctoral Dissertation, IAIN Palangka Raya*. https://doi.org/https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.785

Salsabila, N., & Sundi, V. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika SISWA KELAS III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 5423–5434. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12869

Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(2), 219–224. https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376

Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, *8*(1), 359–365. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v8i1.6179

Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *2*(2), 78–87. https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618

Sugiharti, R. E., Arrahim, A., & Herlita, M. (2020). Model pembelajaran TGT sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pena Karakter*, *3*, 1–5. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618

Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta

Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Widya Puspita