



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA DI SDN 066429 MEDAN MARELAN

Tarisha Azalia Ismawan^{1*}, Husna Parluhutan Tambunan²

^{1*2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: tarishaazalia02@gmail.com, husnaparluhutan@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4019>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *TGT (teams games tournament)* terhadap hasil belajar siswa. jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *two group pre test-post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 066429 Medan Marelan yang terdiri dari 3 kelas. Sampel penelitian diambil secara *random sampling* terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model konvensional. Penelitian ini menggunakan instrument tes uraian yang terdiri dari 20 soal yang telah divalidasi. Data yang diperoleh hasil penelitian ini dianalisis dengan uji t satu pihak. Hasil uji t-test untuk kemampuan argumentasi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,242 > 1,675$). Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat diambil kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesia Kaya Budaya di kelas IV SDN 066429 Medan Marelan.

Kata Kunci: Model TGT, Hasil belajar, IPAS, Indonesia Kaya Budaya

1. PENDAHULUAN

Bidang pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang pesat dikenal sebagai pembelajaran abad ke-21. Berbagai kemajuan, terutama di bidang penilaian, didorong oleh kemajuan teknologi ini (Rosnaeni, 2021: 4335). Kurikulum yang dirancang mengarahkan sekolah untuk beralih dari pendekatan pembelajaran berpusat pada guru ke pendekatan berpusat pada siswa sebagai bagian dari transisi pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan tuntutan masa depan, yang mengharuskan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan belajar. Kemampuan ini meliputi berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, dan komunikasi. Keempat kemampuan ini (4Cs) digunakan dalam pembelajaran abad ke-21: 1) pemecahan masalah dan berpikir kritis 2) kreativitas dan inovasi 3) kerja sama 4) berkomunikasi dengan orang lain (Rosnaeni, 2021: 4335).

Melalui kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa, pemerintah telah menciptakan pembelajaran abad ke-21 untuk memenuhi persyaratan kompetensi abad ke-21. Akibatnya, pendidik dan calon pendidik memiliki akses ke berbagai model pembelajaran, beberapa di antaranya sulit ditemukan dalam literatur untuk digunakan (Muchtar dkk., 2024). Karena itu, sebagian besar guru memutuskan untuk tidak menerapkan paradigma pembelajaran baru. Infrastruktur dan fasilitas yang terbatas menjadi kendala lain bagi pendidik yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbeda di kelas (Akbar dkk., 2023).

Wawancara dengan guru kelas empat di SD 066429 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah tersebut masih buruk. Proses belajar tidak berjalan optimal ketika hasil belajar siswa rendah. Siswa umumnya berperilaku pasif dan menunjukkan sedikit minat terhadap materi yang diajarkan guru selama pelajaran. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menyebabkan transmisi pengetahuan yang kurang optimal selama pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang optimal selalu terkait dengan kualitas pengajaran untuk



menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal. Hal ini berarti setiap mata pelajaran harus disusun menggunakan model organisasi yang sesuai dan kemudian disampaikan kepada siswa menggunakan model yang sesuai untuk mencapai pengajaran berkualitas tinggi. Menurut Rusman (2019: 133), model pembelajaran adalah strategi yang dapat digunakan untuk merancang kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), menciptakan sumber daya pendidikan, dan mengarahkan pengajaran di kelas. Hal ini memungkinkan guru untuk memilih model pembelajaran yang paling efektif dan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Wawancara dengan guru kelas empat di SD 066429 menunjukkan bahwa guru baru memiliki pengalaman sebelumnya dengan metode pembelajaran PBL (Problem-Based Learning) dan PJBL (Project-Based Learning). Namun, guru-guru tersebut belum sepenuhnya memanfaatkan sintaks yang dibutuhkan oleh model pembelajaran ini dalam praktiknya. Untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah, guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab dan memasukkan proyek ke dalam kurikulum. Hal ini menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal karena pembelajaran tidak menggunakan sintaks yang lengkap di kelas.

Kurangnya penggunaan sumber belajar berbasis teknologi juga berkontribusi pada hasil belajar yang rendah, karena siswa gagal memahami informasi yang disampaikan guru. Menurut data tambahan yang dikumpulkan, guru tidak mahir dalam menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Siswa kelas empat siap belajar melalui media berbasis teknologi, karena menurut data yang diberikan kepada peneliti, sebagian besar dari mereka sudah memiliki ponsel dan beberapa bahkan menggunakan ponsel orang tua mereka.

Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dan disesuaikan dengan kebutuhan unik pendidik dan peserta didik di kelas dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, model-model ini dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Turnamen Permainan Tim (TGT), yang menggabungkan permainan dan kompetisi ke dalam proses pembelajaran, merupakan contoh populer dari pembelajaran kooperatif. Munculnya generasi digital, di mana siswa lebih terlibat dan terbiasa dengan media digital daripada teknik pengajaran tradisional, merupakan faktor lain yang berkontribusi pada pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Bahan pembelajaran berbasis e-learning dapat meningkatkan motivasi siswa untuk tetap fokus pada tugas yang sedang dikerjakan sambil tetap aman. Salah satu contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat untuk mendukung proses pembelajaran adalah e-learning. Wordwall adalah salah satu jenis e-learning. Di sini, peneliti mengevaluasi pencapaian belajar siswa menggunakan aplikasi Wordwall yang sangat ramah pengguna. Siswa dapat mengakses materi aplikasi Wordwall secara mandiri atau dengan bantuan guru selama aktivitas yang menggunakan aplikasi tersebut. Siswa dapat belajar dengan lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar yang mereka sukai berkat platform pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall. Siswa dapat belajar dengan lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar yang mereka sukai dengan bantuan alat seperti Wordwall.

Penelitian ini akan berfokus pada tema "Indonesia Saya Kaya Akan Budaya." Topik ini sangat penting karena memperkenalkan siswa pada warisan budaya yang kaya dari negara ini, yang meliputi tarian daerah, bahasa, pakaian tradisional, rumah tradisional, dan nilai-nilai budaya. Mengingat keragaman topik ini, diperlukan metode yang mendorong siswa untuk menghargai warisan budaya Indonesia yang kaya. Minat siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dan jenis yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model problem base learning terhadap kemampuan argumentasi peserta



didik. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 066429 T.P. 2024/2025 yang terdiri dari 65 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel dalam penelitian, di mana kelas IV B bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A bertindak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa 20 butir soal pilihan berganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. sebelum melakukan uji hipotesis dengan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang mana hal tersebut merupakan syarat sebelum menguji kebenaran hipotesis, di mana, data yang diperoleh harus berdistribusi normal dan homogen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai pre tes, pos tes, dan retest siswa SMP Negeri 29 Medan. Nilai tersebut diuji dengan uji statistik, yakni uji-t untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun data hasil pre tes dan pos tes siswa dirangkum dalam tabel 1.

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre tes	Pos tes	Pre tes	Pos tes
Rata-rata	45,71	77,5	37,5	55,57
Standar deviasi	81,63	10,64	81,63	139,09

Berdasarkan tabel 4. 1 dapat dilihat bahwa hasil ujian pretest kelas eksperimen (kelas yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*) mendapatkan skor rata-rata 33,20 dengan standart deviasi 9,286 sedangkan kelas kontrol (kelas yang menggunakan model pembelajaran ceramah) mendapatkan skor rata rata 29,87 dengan standar deviasi 11,300. Untuk nilai rata-rata pada posttest, kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata 85,7 dengan standart deviasi 6,186 sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata 77,07 dengan standart deviasi 7,785 Hal ini memperlihatkan bahwa hasil akhir pembelajaran kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Data perbandingan hasil belajar dapat dilihat dalam gambar 1.

Data nilai pretes dan postes tersebut kemudian diuji dengan uji statistik, yakni uji-t untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Setelah memastikan data tersebut berdistribusi normal dan homogen, dilakukan uji hipotesis dengan hasil yang telah dirangkum dalam tabel 1.

