

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT MENGUNAKAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMKS CENDEKIA

Dita Septyaning Tyas ^{1*}; Panji Kuncoro Hadi ², Harning Diah Juni Astutik³

^{1,2} Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Profesi Guru/Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

³SMKS Cendekia Kota Madiun, Jl. Letkol Samsudin No. 22-24, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

*correspondence author: tyas13.septya@gmail.com

Informasi Artikel

Abstrak

Diterima:
3 Oktober 2024

Revised :
24 oktober 2024

Accepted:
30 Oktober 2024

Kata kunci:

Hasil Belajar;
pembelajaran TGT;
Hasil Belajar;
Motivasi Belajar;
Wordwall

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi dampak dari penerapan model TGT, yang diharapkan mampu memberikan udara yang positif dengan membawa perubahan dalam kegiatan belajar mengajar yang berkesan dan penuh energi positif. Metodologi penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas yang diaplikasikan mengacu pada metodologi action research, yaitu (1) perencanaan, (2) implementasi tindakan, (3) pengamatan dan evaluasi, (4) refleksi, yang dilaksanakan dalam 2 siklus oleh seluruh peserta didik dalam satu kelas. Pengambilan data ini di dapat dari mulai tanya jawab, sikap, ketika pembelajaran berlangsung, kemudian tugas kelompok, keaktifan dalam memahami materi, presentasi maupun Latihan soal secara mandiri. Hasil dari siklus pertama menunjukkan bahwa hanya 13 siswa yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di atas 80, meninggalkan 15 siswa belum mencapai KKM, dimana nilai minimal adalah 75. Namun, pada pembelajaran siklus kedua mencatat peningkatan signifikan dengan keseluruhan siswa mencapai atau melebihi KKM, serta peningkatan rata-rata kelas dari 70,97 menjadi 81,96, bahkan ada satu peserta didik perempuan mendapat nilai 92. Peningkatan ini menandakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

How to Cite: Dita Septyaning Tyas dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKS Cendekia. *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains*, 3(3), 435-444. DOI: <https://doi.org/10.32672/perisai.v3i3.2268>

Pendahuluan

Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini memberikan banyak tuntutan yang perlu dipenuhi guna mencapai tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan individu yang berkualitas, berkarakter, serta sanggup beradaptasi secara sempurna di lingkungannya sehingga memiliki pandangan yang luas dalam menggapai cita-cita yang diharapkan. Di samping itu, tujuan pendidikan juga tertuang dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 yang merupakan usaha yang dilakukan dengan penuh rencana, untuk mewujudkan alam yang positif dan pembelajaran yang mengesankan, agar peserta didik mampu aktif mengikuti serangkaian kegiatan, sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, keperibadian yang baik, memiliki pengendalian diri, berakhlak mulia, dan memiliki ketrampilan sosial emosional yang berguna untuk dirinya sendiri dan masyarakat luas. Dalam setiap proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu memahami setiap konteks pelajaran dan mampu mengatasi persoalan yang ada dalam setiap pembelajaran. Namun, dalam setiap proses tentu tidak serta merta menghasilkan kompetensi akademik yang memuaskan, akan ada kenyataan bahwa siswa mendapat hasil yang kurang memuaskan, dengan berpatokan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang menjadi standar minimal keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Kurangnya minat belajar, minimnya keaktifan serta lingkungan pada saat jam pelajaran terakhir yang kurang mendukung membuat proses belajar mengajar kurang membuat peserta didik memperoleh motivasi dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar peserta didik Kelas XI Multimedia SMKS Cendekia dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Rendahnya motivasi dan minat belajar, kemudian kurangnya Latihan atau rendahnya kepedulian madrasah pertama yaitu rumah dalam mendukung dan memantau anak didik atau siswa dalam mengulang kembali materi yang disampaikan guru, serta minimnya mengerjakan soal-soal, kemudian penggunaan metode dalam pembelajaran yang tidak tepat membuat semakin membuat peserta didik tidak bersemangat dalam belajar.

