

PENERAPAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS 2 SDN 01 NAMBANGAN LOR

Ira Marwiguna¹, Joko Widiyanto², Sri Wahyuni³
Mahasiswa PPG Universitas PGRI Madiun¹, Universitas PGRI Madiun²,
SDN 01 Nambangan Lor³

¹marwigunaira@gmail.com, ²joko_widiyanto@unipma.ac.id,
³sri.wahyuni21758@gmail.com

ABSTRACT

The Teams Games Tournament (TGT) learning model is an effective solution for increasing student interest and involvement. TGT, which integrates game elements and teamwork, can make learning more fun and motivate students through healthy competition between groups. In this research, TGT is integrated with Wordwall media, an interactive visual tool to enrich teaching material and create a more dynamic learning atmosphere. Wordwall allows creating interesting learning materials and makes it easier to understand concepts. This research was carried out at SDN 01 Nambangan Lor, with the aim of improving the learning outcomes of grade 2 students through the application of the TGT model and Wordwall media. Initial observations indicate that traditional learning methods such as lectures and textbooks are less effective in engaging students. This research uses a qualitative approach with the type of classroom action research, with an action cycle that includes planning, implementation, observation and reflection. The research results show that the application of the TGT model assisted by Wordwall media significantly improves student learning outcomes, both in cognitive, affective and psychomotor aspects. This model not only improves understanding of the material but also student motivation and engagement.

Keywords: Children's Education, Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Wordwall Media, Interactive Learning, Learning Motivation, Cooperative Learning Method

ABSTRAK

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. TGT, yang mengintegrasikan elemen permainan dan kerja sama tim, dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa melalui kompetisi sehat antar kelompok. Dalam penelitian ini, TGT diintegrasikan dengan media Wordwall, sebuah alat visual interaktif untuk memperkaya materi ajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Wordwall memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan memudahkan pemahaman konsep. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Nambangan Lor, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 melalui penerapan model TGT dan media Wordwall. Observasi awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan buku teks kurang efektif dalam melibatkan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dengan siklus tindakan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi,

dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga motivasi dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Anak, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT), Media Wordwall, Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran Kooperatif

A. Pendahuluan

Pendidikan anak merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan keterampilan dasar yang akan berdampak pada perkembangan mereka di masa depan. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang variatif sering kali menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode yang dapat diadopsi untuk mengatasi permasalahan ini. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dengan kerja sama tim. Metode ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui kompetisi sehat antar kelompok (Triastutik, 2024). Dalam model TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang bersaing dalam permainan berbasis

pembelajaran. Setiap kelompok akan berlomba untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dengan benar, sehingga mereka perlu bekerja sama dan memanfaatkan pengetahuan yang telah mereka pelajari (Wahida, 2021).

Pendekatan ini membantu siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, untuk mendukung efektivitas model TGT, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman materi. Media Wordwall, sebagai alat visual interaktif, dapat menjadi solusi yang ideal. Wordwall memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dengan visualisasi yang jelas dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Marina, 2018). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya materi ajar tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dengan adanya fitur-fitur interaktif dan visual yang menarik, siswa dapat

lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan daya tarik materi yang disampaikan. Hal ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan model TGT dengan lebih efektif.

Di SDN 01 Nambangan Lor, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 2 agar dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Siswa pada usia ini masih dalam tahap awal pembelajaran, sehingga metode pengajaran yang efektif sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi mereka. Implementasi model TGT yang didukung oleh media Wordwall di kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan kombinasi kedua metode ini, siswa tidak hanya akan lebih termotivasi, tetapi juga lebih memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 01 Nambangan Lor menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional yang diterapkan seperti ceramah dan pembelajaran berbasis buku teks, tampaknya kurang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Banyak siswa menunjukkan tanda-tanda kurangnya motivasi dan minat dalam mengikuti proses belajar, yang terlihat dari rendahnya partisipasi mereka selama pelajaran dan hasil kerja

yang kurang memuaskan. Selain itu, suasana kelas sering kali terlihat monoton dan kurang merangsang, sehingga siswa kurang antusias dalam menyerap materi pelajaran. Fenomena ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyeluruh sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan tersebut. Model Teams Games Tournament (TGT) yang diintegrasikan dengan media Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dalam proses belajar mengajar.

