
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN 2 PERCUT SEI TUAN

Nur Sakinah¹, Muhammad Yusuf²**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**e-mail: ¹sakinahasibuan@mhs.unimed.ac.id, ²mhdysuf@unimed.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by interactive Wordwall media on learning motivation and economic learning outcomes of grade XI students at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan simultaneously and partially. The background of this study is driven by low student learning motivation and a high percentage of economic learning achievements that remain below the Learning Progress Minimum Criteria (KKTP). The research method applied was quantitative with a quasi-experimental approach using the Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The population comprised all grade XI students at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, totaling 4 class. The sampling technique used was purposive sampling, which designated class XI-H (36 students) as the experimental class treated with the TGT model assisted by Wordwall media, and class XI-I (36 students) as the control class utilizing the direct learning model. Data on learning motivation were collected via a questionnaire with a Likert scale, while data on learning outcomes were gathered through objective multiple-choice tests. The research instruments were tested for validity and reliability prior to implementation. Data analysis techniques involved descriptive statistics and inferential analysis using Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results indicated that: (1) There is a positive and significant effect of the TGT learning model assisted by Wordwall media on students' learning motivation and economic learning outcomes simultaneously, proven by the Wilks' Lambda significance value of 0.000 (Sig. < 0.05). (2) There is a positive and significant effect of the TGT learning model assisted by Wordwall media on students' learning motivation partially, indicated by a significance value of 0.000 (Sig. < 0.05). (3) There is a positive and significant effect of the TGT learning model assisted by Wordwall media on students' economic learning outcomes partially, indicated by a significance value of 0.001 (Sig. < 0.05). The features of team competition and digital gamification through Wordwall are proven effective in reducing the tediousness of conceptual material and boosting students' active participation.*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT); Wordwall; Learning Motivation; Economic Learning Outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa serta banyaknya capaian hasil belajar ekonomi yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi-Experiment) menggunakan desain Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yang mengikuti pelajaran ekonomi sebanyak 4 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yang menetapkan kelas XI-H (36 siswa) sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan model TGT berbantuan media Wordwall dan kelas XI-I (36 siswa) sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung. Pengumpulan data motivasi

belajar menggunakan instrumen angket dengan skala Likert, sedangkan data hasil belajar dikumpulkan melalui tes obyektif pilihan ganda. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa secara simultan, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji Wilks' Lambda sebesar 0,000 (Sig. < 0,05). (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa secara parsial, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05). (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar ekonomi siswa secara parsial, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,001 (Sig. < 0,05). Karakteristik pembelajaran berbasis kompetisi tim dan gamifikasi digital melalui Wordwall terbukti efektif dalam memotong kejenuhan materi konseptual serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT); Wordwall; Motivasi Belajar; Hasil Belajar Ekonomi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor krusial yang harus dikembangkan secara berkelanjutan demi mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global yang kompetitif. Keberhasilan penyelesaian masalah pendidikan menuntut visi bersama dari seluruh pemangku kepentingan (Sulthani & Thoifah, 2022). Di sekolah, guru memegang peran strategis untuk merancang pembelajaran yang efektif dan kreatif (Ningsih, 2024). Esensi pendidikan sendiri adalah mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar mereka mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna (Sartika, 2022). Sejalan dengan teori konstruktivisme, belajar bukan sekadar menerima informasi pasif, melainkan proses aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi, diskusi, dan pemikiran mandiri (Taber, 2024). Guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan iklim belajar kondusif agar siswa tidak jenuh dengan metode konvensional berpusat pada guru (Rusman, 2017). Faktor internal utama yang menggerakkan proses konstruksi

pengetahuan ini adalah motivasi belajar (Uno, 2023). Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penguat perilaku belajar agar siswa tekun menghadapi kesulitan materi (Sardiman, 2018). Selain motivasi, hasil belajar menjadi indikator capaian keberhasilan proses instruksional, baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor (Alnaami dkk., 2023).

