

Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Sholahuddin Al'ayubi^{1*}, Fury Styo Siskawati^{2*} Siti Fadilah^{3*}

¹²³ Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Jember

Email: ¹ sholahudin0679@gmail.com, ² furystyo@gmail.com ³ fadilahusna2806@gmail.com

ABSTRACT

The Teams Games Tournament (TGT) model was implemented because it emphasizes fun, interactive learning that adapts to students' needs. This model was implemented through various fun and interactive activities, such as games, group work, and other activities that made students more active and comfortable. This increased students' interest in learning. This method used Classroom Action Research (CAR), which consisted of two cycles, with each cycle conducted in two meetings. During the learning process, observations were conducted to ensure that each step of the Teams Games Tournament (TGT) model, as outlined in the objectives, was implemented correctly. A questionnaire was used in this study to assess students' interest levels during the learning process. The research findings indicate that the Teams Games Tournament (TGT) model successfully increased students' interest in learning. In Cycle I, there were 8 students with moderate interest, 5 students with interest, and 1 student with high interest. In Cycle II, there were no students with moderate interest, 3 students in the interest category, and 11 students in the high interest category. This indicates that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) positively contributed to improving the quality of mathematics learning in Grade XI.

Keywords: *Team Game Tournament (TGT); WordWall; Interest in Learning.*

ABSTRAK

Model Teams Games Tournament (TGT) diterapkan karena menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta menyesuaikan kebutuhan siswa. Model ini diterapkan dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan, kerja kelompok dan kegiatan lainnya yang membuat siswa lebih aktif dan nyaman. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi untuk memastikan apakah setiap langkah Teams Games Tournament (TGT) yang telah ditetapkan dalam target dilaksanakan dengan benar. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa saat proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I terdapat 8 jumlah siswa dengan cukup minat, 5

.

siswa minat, sangat minat 1 siswa, siswa cukup minat dalam siklus II tidak terdapat siswa sama sekali, 3 siswa berada di kategori minat dan 11 siswa lainnya berada di kategori sangat minat dan disini dapat disimpulkan bahwasanya penerapan Teams Games Tournament (TGT) berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas XI.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Wordwall, Minat Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Berawal dari hasil observasi di sekolah MAS MA'ARIF Wuluhan ditemukan masalah yang dialami siswa yang kurang mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Matematika terhadap model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Akibatnya, perlu ada semacam inovasi pendidikan yang dapat membuat kelas lebih menarik dan dinamis seperti menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang unik karena menggunakan turnamen akademik dengan sistem kuis dan skor kemajuan individu. Model ini mendorong kompetisi yang sehat di mana siswa mewakili tim mereka, menjadikannya cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan keterampilan kognitif, kolaboratif, dan sosial siswa, serta meningkatkan minat belajar.

Namun, untuk memaksimalkan efektivitas *Teams Games Tournament (TGT)*, diperlukan penggabungan dengan media pembelajaran yang sesuai. *Wordwall* merupakan salah satu pilihan sebagai alat bantu yang paling sesuai. *Wordwall* merupakan *platform online* yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai permainan dan kuis interaktif yang menarik. Pemanfaatan *Wordwall* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar numerasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, disebabkan kemudahan aksesnya dan kemampuannya dalam mendukung aktivitas kelompok atau komparatif.

Melalui penggabungan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *Wordwall* diharapkan proses pembelajaran matematika menjadi lebih beragam, memotivasi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian yaitu "Penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa".

B. METODE

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu mendeskripsikan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Jenis penelitian yang digunakan ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK, yang mana penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam kelas yang diajarkan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dalam mengajar dan mengelola kelas. Adapun tahapan pada penelitian ini terbagi menjadi dua fase yaitu siklus 1 dan siklus 2, yang mana tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi (Susanto et al., 2024).

Subjek dari penelitian ini, yaitu siswa kelas XI IPA MAS MA'ARIF Wuluhan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pemilihan subjek ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas dimana peneliti secara sengaja memilih peserta berdasarkan kriteria atau karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Approach, 2025). Teknik ini digunakan karena penelitian ini berfokus pada siswa yang mengalami kurangnya minat belajar.

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan data dari angket minat belajar siswa. Angket dibagikan kepada semua siswa kelas VI IPA MAS MA'ARIF Wuluhan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa disetiap akhir siklus. Pengolahan data yang diperoleh berdasarkan pedoman skala Likert. Peningkatan minat belajar siswa ditandai dengan tercapainya KKM 70 pada pelajaran matematika. Apabila pada siklus I telah mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti berhenti pada siklus I. Tetapi jika siklus I belum tercapai maka peneliti melakukan tindakan siklus II. Setiap pernyataan dinilai dengan skor tertentu, kemudian persentase total dari skor keseluruhan dihitung menggunakan rumus.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil atau temuan penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, terjadi peningkatan di partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil atau temuan penelitian dapat disajikan secara deskriptif di tabel 1.

