



PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

¹Elisa Septiana, ²Fina Fakhriyah, ³Denni Agung Santoso

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
202133191@std.umk.ac.id, fina.fakhriyah@umk.ac.id, denni.agung@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa kelas IV di SD 4 Gulang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian yang diterapkan yakni penelitian dengan pendekatan kuantitatif *pre-experiment*. Subjek penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV di SD 4 Gulang sebagai populasi dan sampel yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dari penerapan model *teams games tournament* berbantuan *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa dengan hasil Uji *Paired Sample T-test sig.* $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *teams games tournament* berbantuan *wordwall* yang menjadikan siswa aktif terlibat selama pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil uji statistik deskriptif dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar selama pembelajaran. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setiap pertemuan yaitu pada pertemuan 1 dengan rata-rata keaktifan siswa sebesar 46,93 kemudian meningkat pada pertemuan 2 sebesar 69,38. Pada pertemuan ketiga rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 87,92 yang artinya setiap pertemuan terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Kesimpulannya, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD 4 Gulang.

Kata Kunci: *Teams games tournament, wordwall, keaktifan belajar*

Abstract

This research is based on the low level of learning activity of fourth grade students at SD 4 Gulang. This study aims to describe the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by wordwall on student learning activity. The research applied is a research with a quantitative pre-experiment approach. The subjects of this study included all fourth grade students at SD 4 Gulang as a population and a sample of 21 students. The results of the study indicate that there is a positive influence of the application of the teams games tournament model assisted by wordwall on student learning activity with the results of the Paired Sample T-test sig. $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant influence of the application of the teams games tournament model assisted by wordwall which makes students actively involved during learning. In addition, based on the results of the descriptive statistical test, it can be seen that there is an increase in learning activity during learning. The results of the N-Gain test show an increase in student activity at each meeting, namely at meeting 1 with an average of 46.93 students then increasing at meeting 2 by 69.38. In the third meeting, the average student activity increased to 87.92, which means that each meeting saw a significant increase in student learning activity. In conclusion, the implementation of the Teams Games Tournament model with the help of word walls was quite effective in increasing the learning activity of fourth-grade students at SD 4 Gulang.

Keywords: *Teams games tournament, wordwall, learning activity*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi pondasi awal dalam membentuk kemampuan sosial dan akademik peserta didik. Pengetahuan dasar yang diperoleh pada jenjang ini akan menjadi landasan untuk memahami materi pada tingkat pendidikan selanjutnya (Dzulhairani *et al.*, 2024). Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar berfungsi tidak hanya untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh yang mencakup aspek berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Menurut Permendikbud No.103 Tahun 2014 menetapkan bahwa proses pembelajaran harus dirancang dengan fokus pada peserta didik agar dapat merangsang kreativitas, minat, motivasi, inisiatif, serta kemandirian dalam proses belajar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dan memiliki kebebasan dalam beraktivitas.

Partisipasi aktif siswa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keterlibatan ini dapat mempengaruhi motivasi dan keinginan siswa untuk belajar (Mudrikatussyifa *et al.*, 2024). Keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran yang ditunjukkan dari adanya komunikasi baik antara guru dan siswa (Humairo *et al.*, 2024). Keaktifan belajar yang tinggi membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Keaktifan belajar yang tinggi juga dapat meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan prestasi akademik peserta didik (Priyanto & Kock, 2021). Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan untuk terciptanya keaktifan belajar tersebut.

Menurut Sardiman dalam Ulimaz *et al.*, (2023) keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui perilaku fisik, tetapi juga bagaimana siswa merespons, bertanya, menjawab, dan menunjukkan minat terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan menurut pendapat Piaget dalam Yuliati *et al.*, (2024) keaktifan belajar terjadi dalam konteks sosial, di mana siswa belajar melalui interaksi dengan guru atau teman sebaya. Keaktifan siswa dalam berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kolaboratif adalah wujud nyata dari proses belajar aktif. Sudjana dalam Miranti & Sanoto, (2023) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan tugasnya serta pemecahan masalah, aktif bertanya, ikut serta mencari informasi untuk memecahkan masalah, terlibat dalam diskusi kelompok, serta mampu melakukan

evaluasi diri untuk menerapkan apa yang telah diperolehnya.