Dengan memperbaiki proses belajar, diharapkan mampu meningkatkan potensi akademik maupun non akademik peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam menangkap pembelajaran dapat dilihat ketika proses pembelajaran, kemudian hasil dari asesmen yang digunakan. Instrumen yang digunakan juga haruslah tepat dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu sikap, pengetahuan serta keterampilan, rendahnya hasil instrument penilaian membuat saya mengatur inovasi pembelajaran agar siswa tertarik, ketika siswa sudah mulai tertarik dan menyukai pembelajaran, maka diharapkan peserta didik mampu mendongkrak kompetensi. Oleh karena itu, Peneliti menggunakan model TGT atau permainan dalam rangkaian pembelajaran, guna menarik minat dan mencapai hasil yang baik dari peserta didik.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran berupa permainan yang dipadu padankan dengan permainan sebagai metode kooperatif yang menekankan pada proses interaksi dan kerja sama antarsiswa dalam memahami materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal.. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hakim dan Sofyan (dalam Fajriyanti, 2022: 7) yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan sebuah permainan yang tersusun pada berbagai kelompok peserta didik dalam melaksanakan sebuah kompetisi akademik ataupun tes dengan jenis model kooperatif.

Penelitian ini menjelaskan dan membuktikan keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pelajaran materi Bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur di tingkat sekolah menengah atas kejuruan dengan siswa yang sedikit. Dalam beberapa penelitian yang pernah dilakukan baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas dan sudah banyak diteliti oleh ahli dan terbit dalam jurnal-jurnal nasional maupun internasional terdapat hasil nyata dari peningkatan kualitas pembelajaran menggunakan model TGT dan berpengaruh terhadap motivasi, semangat serta hasil belajar.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran atraktif dan menarik yang berisi berbagai jenis permainan, peluang serta tantangan berbasis webiste atau teknolongi yang berisi pengelompokan data, pencarian data, permainan teka teki dan lain lain bahkan dapat diunduh dan di cetak di kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran apapun dan jenjang berapapun, tak terkecuali jenjang menengah keatas mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana wordwall ini dapat menunjang kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan agar siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam rangkaian pembelajaran.

Menurut (Sari & Yarza 2021:114) *Wordwall* merupakan salah satu media dalam menyampaikan bahan ajar dan sebagai penilaian yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan model TGT, siswa diajak untuk berkolaborasi, bekerjasama antar rekan sejawat dalam menganalisis, membangun pengetahuan secara bersama, menumbuhkan gotong royong dan menemukan solusi dari setiap persoalan pada pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir *computational* . Dengan berbagai fitur menarik di dalamnya, aplikasi *Wordwall* sangat membantu guru dalam membuat suasana kelas menjadi lebih bahagia, semangat serta produktif.

Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh positif pembelajaran menggunakan media *Wordwall* sebagai model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMKS Cendekia Kota Madiun

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian Tindakan kelas ini menitikberatkan pada upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir *computational* atau berfikir kritis siswa dalam memahami konteks pelajaran, serta upaya dalam meningkatkan hasil belajar

yang sekaligus menumbuhkan kemampuan bersosial emosional dalam berkolaborasi antar siswa kelas XI SMK S Cendekia Kota Madiun melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada penelitian ini untuk mengetahui kemajuan belajar menggunakan model pembelajaran TGT yakni dengan melakukan pretest dan posttest kepada siswa kelas XI.

Sementara itu, untuk waktu penelitian akan dimulai pada semester pertama tahun ajaran 2024/2025 mulai bulan Juli-Agustus 2024. Tempat penelitian berada di SMKS Cendekia Kota Madiun, dan subjek diambil adalah seluruh siswa kelas XI 28 siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada pelajaran teks Prosedur Bahasa Indonesia sebagai kelas control sekaligus kelas eksperimen sebagai upaya meningkatkan minat semangat dan motivasi belajar siswa sekaligus hasil belajar.