Tabel 1 Perbandingan Minan Siklus I dan Siklus II

Kategori	Jumlah siswa	
	Siklus I	Siklus II
Kurang Minat	0	0
Cukup Minat	8	0
Minat	5	3
Sangat Minat	1	11

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan minat belajar. Hal ini terlihat dari berkurangnya jumlah siswa yang cukup minat dan bertambahnya yang masuk dalam kategori sangat

.

minat. Tidak terdapat siswa yang masuk kategori kurang minat dan hanya sebagian siswa yang masih berada pada tingkat minat. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan ke kategori sangat minat, dan ini membuktikan bahwa metode ini efektif dalam membangun ketertarikan dan keterlibatan mereka terhadap pembelajaran.

Dari hasil analisis di atas menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I dan siklus II mencapai kriteria minat belajar, sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus III. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Tidak hanya mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga mempererat hubungan antar siswa melalui kerja sama tim. Melalui penerapan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan.

Didukung juga oleh (Pratiwi et al., 2023). Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam manfaat akademik siswa sebelum siklus dari 23,9% menjadi 81,5% pada siklus pertama dan meningkat lagi menjadi 85,3% pada siklus II. Pada penerapan model TGT dengan media monokromatik telah terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran dalam pembelajaran, karena dapat menciptakan suasana pembelajaran positif, menyenangkan dan kompetitif.

Dengan demikian, hasil dan pembahasan peneliti ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kombinasi antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT berbantuan *Wordwall* di kelas XI IPA MAS Ma'arif Wuluhan, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kebanyakan siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar, yang tercermin dalam peningkatan kategori minat belajar menjadi baik dan sangat baik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini mampu menciptakan suasana yang kompetitif sekaligus kolaboratif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Anis Zohriah¹, Hikmatul Fauzjiah², Adnan³, M. shofwan M. N. B. (2023). Jurnal Dirosah Islamiyah Jurnal Dirosah Islamiyah. *Jurnal Dirosah Islamiyah Volume*, 5, 704–713. <https://doi.org/10.17467/jdi.v6i3.2399>
- Approach, L. (2025). *Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach*. 4, 8–16.
- Ar-risalah, J. I., Keislaman, M., Volume, H. I., Issn, P., & Issn, O. (2024). 1, 2, 22.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., & Sartika, M. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Budi, J., Agama, P., Sianturi, E. R., Sitompul, S. R., & Simatupang, L. (2024). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas X SMK Swasta Persiapan Pematang Siantar Tahun Pembelajaran 2024 / 2025. 3.
- Cahyaningsih, A. P., Fajari, L., Aini, S., Fajrudin, L., Sa'diyah, H., Havita, V., Amaliah, S., Atlafiyah, K., Putri, I., & Hidayat, D. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran Calistung Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi: Kualitatif Studi Kasus. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(02), 820–828.
- Dhiar Destiana, V., Putra Permana, E., & Putri, K. E. (2024). Pengembangan Ppt Interaktif Berbasis Edu Games Wordwall Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Pakunden 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(6), 234–250. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendekia/article/view/1715/1664>
- Faradilla, A., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2025). Penerapan Media Game Wordwall Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Matematika Kelas IV SDN Sukabumi 2.
- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. *Educativo:*

- Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.112>
- Haryati. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika*. 2(3), xxii–94.
- Humairo, H., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (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*, 4(3), 971–977.
<https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.911>
- Kelas, S., Sd, I. I., & Mranti, N. (2024). 3 1,2,3. 11(1), 115–122.
- Khoir, S. M., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis Keaktifan Peserta Didik Dalam Penerapan Model TGT Terintegrasi Tarl Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 300–305.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1661>
- Larasati, R., Manullang, T., Hrp, N. A., & Hsb, L. R. (2024). *Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Rantau Utara (Analysis of the Influence of Realistic Mathematics Learning Methods on Interest in Learning Mathematics of Class Vii Sm*. 43–53.
<http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v7i1.8495>
- Lazuardi, B., & Harahap, M. I. (2024). Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi Kerja, Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Personil Polisi Biro Rena Polda Sumatera Utara. *Trending: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 125–134.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Minhatulmaula, L., Sholihat, B. B., Aisyah, N. Z., Aini, N., & Makbul, M. (2024). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pai Melalui Metode Cooperative Learning Model Pembelajaran*.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34.
<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Palilingan, Y. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dosen Dalam Rangka

- Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Action Research Literate*, 8(4), 661–665. <https://doi.org/10.46799/ar.v8i4.329>
- Pebria, W., Imamuddin, M., Isnaniah, & Ismirawati. (2024). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 99–107.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Puspita, R. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. 5(2), 63–72.
- Puspitaningrum, F., Hidayat, T., & Ardhyantama, V. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Social Explore Untuk Meningkatkan Pendahuluan Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital seperti telepon seluler , komputer , dan internet untuk menyampaikan materi kepada siswa . Media ini telah menj. 1–11.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putro, V. N. G., Saleh, M. H., & Suherman. (2024). *Indonesian Journal of Marine Engineering*. I, 63–68. <https://besthydraulicindo.com/hydraulic->
- Rahmawati, L., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 2(4).
- Riadi, Z., M, S. M., & Musfirah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 52–56. <https://ojs.unm.ac.id>
- Rose, P., Puri, A., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Peserta Didik Kelas X SMA*. 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.30822/magneton.v3i1.3701>
- Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 106–118. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>

- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Susanto, A., Hiltrimartrin, C., Jayanti, L. S., & Sriwijaya, U. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. 5(1), 114–124.
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikhah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Anis Zohriah¹, Hikmatul Fauzjiah², Adnan³, M. shofwan M. N. B. (2023). Jurnal Dirosah Islamiyah Jurnal Dirosah Islamiyah. *Jurnal Dirosah Islamiyah Volume*, 5, 704–713. <https://doi.org/10.17467/jdi.v6i3.2399>
- Approach, L. (2025). *Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach*. 4, 8–16.
- Ar-risalah, J. I., Keislaman, M., Volume, H. I., Issn, P., & Issn, O. (2024). 1, 2, . 22.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., & Sartika, M. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial

- anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Budi, J., Agama, P., Sianturi, E. R., Sitompul, S. R., & Simatupang, L. (2024). *Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas X SMK Swasta Persiapan Pematang Siantar Tahun Pembelajaran 2024 / 2025*. 3.
- Cahyaningsih, A. P., Fajari, L., Aini, S., Fajrudin, L., Sa'diyah, H., Havita, V., Amaliah, S., Atlafiyah, K., Putri, I., & Hidayat, D. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran Calistung Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi: Kualitatif Studi Kasus. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(02), 820–828.
- Dhiar Destiana, V., Putra Permana, E., & Putri, K. E. (2024). Pengembangan Ppt Interaktif Berbasis Edu Games Wordwall Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Pakunden 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(6), 234–250. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendekia/article/view/1715/1664>
- Faradilla, A., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2025). *Penerapan Media Game Wordwall Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Matematika Kelas IV SDN Sukabumi 2*.
- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.112>
- Haryati. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika*. 2(3), xxii–94.
- Humairo, H., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (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*, 4(3), 971–977. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.911>
- Kelas, S., Sd, I. I., & Mranti, N. (2024). 3 1,2,3. 11(1), 115–122.
- Khoir, S. M., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis Keaktifan Peserta Didik Dalam Penerapan Model TGT Terintegrasi Tarl Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 300–305. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1661>
- Larasati, R., Manullang, T., Hrp, N. A., & Hsb, L. R. (2024). *Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Rantau Utara (Analysis of the Influence of Realistic Mathematics Learning Methods on Interest in Learning Mathematics of Class Vii Sm*. 43–53. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v7i1.8495>

- Lazuardi, B., & Harahap, M. I. (2024). Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi Kerja, Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Personil Polisi Biro Rena Polda Sumatera Utara. *Trending: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 125–134.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Minhatulmaula, L., Sholihat, B. B., Aisyah, N. Z., Aini, N., & Makbul, M. (2024). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pai Melalui Metode Cooperative Learning Model Pembelajaran*.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Palilingan, Y. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dosen Dalam Rangka Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Action Research Literate*, 8(4), 661–665. <https://doi.org/10.46799/ar1.v8i4.329>
- Pebria, W., Imamuddin, M., Isnaniah, & Ismirawati. (2024). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 99–107.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Puspita, R. A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu*. 5(2), 63–72.
- Puspitaningrum, F., Hidayat, T., & Ardhyantama, V. (n.d.). *Pengembangan Aplikasi Social Explore Untuk Meningkatkan Pendahuluan Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital*

seperti telepon seluler , komputer , dan internet untuk menyampaikan materi kepada siswa . Media ini telah menj. 1–11.

- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putro, V. N. G., Saleh, M. H., & Suherman. (2024). *Indonesian Journal of Marine Engineering. I*, 63–68. <https://besthydraulicindo.com/hydraulic->
- Rahmawati, L., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 2(4).
- Riadi, Z., M, S. M., & Musfirah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 52–56. <https://ojs.unm.ac.id>
- Rose, P., Puri, A., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Peserta Didik Kelas X SMA*. 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.30822/magneton.v3i1.3701>
- Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 106–118. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Susanto, A., Hiltrimartrin, C., Jayanti, L. S., & Sriwijaya, U. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. 5(1), 114–124.
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikhah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>

AZ-ZAIDA

JURNAL ILMU MULTIDISIPLIN

Volume 1 Nomor 5 November 2025

P-ISSN: xxxx-xxxx E-ISSN: xxxx-xxxx DOI: xxxxxx

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>