Data		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Kontrol			
$\bar{X} = 77,5$ $SD = 10,64$ $N = 28$ $S^2 = 113,39$	$\bar{X} = 55,57$ $SD = 11,79$ $N = 26$ $S^2 = 139,09$	7,242	1,675.	H_a diterima, H_0 ditolak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di IV SD Negeri 066429 Medan Marelan tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan pada awal penelitian, masing-masing kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok sampel dengan perolehan nilai rata-rata pretest diketahui bahwa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen sebesar 45,71. Sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* 37,5. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dilakukan posttest. Hasil *posttest* rata-rata nilai pada kelas eksperimen 77, 5 dan pada kelas kontrol rata-rata nilai 55, 57 . Dapat dilihat dari hasil penelitian ini dimana terbukti secara statistika dengan menggunakan uji hipotesis t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.242 > 1,675$) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelas. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*



Tournament (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kompetensi pengetahuan sains siswa yang menerima pengajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *Wordwall Media* dan siswa yang tidak menerima pengajaran tersebut. Salah satu pendekatan yang mudah diterapkan dan menempatkan aktivitas semua siswa sebagai pusat pembelajaran adalah model *Team Games Tournament* (Hermawan & Rahayu, 2020; Kurniawan, 2019).

Model pembelajaran kooperatif jenis *Team Games Tournament* menggabungkan permainan dan penguatan, memungkinkan semua siswa berpartisipasi dalam aktivitas tanpa memandang perbedaan status, dan melibatkan siswa sebagai tutor sesama. Selain mendorong rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran, aktivitas pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Turnamen Permainan Tim juga membantu siswa belajar dengan lebih nyaman (Herawati, 2022; Rahayuni dkk., 2020; Sulisty & Mediatati, 2019).

Temuan penelitian ini konsisten dengan temuan peneliti lain, khususnya Prasetya dan Agustika (2023), yang menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Turnamen Permainan Tim (TGT), dengan bantuan *Wordwall Media*, secara signifikan mempengaruhi kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas lima sekolah dasar, dengan t hitung = 10,242 lebih besar dari t tabel = 2,014. Rata-rata skor pra-tes sebesar 49,25 meningkat menjadi 79,8 pada pasca-tes, menurut temuan studi Kamila dkk. pada tahun 2025. Penerapan model TGT dengan bantuan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji t sampel berpasangan yang kurang dari 0,05.

Pendekatan TGT (*Team Games Tournament*) dalam pengajaran di kelas mendorong kesenangan siswa dalam bermain game dan kompetisi kelompok. Karena siswa sekolah dasar masih menyukai game dan berada pada fase perkembangan yang menyenangkan, paradigma pembelajaran ini bekerja dengan sangat baik di sana. Oleh karena itu, sekolah dasar dapat menerapkan paradigma pembelajaran ini secara efektif (Adiputra dan Heriyadi, 2021).

Implementasi lengkap sintaks TGT digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pada fase pertama, peneliti menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) untuk menjelaskan topik secara jelas dan sistematis kepada siswa dalam presentasi kelas. Peneliti menyusun LKPD yang berisi materi tentang “Indonesia Saya Kaya Budaya” serta visualisasi rumah tradisional dan pakaian Indonesia. Hal ini mendukung klaim Rani (2021) bahwa pembelajaran menggunakan LKPD bergambar sangat bermanfaat dan menyenangkan. LKPD bergambar berbasis cerita juga dapat meningkatkan hasil belajar, karena gambar-gambar di dalamnya memudahkan siswa memahami materi.

Implementasi lengkap sintaks TGT digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pada fase pertama, peneliti menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) untuk menjelaskan topik secara jelas dan sistematis kepada siswa dalam presentasi kelas. Peneliti membuat LKPD yang berisi informasi tentang “Indonesia Saya Kaya Budaya” beserta ilustrasi rumah tradisional Indonesia dan pakaian adat. Hal ini mendukung klaim Rani (2021) bahwa pembelajaran menggunakan LKPD berilustrasi sangat bermanfaat dan menyenangkan. Hasil pembelajaran juga dapat ditingkatkan dengan LKPD bercerita berilustrasi, karena visual membantu siswa memahami konten.

Sintaks ketiga adalah permainan, di mana peneliti menggunakan dinding kata untuk membantu siswa bermain permainan. Pada tahap ini, setiap kelompok memainkan permainan yang ditawarkan dengan antusias sesuai dengan petunjuk peneliti. Aktivitas ini bertujuan untuk memberikan latihan kepada siswa dalam menggunakan dinding kata sebagai media dan mempersiapkan mereka untuk kompetisi dengan kelompok lain. Hal ini mendukung temuan Alamsah dkk. (2023), yang menyatakan bahwa model TGT secara aktif melibatkan siswa dalam permainan untuk memenangkan skor kelompok, meningkatkan pemahaman materi pelajaran, dan mengurangi kebosanan belajar.

