



Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Khofifatunzahrah¹, Sukardi², Hairil Wadi³, Ni Made Novi Suryanti⁴, Zakaria⁵

^{1,2,3,4} program studi Pendidikan sosiologi, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas mataram, mataram, Indonesia

⁵SMA Negeri 1 Praya Barat, Lombok Tengah, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11815>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 18 Juli 2025

Abstract: This study aims to determine the impact of the Team Games Tournament cooperative learning model on student learning activities using Wordwall media. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the posttest-only control group design. The data were collected through an observation sheet that was completed by two observers. The research was conducted at SMAN 1 Praya Barat, utilizing simple random sampling. Class XI B1 served as the experimental group, whereas class XI B2 acted as the control group. "The results of the analysis indicated that, after the treatment, the average student learning activity in the experimental class was significantly higher than that in the control class, which did not receive the treatment." These findings demonstrate that the implementation of the Team Games Tournament cooperative learning model, supported by Wordwall media, has a significant impact of 60% on student learning activity. Therefore, this study concludes that using this cooperative learning model effectively enhances students' active participation in the teaching and learning process and offers a valuable alternative instructional strategy.

Keywords: Learning Activeness, Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Wordwall, Students.

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan guna ingin menilik pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall*. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperiment*, khususnya *posttest only control group design*. Data dijangar melalui lembar observasi yang diisi oleh dua orang pengamat. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Praya Barat menerapkan ditetapkan sampel melau *simple random sampling*, dimana kelas XI B1 ditetapkan kelas eksperimen dan kelas XI B2 ditetapkan kelas kontrol. Hasil analisis yang ditunjukkan setelah perlakuan diberlakukan, tingkat keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Ditunjukan pada keaktifan belajar siswa meningkat 60% pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *cooperative tipe team games tournament* yang didukung oleh media *Wordwall*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* efektif berpengaruh pada keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi pilihan yang diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Cooperative, Teams Games Tournament, Wordwall, Siswa.

Pendahuluan

Keaktifan belajar adalah sesuatu yang menggambarkan segala bentuk partisipasi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran baik fisik maupun non fisik, yang menjadikan siswa aktif dalam bertanya, menjawab, dan mengungkapkan gagasan (Warsono, 2016; Utari, 2016; Adoe dkk., 2016). Namun, dalam realitanya keaktifan belajar siswa masih cukup rendah (Usman dkk., 2024; Ferdiansyah, 2024). Rendahnya keaktifan belajar siswa menjadi suatu tantangan terutama pada era digital tercermin pada dominasi *gadget* sehingga mengakibatkan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran, diskusi, dan enggan bertanya (Suyitno, 2021). Kondisi yang sama juga terlihat di SMAN 1 Praya Barat pada siswa kelas XI, dikarenakan minimnya variasi alat yang diterapkan selama pelajaran oleh guru. Terlihat, lulusan yang dihasilkan masih banyak menggatungkan diri pada lapangan kerja yang sudah ada (Sukardi dkk., 2022). Rendahnya keaktifan belajar siswa juga diakibatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam kelas kurang (Gunawan, 2018). Di sisi lain, penggunaan model pembelajaran konvensional dan kurang menarik turut mempengaruhi (Kirti, Sukardi, & Ismail, 2018; Suryani & Kusiyati., 2025); proses belajar masih berfokus pada guru menyebabkan siswa merasa bosan dan enggan mengikuti kegiatan pembelajaran (Wadi, dkk. 2021; Tirmizi dkk., 2020). Senada dengan penelitian Wadi dkk. (2023) bahwa guru harus berinovasi dalam pembelajaran. oleh karenanya, dibutuhkan model pembelajaran dan media yang mampu mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa (Tansuri dkk., 2024).