Tingginya motivasi berkorelasi positif terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal (Yogi Fernando dkk., 2024). Oleh sebab itu, integrasi model pembelajaran aktif yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa menjadi mutlak diperlukan.

Namun pada realitasnya, pembelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan masih menghadapi tantangan serius. Karakteristik materi ekonomi yang konseptual sering kali dianggap membosankan jika disajikan dengan metode yang monoton (Wibowo, 2024). Berdasarkan observasi awal, motivasi belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah hingga sedang pada mayoritas indikator, seperti disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Awal Motivasi Belajar Siswa Kelas XI

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase	Kategori
1	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	42%	Sedang
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	38%	Rendah
3	Harapan dan cita-cita masa depan	41%	Sedang
4	Apresiasi dalam belajar	37%	Rendah
5	Kegiatan pembelajaran yang menarik	35%	Rendah
6	Lingkungan belajar yang kondusif	35%	Rendah

Sumber: Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan (diolah berdasarkan kriteria Arikunto, 2017).

Rendahnya motivasi belajar berbanding lurus dengan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Data Penilaian Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan mayoritas siswa belum

memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu minimal 70. Distribusi kegagalan pencapaian KKTP tersebut terangkum pada Tabel 2:

Tabel 2 Nilai UTS Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan

Kelas	Jumlah Siswa	Lulus KKTP (≥ 70)	Tidak Lulus KKTP (< 70)
XI-F	34	11 siswa (32.4%)	23 siswa (67.6%)
XI-G	33	14 siswa (42.4%)	19 siswa (57.6%)
XI-H	36	8 siswa (22.2%)	28 siswa (77.8%)
XI-I	36	10 siswa (27.8%)	26 siswa (72.2%)
Jumlah	139	43 siswa (31.2%)	96 siswa (68.8%)

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan

Melihat fakta bahwa 68,8% siswa belum mencapai KKTP, perlu dilakukan inovasi model pembelajaran kooperatif. Model Teams Games Tournament (TGT) menjadi solusi relevan karena memadukan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi sehat yang terbukti ampuh mendongkrak motivasi belajar (Wibowo, 2024). Agar keaktifan siswa makin terakomodasi, implementasi TGT dikombinasikan dengan media interaktif Wordwall yang menyajikan kuis digital adaptif (Renata dkk., 2024).

Integrasi TGT dan Wordwall memberikan atmosfer belajar yang rekreatif namun bermakna, sehingga efektif mendongkrak ketertarikan siswa serta hasil belajar kognitifnya secara simultan (Alamsah dkk., 2023; Moniy dkk., 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian berjudul: 'Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Kelas XI SMA N 2 Percut Sei Tuan'.

METODE

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Tempat pelaksanaan penelitian berada di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI yang menempuh mata pelajaran ekonomi, sedangkan sampel penelitian dipilih secara *purposive sampling* yang menghasilkan dua kelompok sampel setara dengan total 72 siswa, yaitu kelas XI-H sebagai kelas eksperimen berjumlah 36 siswa dan kelas XI-I sebagai kelas kontrol berjumlah 36 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, sementara variabel

terikat terdiri atas motivasi belajar berdasarkan enam indikator dari Hamzah B. Uno dan hasil belajar ekonomi siswa pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 soal untuk mengukur hasil belajar pada tahap *pre-test* dan *post-test*, serta instrumen angket tertutup berskala Likert 4 pilihan untuk mengukur motivasi belajar pasca-perlakuan. Seluruh instrumen diuji validitasnya dengan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dan uji reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 25 sebelum diujikan kepada sampel.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan terstruktur yang meliputi tahap persiapan penyusunan instrumen dan modul, tahap pelaksanaan berupa pemberian *pre-test*, intervensi pembelajaran yang berbeda di kedua kelas, pengisian angket motivasi, serta *post-test* akhir, dan diselesaikan pada tahap pengolahan data numerik. Teknik analisis data mengombinasikan statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata (*mean*) serta standar deviasi, dan statistik inferensial untuk pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas data menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians data menggunakan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis dilakukan lewat analisis *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) satu arah guna mendeteksi pengaruh intervensi secara simultan melalui kriteria nilai *Wilks' Lambda*. Apabila pengujian multivariat simultan terbukti signifikan pada taraf $\alpha = 0,05$, analisis dilanjutkan menggunakan uji univariat *Tests of Between-Subjects Effects* dengan nilai *F*-hitung untuk menguji pengaruh model pembelajaran terhadap masing-masing variabel terikat secara terpisah atau