Beberapa teknik yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data ada empat cara, yang pertama mengamati atau observasi, kedua tes (tanya jawab langsung ketika pembelajaran berlangsung ataupun tulis), kemudian ketiga dokumentasi dan yang terakhir wawancara. Instrumen yang digunakan yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap dengan asesmen, alur kegiatan, media, materi, lkpd, bahkan sampai kisi-kisi soal serta naskah soal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya mengedepankan proses pembelajaran yang lebih santai, menyenangkan, tanpa mengabaikan tanggung jawab guru maupun peserta didik, tetap mengedepankan kejujuran, kompetensi yang sehat, serta keterlibatan peserta didik dalam rangkaian pembelajaran.. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran yang dirancang dengan adanya permainan membuat pembelajaran lebih menarik yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dengan bekerja sama antar siswa, menumbuhkan interaksi yang sehat satu sama lain, memotivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pelajaran Teks Prosedur bahasa Indonesia kelas XI membuat siswa merasa senang dan antusias dengan pertanyaan, serta penjelasan terkait materi pelajaran yang dikemas dengan permainan serta pertandingan antar kelompok, dimana masing-masing kelompok akan bersaing sehat demi mendapatkan poin-poin didalam games tournament tersebut. Model pembelajaran ini cukup efektif untuk diterapkan di sekolah menengah keatas dengan pelajaran bahasa Indonesia di akhir jam sekolah (akhir) jam pelajaran dimana di jam tersebut membuat siswa merasa sudah Lelah dan tidak bersemangat dalam menerima pembelajaran. Namun, model pembelajaran TGT mengubah kebiasaan tersebut dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2JP atau 2 x 45 menit. Pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran Teks prosedur. Tes evaluasi menggunakan aplikasi *Wordwall* ini kemudian diberikan kepada peserta didik pada pertengahan pembelajaran untuk meningkatkan semangat serta keaktifan peserta didik, memancing daya ingat serta sejauh mana mereka menyerap pelajaran dan dilakukan di akhir pembelajaran dengan memanfaatkan yang tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

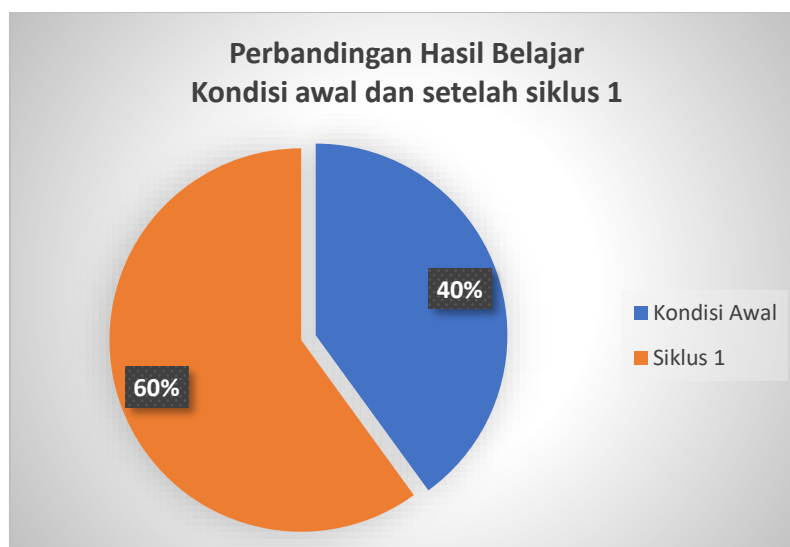
Tabel 1. Langkah Dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Tahapan yang Akan Dilalui :