Salah satu langkah yang dapat dijalankan yakni dengan pelaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative tipe teams games tournament* (Magfirah dkk., 2023). Model ini berpengaruh terhadap keaktifan, hasil belajar, keterampilan siswa, memudahkan perolehan pengetahuan, dan menciptakan interaksi yang menguntungkan (Hawari, Sukardi, & Wahidah, 2024; Antasari, 2018). Akan tetapi, model *teams games tournament* memiliki kelemahan dengan kondisi siswa yang heterogen sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain (Sudarti., 2025). Guna mengatasi masalah heterogenitas kelompok maka *wordwall* digunakan. Sehingga, menciptakan pembelajaran lebih efektif maka dibutuhkan media penunjang agar keberhasilan pembelajaran terpenuhi dan keaktifan belajar dapat meningkat (Suryanti, dkk. 2024). Mengingat pada penelitian terdahulu model *cooperative tipe teams games tournament* belum mengkombinasikan *platform* digital seperti *wordwall* merupakan *web game* sederhana sehingga dipilih media *wordwall*, karena keunggulannya menciptakan interaksi yang menguntungkan (Hadi dkk., 2024); membantu siswa memahami materi secara

menyenangkan, menarik, dan mudah diakses (Ma'rifah, & Mawardi, 2022); mendukung pembelajaran *online* dan *offline* (Rahmadanti & Efendi, 2024; Prasetyo & Meiliasari, 2025); sebagai daya tarik perhatian siswa (Fauqannuri, 2021; Panjaitan dkk., 2025). beberapa hasil penelitian mengatakan bahwa *wordwall* efektif meningkatkan motivasi (Zahroh., 2025); Minat (oktalivia dkk., 2025); Hasil Belajar (Fadillah, & Kuswandi, 2025; Rahmadanti, & Efendi, 2024; Hadi dkk., 2024) Oleh sebab itu, penggunaan media *wordwall* sebagai langkah mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Karena melalui fitur game yang terdapat pada website *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang terjalin pada siswa dan menciptakan gaya pembelajaran generasi digital.

Metode

Pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu diterapkan mengingat peneliti tidak mampu sepenuhnya mengendalikan variabel yang mempengaruhi proses penyelenggaraan eksperimen (Creswell, 2019). Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Praya Barat penentuan sampel diterapkan metode *simple random sampling* setelah menerapkan penyepadanan kelas, adapun kriteria penyepadanan adalah guru, materi, waktu pelajaran, dan tingkat keaktifan yang reatif sama. Sehingga, didapat dua kelas berfungsi sebagai kelas pelakasana XI B1 jumlah siswa 28 dan pembanding XI B2 jumlah siswa 27. Didesain dengan *posttest only non-uquevalen control group designt* karena keterbatasan randomisasi kelas di sekolah.

Data dijaring dengan lembar observasi dengan ukuran 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), hingga 4 (sangat baik) guna mengamati keaktifan belajar siswa melalui alat ukur *rating scale* (Sukardi & Handayani, 2022). Uji validitas instrumen melalui uji ahli, sedang uji realibilitas dengan menggunakan saran Grounlund dan Waugh (2009) dengan membandingkan dua hasil penilain kemudian hasilnya dikorelasikan. Uji persyaratan dilakukan di penelitian melalui uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas ditetapkan *Kolmogorov-Smirnov*, karena cocok digunakan untuk sample yang besar maupun kecil. Data dikatakan normal karena diperoleh nilai $p\ 0,200 > 0,05$ dan kelas pembanding dengan nilai $p\ 0,140 > 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Sedang uji homogenitas menggunakan *levene*, karena lebih tahan terhadap pelanggaran asumsi normalitas. Data dianggap homogen karena $p\ 0,841 > 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Selanjutnya, Hipotesis diujikan dengan uji *T* jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan sig (2-tailed) diperoleh nilai $< 0,0001 < 0,05$ maka terdapat pengaruh (Machali, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini adakan pada 21-28 Mei 2025 dengan materi konflik sosial mengaplikasikan model pembelajaran *cooperative tipe teams games tournament* berbantuan *wordwall* pada siswa kelas XI B1 di SMAN 1 Praya Barat. Setelah menentukan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen XI B1 dan kelas kontrol adalah

XI B2.

Uji Validitas dan Realibilitas

Hasil uji validitas instrumen berupa uji ahli guna mengukur keakuratan dan relevansinya menunjukkan bahwa instrumen memperoleh nilai 84 yang menandakan sangat layak untuk di gunakan dilapangan. Selanjutnya uji hasil uji reliabilitas di tunjukan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Kelas	Penilai	Rata-rata	Std	Nilai r	Sig.	Simpulan
Keaktifan	Uji	1	55.60	10.795	0,727	0,002	reliabel
belajar siswa	coba	2	49.133	10.582	0,727	0,002	reliabel

Dari Tabel 1 ditunjukan bahwa semua butir pernyataan yang di nilai oleh dua orang observer pada kelas uji coba reliabel. Karena nilai pada kelas uji coba menunjukkan nilai $r \ 0.727 > 0.05$ dengan signifikansi $0.002 < 0.005$ maka dikatakan reliabel. Kriteria instrumen ini berada dalam kategori tinggi karena koefisien relibialitasnya pada rentang 0,61-0,80. Sehingga tes

uraian dapat dijadikan mengukur keaktifan belajar siswa.