Guru berperan krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif. Dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas guru harus mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar (Utami & Rahmiati, 2024). Pembelajaran dianggap efektif jika sebagian peserta didik berpartisipasi aktif selama proses berlangsung. Keaktifan siswa dapat terlihat saat kegiatan belajar di kelas, di mana mereka lebih berpartisipasi aktif dibandingkan guru. Sementara itu, guru bertugas sebagai pembimbing dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan. (Yanti *et al.*, 2023). Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar

Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik	
Capaian	Kriteria
75 - 100	Tinggi
50 - 74	Sedang
25 - 49	Rendah
0 - 24	Sangat Rendah

Sumber: Sizi *et al.*, (2021)

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dalam dalam Abduh dkk, (2021) dapat dilihat dari beberapa hal antara lain, (1) keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugasnya, (2) siswa ikut serta dalam memecahkan masalah, (3) siswa aktif bertanya, (4) ikut serta mencari informasi untuk memecahkan masalah, (5) siswa terlibat dalam diskusi kelompok, (6) siswa mampu melakukan evaluasi diri, (7) siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada hari Rabu, 11 September 2024 diketahui bahwa terdapat permasalahan di kelas IV SD 4 Gulang yaitu kurangnya keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS hanya 32,1% dengan kategori keaktifan yang rendah. Kurangnya keaktifan belajar siswa umumnya disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dzulhairani *et al.*, (2024) bahwa kurangnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) komunikasi yang hanya dilakukan satu arah, (2) kurang aktifnya guru mengajar, (3) penyampaian materi yang monoton, serta (4) pemberian tugas terus menerus.

Secara ideal, siswa di kelas tinggi sudah mampu berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh rasa ingin

tahu mereka yang umumnya lebih tinggi. Siswa dengan rasa ingin tahu yang besar cenderung sering mengajukan pertanyaan terkait materi serta mencari informasi tambahan guna memperdalam pemahaman mereka. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga mengkritisi dan menyebarkan informasi yang diperoleh. Penggunaan model serta media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Ummah et al., 2023). Pembelajaran dengan menerapkan model dan media yang interaktif dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik akan terlibat aktif selama pembelajaran.

Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik melalui kelompok kecil dengan beragam kemampuan intelektual (Suriat, 2022). Model *Teams Games Tournament* didasari dengan kerja sama kelompok sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif mereka (Hijrillawanni et al., 2023). *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berupa permainan dan pertandingan yang dilakukan antar kelompok (Hidayatullah et al., 2023). Permainan dan turnamen dalam pembelajaran dapat memberi dorongan semangat dalam mengikuti pembelajaran karena pada dasarnya anak-anak menyukai permainan. Menurut Kamal dkk, (2024) pada model *Teams Games Tournament* memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan, yaitu (1) tahap penyajian, (2) pembentukan kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok.

Selain penerapan model pembelajaran, adanya media pembelajaran yang interaktif juga dapat mendukung terciptanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya (Awalyah et al., 2024). Melalui penggunaan media *wordwall* siswa dapat berinteraksi langsung dan berkompetisi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman materi. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi serta interaksi siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keaktifan belajar.

Wordwall merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh pendidik. Selain itu *wordwall* dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat

belajarnya. Arimbawa dalam Awalyah et al., (2024) mengemukakan bahwa media *wordwall* merupakan salah satu media yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Melalui banyak fitur pada media *wordwall* dapat dijadikan sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi untuk mengukur kemampuan peserta didik. Fitur pada aplikasi *wordwall* bertujuan untuk mengasah kecerdasan dan keterampilan otak pada anak untuk meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidik perlu membuat inovasi baru seperti game edukasi untuk mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Melalui penggunaan media *wordwall* siswa dapat berinteraksi langsung dan berkompetisi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman materi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa yang menyebabkan keaktifan belajar siswa meningkat (Hidayatullah et al., 2023). Melalui permainan edukatif siswa dapat mempelajari dan mengingat informasi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penerapan model *teams games tournament* berbantuan *wordwall* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Dzulkhairani et al., (2024) meneliti tentang penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar PKN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase keaktifan belajar meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 yang artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PKN peserta didik. Selanjutnya pada penelitian oleh Yuliati et al., (2024) yang meneliti tentang penerapan media *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian pada penelitian oleh Rahmiati dkk, (2024) yang meneliti tentang pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS ketika mempergunakan model pembelajaran TGT yang artinya penelitian ini berhasil membuktikan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini penting untuk diteliti karena bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono dalam Syahrani, (2022) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan alat ukur atau instrumen penelitian yang terstruktur dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik.

Penelitian ini dilakukan di SD 4 Gulang, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus pada bulan Januari 2025. Peneliti memilih sekolah ini karena di SD 4 Gulang keaktifan belajar siswanya masih terbilang rendah, terutama pada pelajaran IPAS yang seharusnya melibatkan pemikiran kritis siswa. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 4 Gulang yang berjumlah 21 siswa. Populasi adalah keseluruhan yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian dengan karakteristik tertentu, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih karena memiliki karakteristik untuk mewakili seluruh populasi (Amin *et al.*, 2023). Peneliti mengambil seluruh siswa kelas IV sebagai objek penelitian. Hal ini disebut sampling jenuh, dimana seluruh populasi digunakan sebagai sampel karena peneliti ingin mendapatkan data dari setiap individu dalam populasi.

Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dan lembar observasi. Kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi responden dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara tertulis (Indriani, 2021). Kuesioner ini diberikan untuk menilai keaktifan belajar pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *wordwall*. Kuesioner disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar dengan jumlah 25 pernyataan dan 4 pilihan jawaban menggunakan acuan skala *likert*.

Tabel 2. Skala Likert

Pedoman Skala Likert	
Pernyataan	Penilaian
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Hidayat, (2021))

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Variabel bebas (*independen*) adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa kelas IV SD 4 Gulang.

Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis meliputi uji prasyarat yakni uji normalitas. Uji hipotesis yakni uji *paired sample t-test* dan uji statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa. Uji *paired sample t-test* (uji t berpasangan) merupakan salah satu jenis uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua sampel berpasangan. Uji *paired sample t-test* adalah salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Sebelum instrumen digunakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan instrumen. Berikut ini merupakan hasil uji validitas pada penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Aspek	Validator I	Validator II
Kesesuaian isi	4	4
Format kuesioner	3	4
Tata bahasa dan kalimat	4	4
Total	11	12
Kategori	Sangat baik	Sangat baik

(Sumber: Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan validasi ahli instrumen kuesioner keaktifan siswa kemudian dilakukan uji reliabilitas instrumen kuesioner keaktifan belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Aspek yang dinilai	Skor Validator I	Skor Validator II	Skor maksimal per aspek
Kesesuaian isi	4	4	4
Format kuesioner	3	4	4
Tata bahasa dan kalimat	4	4	4
Total	11	12	12
Rata-rata skor	-	-	11,5
Percent agreement (%)	-	-	95,83
Kategori reliabilitas	-	-	Reliabel

(Sumber: Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut kategori reliabel ditetapkan bila nilai kesepakatan $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil validasi dari dua orang validator terhadap instrumen kuesioner, diperoleh total skor masing-masing sebesar 11 dan 12 dari skor maksimal 12. Hasil uji reliabilitas yang dihitung

menggunakan metode *Percent Agreement* menunjukkan nilai sebesar 95,83%, yang berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen kuesioner memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik antar penilai dan dinyatakan reliabel serta layak digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dan observasi pra penelitian diketahui bahwa terdapat permasalahan kurangnya keaktifan belajar siswa selama pembelajaran di kelas. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya penerapan model dan media yang menarik sehingga membuat siswa bersikap pasif dengan hanya menerima materi yang diberikan oleh guru. Data penelitian ini berasal dari angket dan lembar observasi.