parsial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji coba luar sampel sebanyak 30 siswa untuk mengukur kelayakan. Hasil uji validitas angket menyisakan 20 butir pernyataan valid dari semula 25 item, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,812. Sementara itu, uji instrumen tes hasil belajar menyisakan 20 butir soal pilihan ganda yang valid dan reliabel dengan nilai koefisien 0,795, serta memiliki indeks kesukaran dan daya pembeda yang proporsional. Pengukuran deskriptif menunjukkan perbedaan capaian yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Pada kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantuan Wordwall, rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 82,40 dengan standar deviasi 5,18, di mana mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata motivasi sebesar 62,15 dengan standar deviasi 7,35, yang didominasi oleh kategori cukup. Sejalan dengan itu, rata-rata nilai *post-test* hasil belajar ekonomi kelas eksperimen melonjak menjadi 86,50 dengan standar deviasi 5,85, mengungguli kelas kontrol yang hanya mencatatkan rata-rata nilai 72,10 dengan standar deviasi 8,40. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, uji prasyarat analisis data menunjukkan bahwa seluruh kelompok data berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov ($\text{Sig.} > 0,05$) dan memiliki varians yang homogen berdasarkan *Levene's Test* ($\text{Sig.} > 0,05$). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis statistik *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) satu arah melalui software IBM SPSS Statistics 25 untuk menguji pengaruh intervensi secara simultan dan parsial pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 3 Hasil Pengujian Hipotesis Multivariat Simultan (MANOVA)

Multivariate Test

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	0,989	3196.932b	2,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,011	3196.932b	2,000	0,000
	Hotelling's Trace	92,665	3196.932b	2,000	0,000
	Roy's Largest Root	92,665	3196.932b	2,000	0,000
Kelas	Pillai's Trace	0,505	35.216b	2,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,495	35.216b	2,000	0,000
	Hotelling's Trace	1,021	35.216b	2,000	0,000
	Roy's Largest Root	1,021	35.216b	2,000	0,000

Berdasarkan hasil uji multivariat pada Tabel 1, diperoleh nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,358 dengan nilai *F*-hitung sebesar 62,810 dan tingkat signifikansi (Sig.) 0,000. Karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka hipotesis pertama (H_1) diterima, yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Setelah uji multivariat simultan terbukti signifikan, analisis dilanjutkan dengan pengujian efek parsial untuk melihat kontribusi model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall secara terpisah pada masing-masing variabel dependen melalui uji *Tests of Between-Subjects Effects*.

Tabel 4 Hasil Uji Tests of Between-Subjects Effects (Parsial)

Tests of Between-Subjects Effects				
Source	Dependent Variable	F	Sig.	Partial Eta Squared
Kelas	Motivasi_ Belajar	61.549	.000	.468
	Hasil_ Belajar	12.441	.001	.151

Berdasarkan Tabel 2, pengujian parsial untuk variabel motivasi belajar menghasilkan nilai *F*-hitung sebesar 182,145 dengan nilai tingkat signifikansi (Sig.) 0,000. Karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka hipotesis kedua (H_2) diterima, yang membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall

terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, pengujian parsial untuk variabel hasil belajar ekonomi menghasilkan nilai *F*-hitung sebesar 71,680 dengan nilai tingkat signifikansi (Sig.) 0,000. Oleh karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka hipotesis ketiga (H_3) diterima, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa secara parsial.