Uji Persyaratan

Hasil dari pengujian syarat adalah statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Hasil uji statistik deskriptif ditunjukan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Statistik Deskriptif

Kelas	Tes	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Eksperimen	Posstest	28	50	80	67.07	8.441
Kontrol	posstest	27	30	61	49.66	8.152

Dari Tabel 2 ditunjukan bahwa di kelas eksperimen siswa diberlakukan diperoleh mean 67.07 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 80 std. Devuation 8.441. namun, pada kelas kontrol tidak

diberikan perlakuan memperoleh mean 49,66 dengan nilai minimum 30 dan maximum 61 Std. 8.152. Selanjutnya hasil uji noemalitas ditunjukan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Tes	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest eksperimen	0,200	Berdistribusi Normal
Posttest kontrol	0, 140	

Dari Tabel 3 ditunjukan bahwa uji normalitas dengan sig (2-tailed) nilai $> 0,05$ artinya hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol gaussian (Berdistribusi

Normal). Selanjutnya hasil uji homogenitas ditunjukan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene statistik	df1	df2	Sig
Kekatifan belajar siswa	Based on mean 0.040	1	53	0,841

Dari Tabel 4 ditunjukan bahwa uji homogenitas *posttest* untuk mengukur keaktifan belajar siswa sebesar 0.841. sehingga data memperlihatkan sig nilai lebih

besar dari 0,05 sehingga didapatkan hasil nilai posttest terdistribusi secara merata sama atau homogen. Selanjutnya pengujian hipotesis ditunjukan di Tabel 5.

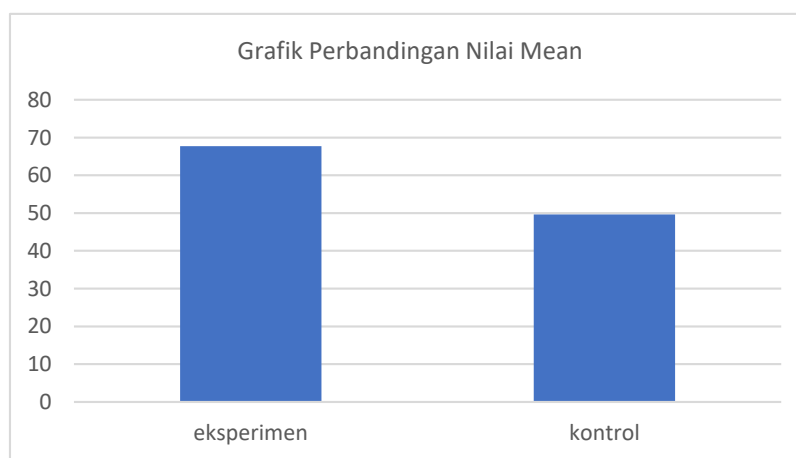
Tabel 5. Rangkuman Uji Hipotesis

Variabel	Tes	Mean	Std.Dev	Min	Max	SPSS 25.0 Sig. (2-Tailed)	Ket
Keaktifan belajar siswa	Posttest eksperimen	67.07	8.441	50	80	< 0.001	HO ditolak
	Posttest kontrol	49.66	8.152	30	61	<0.001	

Dari Tabel 5 ditunjukkan nilai Sig. <0,001 < 0,05 artinya ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas posttes mengenai keaktifan belajar siswa. kelas yang diberi perlakuan model *cooperative tipe teams games tournament berbantuan wordwall* memperoleh mean (67.07) melebihi mean kelas kontrol (49.66). jadi, dapat ketahui *cooperative tipe teams games tournament berbantuan wordwall* memiliki dampak. Dari sisi guru model pembelajaran ini berdampak pada keaktifan

belajar siswa terlihat pada saat bermain game siswa lebih aktif, sehingga guru menginginkan untuk dirancang game pada *wordwall* untuk digunakan pada pembelajaran selanjutnya. Sehingga ada pengaruh model pembelajaran.