Sebelum dianalisis, data harus memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis. Uji prasyarat yang diterapkan pada penelitian ini adalah uji normalitas yang bertujuan apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 50 yaitu hanya 21 peserta didik. Peneliti menggunakan bantuan SPSS 20 untuk mencari normalitas data.

Pengambilan keputusan uji normalitas berdistribusi normal jika nilai $\text{sig.} > 0,05$. Berdasarkan tabel 3 uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dilihat dari nilai signifikansi bahwa $> 0,05$ yaitu 0,459. Sedangkan pada nilai posttest lebih dari nilai signifikansi 0,05 yaitu sebesar 0,537, hal ini terbukti bahwa data berdistribusi normal dan tergolong signifikan, sehingga H_a dapat diterima. Dengan demikian. Data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi hipotesis yang diperlukan dalam analisis statistik yang mengasumsikan distribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk analisis data lebih lanjut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

Skor Angket	Test of Normality			
	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Pretest		.957	21	.459
Posttest		.961	21	.537

(Sumber: SPSS 20)

Setelah data berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* berbantuan SPSS 20 untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall*. Kriteria pengujiannya yakni

jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dilihat pada tabel 6.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS 20, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,05. Dengan demikian, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.

Perbedaan ini secara kuantitatif tercermin dari selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 40,28 poin, yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Peningkatan ini bukan hanya secara statistik bermakna, namun juga secara pedagogis menunjukkan efektivitas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Secara lebih spesifik, rata-rata nilai pretest angket keaktifan belajar sebesar 40,04 mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, tingkat keaktifan siswa berada pada kategori cukup rendah. Sementara itu, rata-rata nilai posttest sebesar 80,33 menunjukkan lonjakan yang signifikan menuju kategori sangat aktif. Hal ini mencerminkan bahwa model pembelajaran TGT yang menggabungkan unsur permainan dan turnamen mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-test

	Paid Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation						
Pair Pret est-Post test	- 40.28571	7.35624	1.60526	- 43.63424	- 36.93719	- 25.096	20	.000

(Sumber: SPSS 20)

Perbedaan ini secara kuantitatif tercermin dari selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 40,28 poin, yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Peningkatan ini bukan hanya secara statistik bermakna, namun juga secara pedagogis menunjukkan efektivitas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Secara lebih spesifik, rata-rata nilai pretest angket keaktifan belajar

sebesar 40,04 mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, tingkat keaktifan siswa berada pada kategori cukup rendah. Sementara itu, rata-rata nilai posttest sebesar 80,33 menunjukkan lonjakan yang signifikan menuju kategori sangat aktif. Hal ini mencerminkan bahwa model pembelajaran TGT yang menggabungkan unsur permainan dan turnamen mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif.

Kegiatan belajar yang disisipi unsur permainan melalui media interaktif seperti *Wordwall* terbukti dapat menarik minat siswa, meningkatkan interaksi antar siswa dalam kelompok, dan mendorong mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model TGT juga memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, serta merefleksikan pemahaman mereka secara langsung melalui game edukatif yang disediakan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa SD, khususnya di SD 4 Gulang. Temuan ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan aktif dan kesenangan belajar, yang merupakan komponen penting dalam meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Pomalingo *et al.*, 2024). Penerapan model dan media yang interaktif dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Menurut Pramesti *et al.*, (2023) salah satu model pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton adalah model *Teams Games Tournament* karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Putriani & Gunawan, (2023) bahwa keaktifan dan minat belajar peserta didik dapat didorong dengan penerapan model TGT dan media berbasis games yang interaktif seperti *wordwall* sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall*. Secara teoritis, model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan keaktifan belajar karena mendorong interaksi sosial dan kognitif menurut teori konstruktivisme, memadukan kompetensi dan kolaborasi untuk meningkatkan motivasi, memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif, serta memberikan penguatan yang memperkuat perilaku belajar aktif. Pada tahap pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyajikan materi terkait kerajaan-kerajaan di Nusantara sedangkan siswa mengamati dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Zahara *et al.*, (2023) guru berperan sebagai fasilitator yang

membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Melalui materi yang didapatkan, siswa dapat bereksplorasi lebih dalam untuk mengasah kemampuannya dalam memahami materi. Hal ini dapat menumbuhkan pemikiran kritis siswa terhadap pelajaran yang telah disampaikan.