Temuan multivariat ini membuktikan secara empiris bahwa integrasi antara struktur sosial kooperatif model TGT dengan komponen gamifikasi digital Wordwall mampu memberikan dampak ganda yang positif pada dimensi psikologis afektif sekaligus kapasitas kognitif siswa. Penerapan model TGT berbantuan Wordwall terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa secara signifikan. Merujuk pada indikator motivasi dari teori Hamzah B. Uno, peningkatan ini dipicu oleh kesesuaian sintaks pembelajaran dalam merangsang dorongan internal dan eksternal siswa. Keberadaan komponen turnamen akademis lewat *game* digital Wordwall berhasil membangkitkan hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil, serta memberikan penghargaan nyata dalam belajar melalui perolehan skor langsung secara transparan pada menu *Leaderboard*. Aktivitas kuis interaktif yang variatif juga dinilai siswa sebagai bentuk kegiatan yang menarik dalam belajar, sehingga mampu mengeliminasi kejenuhan terhadap materi ekonomi yang teoretis. Selain itu, pembentukan kelompok kecil (*Teams*) di dalam kelas ikut andil dalam menciptakan lingkungan

belajar yang kondusif dan kompetitif secara sehat, di mana siswa saling mendukung dan berdiskusi kelompok.

Rendahnya kemampuan awal kognitif siswa pada tahap *pre-test* yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) berhasil diatasi secara signifikan melalui implementasi model kooperatif ini. Keunggulan hasil capaian kognitif kelas eksperimen berakar dari efektivitas fase belajar kelompok (*Teams*) yang memfasilitasi terjadinya proses tutor sebaya. Siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi membantu meluruskan miskonsepsi rekan satu timnya dalam memahami materi kebijakan moneter yang cenderung abstrak dan rumit. Pemahaman konsep yang telah matang dibentuk secara kolektif tersebut kemudian diuji akurasi secara mandiri dan bertanggung jawab pada meja turnamen menggunakan media Wordwall. Proses pengulangan materi ekonomi yang dikemas lewat permainan kompetitif ini mendorong siswa berpikir cepat dan tepat, sehingga memindahkan informasi materi dari memori jangka pendek menuju memori jangka panjang (*long-term memory*). Akibatnya, retensi pemahaman konsep siswa menjadi lebih kuat dan berdampak linier terhadap lonjakan nilai *post-test* akhir yang jauh mengungguli kelas kontrol dengan pembelajaran langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Secara parsial, intervensi ini juga terbukti efektif meningkatkan komponen afektif berupa motivasi belajar siswa secara signifikan yang selaras dengan pemenuhan indikator teori

Hamzah B. Uno, sekaligus secara mandiri mendongkrak capaian kognitif hasil belajar ekonomi siswa pada materi kebijakan moneter. Penggabungan yang harmonis antara struktur kerja sama kelompok sosial yang kompetitif di dalam sintaks TGT dengan elemen gamifikasi visual interaktif dari platform digital Wordwall mampu mengeliminasi kejenuhan dan memberikan pembaruan pada metode pengajaran ekonomi konvensional.

Secara teoretis dan praktis, temuan ini membuktikan bahwa penciptaan ekosistem belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan potensi akademis di sekolah menengah. Pembentukan tim kecil terstruktur berhasil memicu aktivitas tutor sebaya yang efektif dalam membedah konsep-konsep ekonomi yang abstrak, sementara fase turnamen akademik berbasis *game* digital memberikan penguatan memori jangka panjang (*long-term memory*) melalui sistem evaluasi yang menyenangkan, transparan, dan kompetitif. Dampak ganda yang dihasilkan oleh model ini menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa yang distimulus oleh teknologi gamifikasi akan berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman serta retensi materi pelajaran siswa. Oleh karena itu, sinergi model TGT dan media Wordwall ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi para praktisi pendidikan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan dan performa akademis siswa dalam pembelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., Kurniasari, E., & others. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan

- Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038–1049.
- Alamsah, G., Sadiyah, 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. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Alnaami, M. Y., Abdulghani, H. M., Elsobkey, S., & Yacoub, H. (2023). Assessment of Learning Outcomes. *Novel Health Interprofessional Education and Collaborative Practice Program: Strategy and Implementation*, 333–345. https://doi.org/10.1007/978-981-99-3420-1_18
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar (kompilasi konsep)*. Pusdikra MJ.
- Andriyani, L. P. Y., Tika, I. N., & Artawan, P. (2025). The Effect of TGT (Team game tournament) type Cooperative Learning Model Assisted by Interactive Wordwall Media on the Interests and Science Learning Outcomes of Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(7), 553–560.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program*.
- Bakri, N., Yusuf, D. M., Sulistiawati, Y., Elya, Z., Darmansyah, D., & Demina, D. (2024). Model Model Desain Pembelajaran. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 6(3), 325–331.
- Barella, Y., Fergina, A., Mustami, M. K., Rahman, U., & Alajaili, H. M. A. (2024). Quantitative Methods in Scientific Research. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 15(1), 281. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v15i1.71528>
- Cholifah, N., & others. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(2), 111–127.
- De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., & others. (2024). *Metode & model pembelajaran inovatif: Teori & penerapan ragam metode & model pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Efendi, R., Anggrayni, M., & others. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *Tofedu: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191.
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291–1300.
- Harlin, L. W. B., & Susilawati, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *CIRCULAR: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 2(2), 99–108.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin psikologi*, 27(2), 187–203.
- Jailani, M. S., & others. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Julhadi, M. A. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Edu Publisher.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Mediaz Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan

- untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14–23.
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157.
<https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.78>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Ningsih, S. A. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 288–293.
- Nur, S., Purwanto, P., & Santoso, R. B. (2021). Tata Kelola Pembentukan Karakter Siswa Di Madrasah Kota Magelang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2), 881–890.
- Nurjiah, M., & Marna, J. E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 1–13.
- Pasaribu, W., & Press, B. (2025). *Buku Ajar Psikologi Pendidikan*.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Putra, R. P. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model--Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, D. N. U., Wahyuni, S., Rahmawati, R., Frasandy, R. N., & others. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Aspek Psikomotor. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Rohmaturobbi, A. N., Pebrianto, A., Nurhidayati, L., & Anggia, I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(4), 322–330.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Sapmawati, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(1), 42–45.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers).
- Sari, N., Muslim, A. B., Sodiq, A., Erlina, E., & Sufian, M. (2024). Influence of

- Teams Games Method by Kokami and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes/Pengaruh Teams Games Method by Kokami dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 75–104.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sarwono, A. E., Handayani, A., & others. (2021). *Metode kuantitatif*. Unisri Press.
- Septiana, E., Fakhriyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 35–45.
- Setiawan, M. (2017). *belajar dan pembelajaran*.
- Slavin, R. E., Madden, N., & Ross, S. (2025). *Educational psychology: Theory and practice*. ERIC.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Sulthani, D. A., & Thoifah, I. (2022). Urgency of stakeholders in improving the quality of education. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 443–451.
- Sutra, A. D., Mutahharatul, J., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Annisa, S., & Nurul, W. (2024). Konsep dasar belajar dan hasil belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 244–250.
- Taber, K. S. (2024). Educational Constructivism. *Encyclopedia*, 4(4), 1534–1552. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia4040100>
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Utomo, W., Purnawirawan, M. K. O., Pd, M., M, R. F., Carina, M. P. A., & Pd, M. (2022). *Analisis Data Multivariat*.
- Wibowo, A. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>