Gap riset pada penelitian ini yaitu berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu. Penelitian oleh Rani (2022) menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Selain itu, penelitian oleh Akbar & Hadi (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media wordwall memberi pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, memahami permasalahan yang muncul dari penelitian terdahulu sangat penting dalam merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

1. Jenis Penelitian:

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui siklus tindakan yang sistematis. Siklus tindakan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

2. Subyek:

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 01 Nambangan Lor, dengan jumlah 19 anak, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswa tersebut.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara: Dilakukan kepada guru kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor dan beberapa siswa untuk mendapatkan informasi awal mengenai permasalahan belajar pada mata pelajaran tersebut.

b. Observasi: Dilakukan selama pelaksanaan praktek pengalaman lapangan terhadap

pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik.

c. Dokumentasi:

Foto dokumentasi hasil pengaplikasian penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dengan berbantuan media wordwall

4. Indikator Keberhasilan:

Indikator kinerja penerapan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor meliputi beberapa aspek utama. Pertama, peningkatan pemahaman konsep membaca jarum jam pada siswa, yang diukur melalui peningkatan skor evaluasi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Kedua, tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang dilihat dari keikutsertaan mereka dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif di Wordwall. Ketiga, kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok, yang diindikasikan oleh kolaborasi efektif dan kontribusi masing-masing anggota kelompok selama aktivitas TGT. Keempat, respons positif siswa terhadap penggunaan media Wordwall, yang dinilai melalui angket atau wawancara

singkat mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Terakhir, peningkatan motivasi belajar siswa, yang diidentifikasi melalui observasi terhadap antusiasme dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator-indikator ini akan menjadi tolok ukur keberhasilan penerapan model TGT berbantuan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor.

5. Teknik Analisis Data:

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi jarum jam. Tes ini dilakukan sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model teams games tournament berbantuan media wordwall. Data hasil tes dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa, guru, dan orang tua terhadap pembelajaran menggunakan model teams games

tournament berbantuan media wordwall. Angket ini memuat pertanyaan tentang manfaat dan kekurangan pembelajaran menggunakan model teams games tournament berbantuan media wordwall, serta saran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Data angket dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

Hasil

Dalam penelitian ini, metode kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengevaluasi dan meningkatkan penerapan pembelajaran menggunakan model teams games tournament berbantuan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil siklus 1 dan siklus 2 untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor Pelajaran 5 Bab Waktu materi membaca jarum jam mata pelajaran Matematika kelas 2 menggunakan model teams games tournament berbantuan media wordwall :

Tabel 4.1. Peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor

Indikator	Aspek yang diukur	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
Kognitif	Rata-rata nilai ujian siswa	65	80
Afektif	Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok	70	85
	Minat dan sikap positif terhadap pembelajaran	75	90
Psikomotorik	Keterampilan membaca jam	60	78
	Kerjasama dalam kelompok	68	83

1. Indikator Kognitif

Pada siklus 1, rata-rata nilai ujian siswa berada pada 65%. Setelah penerapan siklus 2, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca jam.

2. Indikator Afektif:

Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok meningkat dari 70% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2. Minat dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 75% menjadi 90%. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

3. Indikator Psikomotorik:

Keterampilan siswa dalam membaca dan menunjukkan waktu pada jam meningkat dari 60% pada siklus 1 menjadi 78% pada siklus 2. Selain itu, kerjasama dalam kelompok juga mengalami peningkatan dari 68% menjadi 83%. Ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif mereka tetapi juga keterampilan praktis dan kemampuan bekerja sama dalam tim.

Penerapan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor. Peningkatan terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu mengakomodasi berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall di kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi membaca jam pada mata pelajaran Matematika. Pada siklus pertama, rata-rata nilai ujian siswa berada pada angka 65%. Setelah melalui siklus kedua, nilai rata-rata

tersebut meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode TGT yang didukung oleh media Wordwall mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan permainan interaktif melalui Wordwall membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep waktu dan membaca jarum jam dengan lebih baik.