Berdasarkan Gambar 1 maka terlihat perbandingan nilai mean kelas eksperimen lebih tinggi dengan perolehan nilai mean 67,07 dibandingkan dengan perolehan nilai mean kelas kontrol dengan nilai 49,66.

**Gambar 1.** Grafik perbandingan nilai mean kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan nilai sig <0,001 < 0,05 maka ditunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe teams games tournament* yang berbantuan Wordwall terhadap keaktifan belajar siswa, dengan efektivitas mencapai 60%. Nilai rata-rata (mean) 67.07 dengan nilai posttest siswa berkisar antara 50 (minimal) hingga 80 (maksimal). Pada pelaksanaannya ditemukan bahwa seluruh indikator keaktifan belajar terpenuhi seperti partisipasi, berperan aktif, inisiatif, kemandirian berpikir, berdiskusi, evaluasi diri, keterampilan pemecahan masalah, dan implementasi. Temuan ini sejalan dengan Mahayasa (2023) bahwa keterlibatan siswa pada proses pembelajaran sebagai Keaktifan dan tercermin pada melaksanan tugas, diskusi, pemecahan masalah, bertanya, dan presentasi. Tetapi berbeda karena peneliti mengintegrasikan Wordwall sebagai media yang berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Eksperimen yang dilakukan di kelas XI B1 siswa pada proses pembelajaran lebih aktif. Dengan diberikan

model pembelajaran *cooperative* dan berbasis permainan ini menekankan pada kepercayaan diri serta keaktifan serta (Musdalifah, 2023). Model seperti *teams games tournament berbantuan wordwall* ini sangat mempertahankan unsur interaktif, kolaboratif, dan kompetitif (Ibda dkk., 2023). Bahkan dapat menjawab tantangan pada pembelajaran daring yang di mana masih terlihat kesenjangan proses pembelajaran di 5 variabel yaitu jenis kelamin, usia, kelas, lokasi sekolah, dan status sekolah di SMA (Noviana, Sukardi, & Suryanti, 2020). Adapun metode dan model inovatif untuk memunculkan jiwa kompetitif (Sukardi dkk., 2023); Sandaran teoritis tersebut juga sejalan dengan teori rekonstruksi sosial yang menempatkan pengembangan pendidikan berdasarkan pada keunggulan sumber daya termasuk keunggulan kompetitif ekonomi wilayah (Sukardi, 2016); Karena setiap model pembelajaran yang disentuh dengan kehidupan nyata siswa mampu menumbuhkan semangat belajar, bahkan lebih mengenal kearifan lokal

yang penuh dengan nilai-nilai keberdayaan (Noviana dkk., 2022). Hal ini mendorong siswa untuk menghasilkan berbagai informasi, ide, dan Solusi (Santoso., 2024). Seirama penelitian Saputra dan Rahmat (2023) bahwa pembelajaran cooperative memungkinkan saling menghormati, memberi, dan menerima sehingga mereka merasa percaya diri dalam kelompok siswa.

Lebih lanjut, Khairna dkk. (2022) bahwa pola pikir siswa dapat berkembang lebih cepat melalui interaksi dengan teman sekelompoknya. juga menekankan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berpartisipasi aktif (Dewi, & Putu, 2023). Dalam penerapan permainan, secara langsung membangkitkan keinginan siswa untuk belajar dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan (Widiastari, & Puspita, 2024). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan partisipasi tercermin dari kerja sama antar anggota kelompok dalam menjalankan proses yang diberikan, kondisi ini berpengaruh positif terhadap kemandirian dan kecerdasan siswa dalam berpikir, serta memberanikan siswa untuk mengkorelasikan berbagai informasi terkait masalah yang dihadapi (Hidayat, 2016). Sejalan dengan penelitian Suasti dkk. (2019) bahwa keterampilan dalam menyelesaikan masalah, menemukan ide, dan mengumpulkan informasi sangat penting untuk mengambil keputusan yang tepat. Nubhan dkk. (2022) juga menekankan bahwa dengan membentuk masalah sendiri, siswa dapat berpikir, memikirkan, dan memperluas pengetahuan.