Sintaks keempat adalah turnamen, di mana kelompok-kelompok bersaing dan penilaian diberikan oleh peneliti untuk menentukan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, lingkungan kelas



menjadi lebih hidup dan penuh semangat. Setiap siswa tampak fokus, dengan perhatian penuh tertuju pada layar dan berusaha memberikan jawaban yang cepat dan akurat. Mereka secara aktif berdiskusi, berbagi pemikiran, dan memperkuat pemahaman kolektif mereka tentang materi. Sesuai dengan Sukmawati dkk. (2025), kompetisi ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam belajar. Kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk bekerja lebih keras, memperdalam pemahaman mereka, dan menunjukkan kemampuan mereka untuk menjelaskan konsep yang telah dipelajari.

Sintaks kelima adalah pembinaan tim, di mana peneliti memberikan hadiah kepada kelompok studi pemenang. Hadiah-hadiah ini dimaksudkan untuk menghargai prestasi dan kerja keras tim yang telah menunjukkan pemahaman terbaik terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmawati dkk. (2025), yang menyatakan bahwa hadiah membuat siswa merasa dihargai atas usaha mereka dan mendorong mereka untuk terus berusaha memahami materi pelajaran.

Karena ketiga sintaks ini mempromosikan proses belajar yang menarik, kompetitif, dan dinamis, sintaks belajar dalam tim, permainan, dan turnamen memiliki dampak yang lebih besar pada hasil belajar siswa berdasarkan penggunaan studi ini. Hal ini sejalan dengan temuan Ula dan Jamilah (2023), yang menemukan bahwa model TGT mempromosikan pembelajaran aktif karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai tantangan, kesenangan, dan pembelajaran berkelompok. Menurut Nurulhuda dkk. (2024), yang sependapat dengan hal ini, manfaat model TGT dengan media wordwall terletak pada permainan dan kompetisi yang memaksimalkan pemahaman siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih dinamis. Fitriani dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa permainan dan turnamen dalam model ini mengoptimalkan pemahaman siswa dan hasil belajar mereka.

Peneliti menemukan bahwa dengan bantuan media wordwall, model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan dan diam saat belajar, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, domain kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh kelompok siswa yang bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Dibandingkan dengan hasil penelitian yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan bantuan wordwall, terlihat bahwa siswa cenderung lebih pasif saat berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Mereka juga menemukan bahwa proses pembelajaran di kelas cepat menjadi membosankan. Karena siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dan menyelesaikan latihan yang diberikan, aktivitas pembelajaran di kelas seringkali menjadi monoton.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di SD Negeri 066429 Medan. Hasil ini terbukti secara statistika dengan menggunakan uji hipotesis t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.242 > 1,675$) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Putri, N. K., Febriani, S., Abunoya, J. I., & Sukemi, S. (2023, November). Literature review: Analysis of weakness and inhibiting factors in the implementation of the merdeka curriculum. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia* (Vol. 2, No. 1, pp. 106-111).
- Adiputra, D.k. dan Heriyadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Holistika jurnal imiah pgsd*, 5(2); 104-109.
- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar.



- Global Education Journal, 1(3), 219-229.
- Fitriani, B., Awaluddin, M., & Samritin, S. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. Sulawesi Tenggara Educational Journal, 4(3), 221-226.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117-125.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 4(2), 467-475.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23-28.
- Muchtar, A. A., Hidayat, T., Utsman, S., Ikhsan, M., Umam, M. I., Putri, R. F. (2024). penerapan model pembelajaran pada kurikulum merdeka: Studi kasus di sma negeri 1 pare. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11 (2): 575-587
- Nurulhuda, S., Mariyam, M., & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 10(1), 37-46
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3): 163-172.
- Rusman. (2019). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1-10.
- Rani Setiya Wati, Nurlaeli, Miftahul Husni. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Cerita Bergambar. *Journal Of Intergrated Elementary Education*.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV di SDN 37 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. 4(3).