Urutan kegiatan	Langkah Kegiatan	Penjelasan Kegiatan
1	Ceramah	Guru memberikan penjelasan atau pemaparan materi yang akan dipelajari.
2	Pengelompokan	a. Kelompok berisi maksimal 4 orang b. Sebelumnya, guru sudah membuat mempunyai data terkait siswa yang berkemampuan tinggi, menengah dan kurang, dimana data tersebut akan digunakan dalam pengelompokan. Berisi siswa dengan berbagai kemampuan sebagai sarana pengajaran dari rekan sejawat
3	Persiapan dan penyajian Games	Guru menyajikan games yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji seberapa jauh pengetahuan yang didapat dari penjelasan guru, presentasi, maupun tugas tugas sebelumnya. Sebelumnya, beberapa pertanyaan telah disediakan dan diberikan nomor.
4	Turnamen	1) Setelah menentukan kelompok selesai, siswa duduk di meja turnamen yang telah disediakan. Berikut adalah langkah-langkah turnamen dalam TGT. 2) Guru menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diberikan nomor 3) Guru meletakkan kembali soal dan jawaban di atas meja turnamen; 4) Masing-masing kelompok menentukan pembaca soal pemain dan penantang; 5) Perwakilan dari masing-masing kelompok berupa pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal; 6) Kemudian pembaca soal mengambil soal sesuai dengan nomor yang sudah ada; 7) Selanjutnya pemain 1 wajib menjawab soal yang sudah diberikan oleh pembaca soal, jika pemain 1

		tidak dapat menjawab soal maka pemain yang lain dapat menjawab soal; 8) Petugas yang membaca soal mengambil nomor kembali dan menjadi pemain 1, kemudian bergiliran agar semua anggota tim untuk mendapatkan tugas yang sama, dalam hal ini seluruh peserta didik memilih pertanyaan bernomor dan menjawab atau memperediksi jawaban dari pertanyaan sesuai dengan nomor yang telah diambil. Peserta didik yang benar dalam memberikan jawaban yang sesuai maka akan mendapatkan skor. 9) Jika salah satu pemain dapat menjawab soal dengan benar, maka kartu soal akan diambil oleh penjawab soal, namun jika para pemain tidak dapat menjawab soal maka kartu soal dibiarkan saja.
5	Rekognisi Team	Penghitungan skor atau poin dapat dengan melihat seberapa banyak siswa mengumpulkan kartu soal dari pemain. Penjumlahan skor dilakukan bersama kelompok heterogeny, semua perwakilan kelompok bergabung bersama dengan kelompok heterogen menjumlahkan skor tim yang diperoleh dari permainan. Skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Tabel 2 Hasil Belajar Kondisi Awal siklus 1 TGT (*Teams Games Tournament*) Media Wordwall Kelas XI Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur :

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1
1	Belum Tuntas (<KKM)	60%	40%
2	Tuntas (= / >KKM)	40%	60%



Gambar 1. Perbandingan kondisi awal siswa dan siklus 1 (perdana menerapkan Wordwall)

Tabel 1 menunjukkan setelah dilakukan Tindakan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase siswa yang belum tuntas di kondisi awal yakni sebesar 40%, dan Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 40% menjadi 60%). Indikator keberhasilan dari PTK ini adalah, PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dikatakan sudah berhasil jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa siswa yang tuntas mencapai 60%, maka penelitian Tindakan kelas ini harus dilanjutkan kembali pada siklus 2.

Untuk kriteria keaktifan siswa peneliti jabarkan pada Gambar 2. Tabel 2 yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan. Pada kondisi awal kategori keaktifan masih sangat rendah yakni 15% dan mengalami peningkatan 2x lipat yakni 30%, namun Penelitian Tindakan kelas belum dikatakan berhasil, apabila indikator keaktifan siswa masih mencapai 30%, sedangkan dikatakan berhasil jika melebihi 80% dari total keseluruhan siswa.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1
1	Tinggi	15%	30%
2	Sedang	20%	50%
3	Rendah	65%	20%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikatakan bahwa pada pembelajaran siklus 1, penerapan model pembelajaran TGT berbantu aplikasi *Wordwall*, sudah ada peningkatan, walaupun belum terlihat hasil yang signifikan, hal tersebut terjadi karena beberapa factor, salah satunya situasi lingkungan sekolah yang kurang mendukung dan murid yang baru beradaptasi dengan media *Wordwall*, menyebabkan belum tercapainya pembelajaran yang diinginkan. Perlu adanya perbaikan-perbaikan agar hasil dari penerapan model pembelajaran dapat tercapai.