Pada tahap kedua yakni pembentukan kelompok. Tahap ini, guru berperan untuk membagi kelompok (tim) yang nantinya akan dilaksanakan permainan melalui media *wordwall* sebagai media pendukung proses pembelajaran. Setiap kelompok dianjurkan untuk berdiskusi mengerjakan LKPD dan diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustika *et al.*, (2022) pembelajaran dengan metode diskusi akan menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Dalam proses diskusi siswa akan terlibat aktivitas tanya jawab dengan teman sejawat yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif. Selain itu proses diskusi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa.

Tahap ketiga yakni permainan. Pada tahap ini, guru berperan mengarahkan peserta didik melakukan permainan menggunakan media *wordwall* untuk mengasah pengetahuan siswa pada proses pembelajaran. Setiap kelompok memilih perwakilan yang akan maju dan bergantian memainkan permainan. Sejalan dengan pendapat Yuliawati, (2019) yang menyatakan antusias belajar siswa meningkat karena pembelajaran diselengi dengan permainan. Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran kolaboratif yang menekankan interaksi sosial dalam membangun pemahaman siswa.

Tahap keempat adalah turnamen. Pada tahap ini siswa berpartisipasi dalam kompetisi akademik berbasis permainan *wordwall*, dimana mereka berkompetisi dengan anggota dari kelompok lain yang memiliki tingkat pemahaman setara. Setiap kelompok melakukan pertandingan dengan mengerjakan soal yang terdapat pada media *wordwall*. Sejalan dengan pendapat Fadillah *et al.*, (2024) pelaksanaan turnamen tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui kompetisi yang sehat dapat mendorong motivasi siswa untuk memahami materi lebih baik agar dapat meraih skor tertinggi.

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan. Pemberian penghargaan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Skor individu yang diperoleh selama turnamen dikonversi menjadi skor kelompok dan kelompok dengan nilai tertinggi akan diberikan penghargaan sebagai apresiasi terhadap kerja sama dan usaha mereka dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Miranti & Sanoto, (2023) yang menyatakan bahwa pemberian penghargaan bagi kelompok dengan skor tertinggi membuat siswa antusias selama melaksanakan turnamen akademik. Hal ini karena siswa merasa harus memenangkan pertandingan dan dapat mengetahui sejauh mana

pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa dalam kategori tinggi sejalan dengan perubahan yang diamati selama proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan bantuan *Wordwall* . Berdasarkan observasi, antusiasme siswa mengalami peningkatan, yang terlihat dari inisiatif mereka dalam menyelesaikan tugas tanpa perlu arahan terus-menerus dari guru, keterlibatan aktif dalam menyampaikan ide atau gagasan baru, partisipasi dalam mengajukan pertanyaan terkait materi, serta kemandirian dalam mencari informasi dari berbagai sumber.

Uji hipotesis yang kedua yakni menggunakan statistik deskriptif untuk membuktikan apakah terjadi peningkatan keaktifan belajar selama penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* atau tidak terjadi peningkatan. Uji statistik deskriptif ini menggunakan bantuan SPSS 20 yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Statistik Deskriptif Peningkatan Keaktifan Belajar

	Peningkatan Keaktifan Belajar				
	N	Mini mum	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Pert 1	21	35.71	57.14	46.9343	5.45186
Pert 2	21	57.14	85.71	69.3829	6.83066
Pert 3	21	78.57	100.00	87.9210	6.63051
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada tabel 3 tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik meningkat mulai dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3 yang diamati melalui lembar observasi pertemuan 1 hingga pertemuan 3. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD 4 Gulang.