Dari segi indikator afektif, partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus pertama, partisipasi aktif siswa tercatat sebesar 70%. Namun, setelah penerapan siklus kedua, partisipasi ini meningkat menjadi 85%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga meningkat dari 75% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

Indikator psikomotorik juga menunjukkan hasil yang positif. Keterampilan siswa dalam membaca dan menunjukkan waktu pada jam meningkat dari 60% pada siklus pertama menjadi 78% pada siklus kedua. Selain itu, kerjasama dalam kelompok juga mengalami peningkatan dari 68% menjadi 83%. Peningkatan ini

menandakan bahwa siswa tidak hanya memperbaiki kemampuan kognitif mereka tetapi juga keterampilan praktis serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Aspek psikomotorik yang berkembang ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Penerapan model TGT berbantuan media Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai aspek pembelajaran. Metode ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara kognitif, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan minat mereka terhadap pembelajaran. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Peningkatan dalam indikator afektif ini penting karena mencerminkan perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran, yang pada gilirannya dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan media Wordwall dalam model TGT juga memberikan keuntungan dalam hal variasi metode pengajaran. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang

diajarkan. Interaksi melalui permainan di Wordwall juga membantu memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kerjasama dalam kelompok yang menjadi salah satu fokus dalam model TGT, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa belajar untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik. Peningkatan kerjasama ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga merupakan keterampilan penting yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks materi membaca jarum jam, peningkatan yang terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Wordwall sangat efektif dalam mengajarkan konsep waktu kepada siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor. Pemahaman yang lebih baik tentang membaca jarum jam tidak hanya membantu siswa dalam pelajaran Matematika, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari di mana keterampilan ini sering diperlukan. Metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan seperti TGT dengan bantuan Wordwall juga membantu menciptakan

lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit, sehingga mereka lebih percaya diri dalam mempelajari dan menguasai materi tersebut.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor pada pelajaran Matematika, khususnya pada bab membaca jarum jam. Peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa menunjukkan bahwa metode ini mampu mengakomodasi berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor

dalam mata pelajaran Matematika, khususnya dalam materi membaca jarum jam. Peningkatan hasil terlihat jelas pada indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament berbantuan media Wordwall tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, minat, dan keterampilan praktis, serta kerjasama dalam kelompok. Hal ini menggarisbawahi pentingnya metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Abida, N. (2020). Psikologi Belajar: Konsep, Teori, dan Aplikasi. Pustaka Cendekia.

Anggota Ikapi, Metode Pembelajaran Untuk Penumbuhan Kreatifita Warga. (Bandung: Mitra Sarana, 2012).

Mohamad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar, (Jakarta : Pt Raja Grafindo, 2015),

Jurnal :

Abida, N. (2020). Psikologi Belajar: Konsep, Teori, dan Aplikasi. Pustaka Cendekia.

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.

Al Wahida, S. Y. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Anggota Ikapi, Metode Pembelajaran Untuk Penumbuhan Kreatifita Warga. (Bandung: Mitra Sarana, 2012)

Arieska, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv). *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(3).

Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital

- Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Kurniasih, D. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Karangtalun Kecamatan Karangtalun Kabupaten Jepara. Universitas Muhammadiyah Kudus.
- Marina, D. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Sdn 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.
- Mohamad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar, (Jakarta : Pt Raja Grafindo, 2015),
- Ninawati, A. (2021). Wordwall Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smk Negeri 1 Kota Malang. Malang: Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 8(1), 1-10.
- Septyadi, D., & Alfiah. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Kapanjen Malang pada Tema 8 Subtema 1. *Jurnal Ilmiah Universitas PGRI Madiun*, 12(1), 1-10.
- Suherti, E., & Rohimah, S.M. (2018). Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. Universitas Pasundan
- Triastutik, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Tarik Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 37-43.