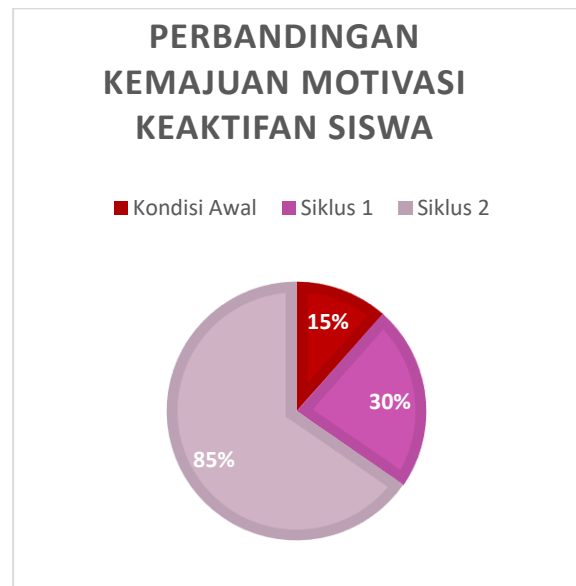
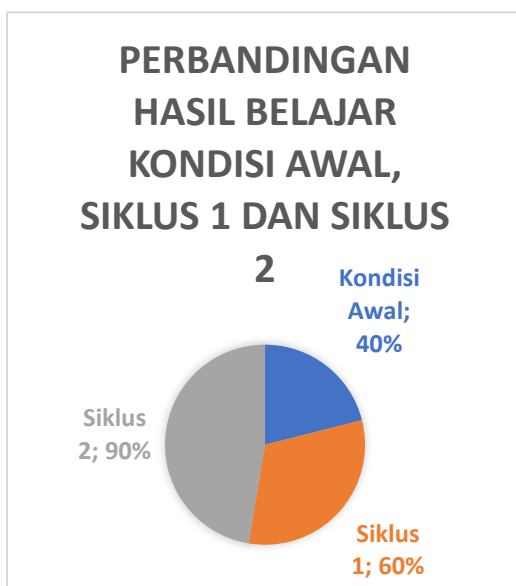
Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan metode pelaksanaan yang hampir sama dengan pelaksanaan pada siklus I, akan tetapi pada siklus ini terdapat tindakan perbaikan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Tindakan yang dilakukan peneliti untuk perbaikan yaitu dengan menanyakan kesulitan siswa dalam mengerjakan soal kuis dari media berbantuan *Wordwall* dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa. Kemudian melakukan posttest kembali yakni soal tulis maupun uraian untuk mengetahui perkembangan penguasaan materi.

Dari penelitian Tindakan kelas siklus kedua didapatkan data persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang ada 10%, dan tinggi 85%. Jika dibandingkan dengan keaktifan siswa pada kondisi awal dan siklus 1, maka ada perubahan signifikan dalam menerapkan Model pembelajaran TGT berbantu *Wordwall*.

Tabel 3 . Hasil Belajar dan Tingkat Keaktifan siswa Siklus 2 TGT (*Teams Games Tournament*) Media Wordwall Kelas XI Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur :

No	Kategori Nilai	Siklus 2
1	Belum Tuntas (<KKM)	10%
2	Tuntas (= / > KKM)	90%

No	Kategori Keaktifan	Siklus 2
1	Tinggi	85%
2	Sedang	10%
3	Rendah	5%



Gambar : Perbandingan ahsil belajar dan perbandingan kemajuan motivasi belajar sebelum dan sudah menggunakan TGT berbatu Aplikasi *Wordwall*