Peneliti menganalisis menggunakan statistik deskriptif yang menjabarkan peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa selama penelitian. Berdasarkan hasil statistik deskriptif keaktifan belajar siswa diperoleh data peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar dari pertemuan I sampai pertemuan III. Pada pertemuan I dapat dilihat bahwa rata-rata sebesar 46,9 dengan kriteria keaktifan rendah nilai minimalnya 35,7 dan nilai maksimalnya 57,1. Pertemuan II didapatkan rata-rata sebesar 69,3 dengan kriteria keaktifan sedang nilai minimalnya 57,1 dan nilai maksimumnya 85,7. Berdasarkan data tersebut artinya secara rata-rata terjadi peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II dengan persentase sebesar 22,4%. Dilihat dari keseluruhan datanya,

data paling kecil pada pertemuan II sama dengan data paling besar di pertemuan I yang artinya keaktifan belajar seluruh siswa terjadi peningkatan. Pada pertemuan III didapatkan rata-rata sebesar 87,9 dengan kriteria keaktifan tinggi, nilai minimalnya 78,5 dan nilai maksimalnya 100. Berdasarkan data rata-rata pertemuan II dan III terjadi peningkatan keaktifan belajar dengan persentase sebesar 18,6%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* pada setiap pertemuan.

Adapun data peningkatan keaktifan belajar per indikator berdasarkan hasil observasi dari setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Keaktifan Belajar Per Indikator

No	Indikator	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1.	Keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas	52,3	67,8	91,6
2.	Ikut serta dalam memecahkan masalah	51,2	71,4	89,2
3.	Aktif bertanya	50	75,6	91,6
4.	Ikut serta mencari informasi	47,6	70,2	86,9
5.	Terlibat dalam diskusi	42,8	69,1	88,9
6.	Melakukan evaluasi diri	42,8	70,3	84,5
7.	Menerapkan yang diperolehnya	41,6	64,2	83,3

(Sumber: Data Peneliti, (2025))

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan belajar terdapat peningkatan pada setiap indikator keaktifan selama pertemuan 1, 2, dan 3. Pada indikator keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas dapat dilihat perolehan nilai pada pertemuan 1 yaitu 52,3 dengan kriteria keaktifan sedang. Pada pertemuan 2 didapatkan nilai sebesar 67,8 kriteria sedang dan pada pertemuan 3 dengan nilai sebesar 91,6 kriteria tinggi. Peningkatan dipengaruhi oleh pembelajaran sesuai tahapan penerapan model *Teams Games Tournament* dimana pada tahap pembentukan tim siswa berpartisipasi aktif untuk menyelesaikan tugas berupa LKPD yang diberikan serta bekerja secara tim menggunakan media *wordwall*. Sejalan dengan pendapat Nurlaila *et al.*, (2024) siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa juga memiliki tanggung jawab dalam pemahaman materi untuk dirinya sendiri dan untuk kelompoknya.

Pada indikator ikut serta dalam memecahkan masalah Pertemuan 1 didapatkan nilai sebesar 51,2 dengan kriteria sedang kemudian pertemuan 2 didapatkan nilai sebesar 71,4 dengan kriteria sedang dan pertemuan 3 didapatkan nilai sebesar 89,2 dengan kriteria tinggi. Dapat dilihat pada saat penyajian materi siswa tidak hanya mendapatkan materi tetapi juga masalah untuk dipecahkan. Sejalan dengan pendapat Pramesti *et al.*, (2023) bahwa siswa yang terlibat aktif dalam pemecahan masalah memiliki kemampuan yang lebih baik dalam kegiatan di kelas. Partisipasi aktif siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar.

Indikator aktif bertanya pertemuan 1 sebesar 50 dengan kriteria sedang kemudian pertemuan 2 sebesar 72,4 dengan kriteria sedang dan pertemuan 3 sebesar 91,6 dengan kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar meningkat setiap pertemuan. Dapat dilihat pada saat pembelajaran menggunakan model *TGT* berbantuan *wordwall* pada tahap penyajian materi peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang belum mereka pahami. Hal ini sejalan dengan Utami & Rahmiati, (2024) bahwa Pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dan media interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta mendorong keaktifan siswa. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang nantinya digunakan dalam tahap diskusi dan turnamen.