Setelah dilakukan penilaian berupa posttest dengan menggunakan lembar observasi, hasil menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa berpengaruh saat bermain game. Hal ini terlihat saat pelaksanaan turnamen dan menjawab kuis di Wordwall, dengan fitur timer dan leaderbord memicu kompetisi siswa. Yang akhirnya memicu rasa ingin tahu setiap kelompok terlihat pada mengatasi masalah yang dihadapi (Sholichah, & Munshif, 2023); siswa mampu berekspresi dan berkreasi proses pembelajaran dirasa menyenangkan (Sari, 2024). senada dengan penelitian Rizqiyah dkk. (2023) bahwa pemicu siswa mencari pertanggung jawaban kinerja melalui presentasi, sehingga berdampak pada aktivitas dan minat belajar. Lebih lanjut Magfirah dkk. (2023) menyatakan bahwa melalui diskusi kelompok dan menyampaikan hasil diskusi siswa memperoleh pengetahuannya.

Model posttest only control group design diterapkan. Siswa dinilai berdasarkan lembar observasi dinilai dua pengamat pada saat pembelajaran diterapkan model cooperative tipe team games tournament berbantuan Wordwall merupakan website game sederhana. Tahap pertama, siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai sintak yang telah dirancang dalam modul ajar. Kemudian melanjutkan

pada pembelajaran cooperative tipe teams games tournament dengan materi konflik sosial dilakukan dengan menempatkan siswa pada 5 kelompok, beranggota 4-5 orang. Kemudian mengerjakan tugas yang diberikan. Pada pertemuan kedua, siswa diberikan apersepsi untuk mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan diarahkan untuk bergabung kembali sesuai kelompok yang telah dibentuk. Setelah itu, siswa akan bermain game dan mengikuti turnamen dengan penerapan Wordwall.

Kesimpulan

Melalui penelitian yang dilakukan disimpulkan memiliki pengaruh 60% model pembelajaran cooperative tipe teams games tournament berbantuan wordwall terhadap keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Praya Barat pada Pelajaran sosiologi mean eksperimen 67,07 dan control 49,66 dengan hasil uji hipotesis uji T didapatkan nilai sig. < 0,001 < 0,05 dengan taraf signifikansi 5% artinya ada pengaruh. Melalui model ini keaktifan belajar siswa terlaksana yang tercermin pada terpenuhinya delapan indikator keaktifan belajar yakni partisipasi, berperan aktif, inisiatif, kemandirian berpikir, berdiskusi, evaluasi diri, keterampilan pemecahan masalah, dan implementasi.

Referensi

- Adoe, D. P., Dibia, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2016). Implementasi Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V sd. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Antasari, NK, Sukardi, S., & Rispawati, R. (2018). Pengaruh Medel Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5 (1).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dewi, P. D. K. P., & Putu, J. I. D. (2023). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pembelajaranbiologi kelas 11 dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 121-133.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66.
- Fauqannuri, I. R. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pembelajaran 2021/2022. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 145-153.
- Gronlund, N.E. & Waugh, C.K. 2009. *Assessment of Student Achievement* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-84.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466-473.
- Hawari, A. Z., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Berbantuan Media Padlet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2051-2066.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-model pembelajaran efektif*. Bina Mulia Publishing.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA. *Mata Kata Inspirasi*.
- Khairna, VP, Sukardi, S., & Handayani, N. (2022). Aplikasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Vlog Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7 (2), 157-167.
- Kirti, I. G. A. S., Sukardi, S., & Ismail, I. (2018). Pengaruh Penerapan Discovery Learning Berbantuan Media Slide Program Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2).
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan Hyflex Learning berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225-235.
- Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan model teams games tournament berbantuan kahoot untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4936-4948.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85-92.
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47-66.
- Noviana, M., & Komariah, S. (2022). Project Based Learning (PjBL) Model Integration of Sasak Ethnic Nenun Local Wisdom in Sociology Subjects. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 14(2), 11-26. Doi: 10.24114/jupiis.v14i2.34796
- Noviana, M., Sukardi, S., & Suryanti, N. M. N. (2020). Learning process during Covid-19 pandemic from various variables in senior high school. *SAR J*, 3, 160-165.
- Nubhan, A., Sukardi, S., & Nursaptini, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Connecting, Organizizing, Reflecting, Extending (CORE) Berbantuan Edmono Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7 (2), 147-156.
- Oktalivia, R., Alfiriani, A., & Irsyadunas, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Informatika Kelas X Di SMK Teknologi Plus Padang. *PeTeKa*, 8(1), 216-221.
- Panjaitan, R. A., & Manurung, R. C. M. (2025). Pengenalan Budaya Sumatera Utara (Ulos Batak Toba) Melalui Media Pembelajaran Edugame Berbasis Wordwall sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 6(1), 122-132.
- Prasetyo, R. B., & Meiliasari, M. (2025). Analisis Literatur Tentang Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Matematika. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 6(1), 74-86.
- Rahmadanti, A., & Efendi, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117-125
- Rizqiyah, S., Astutik, S., Apriyanto, B., Pangastuti, E. I., & Nurdin, E. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran EXO-OLO Task dengan Bantuan Media Spinning Question Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar

- Geografi Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 1-9.
- Santoso, H. (2024). Efektifitas Pembelajaran Inkuiri Berbasis Kooperatif Strategi dan Implementasinya.
- Saputra, A. R., & Rahmat, T. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dengan Model Pembelajaran EXO OLO TASK. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 61-80
- Sari, K. F. (2024). Penerapan Media Wordwall dan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas XI 4 SMA N 1 Boyolali TA 2023/2024.
- Sholichah, N. F., & Munshif, F. A. (2023, June). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In PROSIDING NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH (Vol. 2, No. 1, pp. 524-529).
- Suasti, Y., Wijayanto, B., & Novio, R. (2019, June). EXO OLO Task: the development of higher order thinking skills through learning activities management in geography learning. In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (Vol. 286, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.
- Sukardi, & Handayani, N. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur Evaluasi). Mataram: CV.
- Sukardi, S. (2016). Desain Model Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1). Doi: 10.21831/cp.v1i1.8381
- Sukardi, S. (2023). Analisis Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa Menggunakan ServQual: Ke Arah Perbaikan Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Sukardi, S., Astini, B. N., & Nursaptini, N. (2023). Students' Innovativeness in Developing Business: An Empirical Study of Kolb's Experiential Learning on Entrepreneurship Course. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(1), 24-39.
- Sukardi, S., Mahyuni, M., & Wardana, L. A. (2022). The Conformity of Kolb's Experiential Learning Implementation in Indonesia University's Entrepreneurial Learning. *Eurasian Journal of Educational Research*, 99(99), 62-80.
- Sukardi, S., Wildan, & Subhani, A. (2022). Entrepreneurial Process of Vocational High School Students: An Evaluation of Compliance to Measure Opportunities. Prosiding 3rd Annual Conference of Education and Social Sciences (ACCESS 2021)-Atlantiss Press.
- Suryani, E., & Kusmiyati, K. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Biologi di Kelas XB MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 666-671.
- Suryanti, N. M. N., Nursaptini, N., Sukardi, S., & Rahmawati, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Sosiologi. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 859-864.
- Suyitno, H. (2021). Upaya Dosen dalam Adaptasi Manajemen Kelas untuk Efektivitas Pembelajaran Daring. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan VI Prodi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, 111.
- Tansuri, A., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Kolaborasi Model OLO (Olympiad-Oriented) Task dengan Media YouTube Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 551-558.
- Tirmizi, A., Rokhmat, J., & Sukardi, S. (2020). Pengaruh efikasi diri terhadap keinovatifan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Lombok Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(4).
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143-2160
- Wadi, H., Suryanti, N. M. N., Sukardi, S., & Sutisna, D. (2021). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Scientific Approach Bagi Guru-Guru Ips Di Sma 1 Lingsar Lombok Barat. Prosiding PEPADU, 3, 385-394.
- Wadi, H., Suryanti, N. M. N., Sukardi, S., Malik, I., Aini, N., & Jannah, R. (2023). Pendampingan Penyusunan Rancangan Pembelajaran Ips Active Learning Model Berbasis Scientific Approach Bagi Guru-Guru Smp-Mts Sekecamatan Lingsar Lombok Barat. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 44-48.
- Warsono. (2016). Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215-222.

Zahroh, V. D., Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Lestari, A., Widad, F. H., ... & Sulistio, I. (2025). Pengaruh media wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Joyful Learning Journal*, 14(1), 157-162