Berdasarkan kedua diagram tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament sudah terlihat signifikan, dimana model TGT berbantuan Wordwall ini sangat membantu kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar pada siswa kelas XI SMKS CENDEKIA Kota Madiun. Melalui beberapa perbaikan yang dilakukan, maka hasil nilai tes akhir siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan meningkat dari 60% ke 90% pada hasil belajar, dan meningkat dari 30% ke 85% pada motivasi belajar. Hasil yang telah diperoleh, penerapan model TGT berbantu wordwall sangat membantu siswa dan guru dalam bekerjasama mengatasi kondisi lingkungan sekolah yang kurang mendukung

Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar yang signifikan disebabkan karena siswa kembali bersemangat dan siswa aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru mampu memfasilitasi belajar siswa. Pendidik perlu menjadi fasilitator untuk membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif (Fadli, 2023). Selain itu, guru telah melakukan strategi dan inovasi dalam pembelajaran

sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Inovasi pembelajaran inilah yang dibutuhkan oleh semua guru dalam mengembangkan belajar mengajar, agar mampu membimbing siswa sesuai dengan qodrat alam dan perkembangan zaman saat ini, sehingga memaksimalkan kemampuan siswa untuk mampu menyelesaikan persoalan dengan lebih baik. Hal ini cukup sesuai dengan pendapat (Burbules et al., 2020, p. 95), dalam pengajaran guru harus memikirkan dan membuat strategi apa saja yang disampaikan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Kesimpulan

Pembelajaran dikatakan berhasil bukan hanya dilihat dari nilai saja, akan tetapi dari perubahan perilaku, kemudian perubahan cara memahami setiap konteks pelajaran. Strategi dan Inovasi dalam dunia Pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan potensi belajar murid, hal ini sesuai dengan Amanah Ki Hadjar Dewantara, bahwa mengembalikan murid pada qodrat alam dan zaman, dimana guru sebagai fasilitator harus mempertimbangkan setiap pengembangan pembelajaran dengan tujuan berpusat pada peserta didik.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan inovasi dengan menggunakan teknologi permainan yaitu Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu aplikasi *Wordwall* yang disesuaikan dengan pelajaran dan asesmen sebagai salah satu model pembelajaran *kooperatif*.

Penerapan model TGT di kelas XI SMK Cendekia berhasil meningkatkan motivasi belajar dan turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan signifikan. Hasil belajar yang cukup memuaskan tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang memadai, serta kemauan guru untuk melakukan perubahan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alfina Hidayaty, M. Q. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap motivasi/ Minat dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Afifah, U.U.N. (2020). "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1 - 12.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No 20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Fuad, D. R. S. M., Musa, K., & Hashim, Z. (2020). Innovation culture in education: A systematic review of the literature. *Management in Education*, 1997. <https://doi.org/10.1177/0892020620959760>

- Juni Priansa, Donni. 2017. Pengembangan Strategi& Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Micheal M. van Wyk. (2011). "The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students". J Soc Sci: South Africa.
- Moeliono, Anton. 1989. *Kembara Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sari, R. N., Nazmi, R. dan Zulfa, Z. (2021) 'Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung', Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(2), p. 76. doi: 10.24114/ph.v6i2.28828.
- Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>, diakses pada 1 Oktober 2024 pukul 08.25).
- Siregar. (2014). Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.. Bandung: Alfabeta
- Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas atau motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournamnet (TGT). JEE. Vol. 2(1) 2013, pp. 45-53
- Viha, Ancillia Bintusi Sakti, dan Rudiana Agustini. Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Metode Latihan Terstruktur terhadap Hasil Belajar, Aktivitas dan Respon Siswa. UNESA : Journal of Chemistry Education.vol.3. 2014
- Veloo, Arsaythamby Sitie Chairhany. Fostering Students attitudes and Achievment in Probability Using Team Games Tournaments (TGT). Procedia: Social and Behavior Sciences 93. 2013.