Indikator ikut serta mencari informasi Pada pertemuan 1 didapatkan nilai sebesar 47,6 kriteria rendah kemudian pertemuan 2 sebesar 70,2 dengan kriteria sedang dan pertemuan 3 sebesar 86,9 dengan kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan di setiap pertemuan, yang terlihat saat tahap pertandingan, di mana peserta didik berusaha bersaing untuk menjawab pertanyaan baik demi kemenangan kelompok mereka. Sejalan dengan Sahmar *et al.*, (2023) bahwa model pembelajaran *TGT* dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa karena pada umumnya siswa yang antusias mengikuti permainan berkelompok.

Indikator kelima yakni terlibat diskusi kelompok pada pertemuan 1 sebesar 42,8 dengan kriteria rendah kemudian pertemuan 2 sebesar 69,1 kriteria sedang dan pertemuan 3 sebesar 88,9 kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan setiap pertemuan yang dapat dilihat pada saat pembelajaran menggunakan model *TGT* pada tahap pembentukan tim dimana peserta didik dibentuk menjadi melakukan permainan edukatif menggunakan media *wordwall*. Sejalan dengan Mustanfidah & Nalim, (2024) bahwa pembentukan kelompok dapat meningkatkan minat belajar dengan perasaan senang untuk bersaing dengan kelompok lain.

Indikator keenam yakni melakukan evaluasi diri pada pertemuan 1 sebesar 42,8 dengan kriteria rendah kemudian pertemuan 2 sebesar 70,3 kriteria sedang dan pada pertemuan 3 sebesar 84,5 dengan kriteria tinggi. Peningkatan keaktifan siswa dalam melakukan evaluasi diri dapat dilihat pada saat tahap permainan (*games*) berlangsung karena dalam interaksi selama permainan mereka bisa mengidentifikasi sejauh mana mereka memahami materi serta menerima umpan balik dari teman sekelompok. Hal tersebut ditegaskan lagi dalam penelitian yang dilakukan oleh Dzulkhairani *et al.*, (2024) melalui penerapan model *Teams Games Tournament* menuntut siswa untuk mampu melakukan evaluasi diri terhadap hasil pekerjaannya dan hasil pekerjaan kelompoknya.

Indikator ketujuh yakni menerapkan apa yang diperoleh pada pertemuan 1 didapatkan 41,6 dengan kriteria rendah kemudian pertemuan 2 sebesar 64,2 dengan kriteria sedang dan pertemuan 3 sebesar 83,3 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar pada setiap pertemuan. Dapat dilihat pada pembelajaran saat memasuki tahap pemberian penghargaan. Saat guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan apa yang mereka peroleh baik itu dalam diskusi maupun ada saat turnamen. Sejalan dengan pendapat dari Hidayatullah *et al.*, (2023) bahwa penghargaan mendorong siswa untuk mempertahankan atau meningkatkan usaha mereka dalam belajar sehingga keaktifan terus meningkat.

Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat didorong melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) yang berbantuan media *Wordwall*. Model *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan berkompetisi secara sehat, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari (Buhari, 2023). Dengan adanya *Wordwall* sebagai media pembelajaran, aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena siswa dapat berlatih soal dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, atau roda keberuntungan.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Pamungkas *et al.*, (2021) *wordwall* memungkinkan siswa mengakses materi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Ketika siswa bermain dan berkompetisi dalam peraturan model *Teams Games Tournament*, mereka terdorong untuk lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Kombinasi antara model *Teams Games Tournament* dan media *Wordwall* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial serta rasa percaya diri siswa. Dalam kelompok *Teams Games Tournament*, siswa belajar untuk bekerja sama, saling membantu, dan menghargai pendapat teman. Sementara itu, *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas dan menghadapi evaluasi (Andono, 2024). Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan akademik dan sosial secara seimbang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara-saudara yang dengan sepenuh hati mendukung saya dari awal hingga akhir sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik sesuai ketentuan yang berlaku dari Universitas Muria Kudus.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model *teams games tournament* berbantuan *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD 4 Gulang pada materi kerajaan-kerajaan di nusantara. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji *Paired Sample T-test* yang memperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan jika sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, rata-rata keaktifan belajar siswa juga meningkat setiap pertemuan yang dapat dilihat pada hasil Uji statistik deskriptif. Oleh karena itu, dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *teams games tournament* berbantuan *wordwall*.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD 4 Gulang, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah:

1. Bagi guru yang akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *wordwall*, perlu diperhatikan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Media yang digunakan harus disosialisasikan dengan baik kepada siswa agar mereka benar benar

memahami dalam pemanfaatan media dengan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti keaktifan siswa, agar melaksanakan penelitian dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang berbeda agar terdapat keterbaruan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar : Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Andono, A. (2024). Pemanfaatan Model Pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Teks Eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 63–78. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.72280>
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024). Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Elips : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Dzulkhairani, I., Mizwar, I., & Ilham. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PKN Peserta Didik Kelas II-B SDN 1 Bengkel. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(4). <https://www.semanticscholar.org/paper/e47cd1da52842e7138a2c9977cea0e8f0510bc83>
- Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas Reliabilitas* (N. A. Aziz (ed.)). Health Books Publishing. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&>

id=0dAcEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=jenis+jenis+validitas&ots=4BwS5lgCre&sig=dvk-c14QBiKkwb8SSDtmPp54TNC&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis jenis validitas&f=false

- Hidayatullah, A., Arafah, F., Ula, A. P. A., & Prayogo, M. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran IPA Kelas IV SD Al-Baitul Amien. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 164.
- Hijriliawanni, D. R., Khoirina, H. P., Kuncoro, S. Z., Nihmah, S. Z., Ismaya, E. A., & Fakhriyah, F. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa SD: Metode Studi Literatur Review The Effectiveness of Cooperative Learning on Elementary Students' Mathematical Solving Ability: Literature Review Study Method. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa SD: Metode Studi Literatur Review*, 12, 12–19.
- Humairo, Raharjo, M., & Rudiansyah. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Puzzel untuk Meningkatkan Keaktifan pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 971–977.
- Indriani, E. (2021). Analisis Efektivitas Implementasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMA Kelas X Se-Kecamatan Mranggen Mata Pelajaran PJOK. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.34>
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 104–116.
- Mudrikatussyifa, Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPAS Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Grafis Pada Siswa Kelas V SD 1 Mijen. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1–23.
- Mustanfidah, A., & Nalim. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar. *Jurnal Al-Muta'aliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 95–102. <https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v4.i2.p10>
- 4-111
- Mustika, B., Uswatun, D. A., Khaleda, I., Hendrik, A., & Nurnaningsih. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4784–4793.
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 36–45. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWAR/A/index>
- Oktavia, A. F., & Kamal, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Bukittinggi. *Adiba : Journal Of Education*, 4(1), 44–56. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/562/608>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro*, 2(2), 136–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pomalingo, F. P., Chairunnisa, D. M., Nurbaya, & Muhajir. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan dan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Hartaco Indah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 707–714.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.

- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4144>
- Sizi, Y., Bare, Y., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Spizaetus : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 21–26. <http://spizaetus.nusanipa.ac.id/index.php/spizaetus/article/view/4/4>
- Suriat, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Perseda*, 1(1), 22–31.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 211–213.
- Ulimaz, A., Yardani, J., & Widiyastuti, D. A. (2023). Increase Student Learning Activities by Using A Problem-Based Learning Model in Legum Technology Lecture Materials. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 238–246. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.329>
- Ummah, A. K., Hilyana, F. S., & Santoso, D. A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Reward Dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3292–3302. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.654>
- Utami, T. M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1606–1611. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1248>
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>
- Yuliati, N. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., Fitrotun, A., & Nisa. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Surojoyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2573–2585.
- Yuliawati, N. A. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ideas Publishing*, 5(1), 11–24.
- Zahara, Nopri, & Waty, R. K. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Perseda*, 1(1), 204–213.