



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS I SD**

Melly Indrayani¹, Indah Nurmahanani², Nenden Permas Hikmatunisa³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: mellyindrayani3@upi.edu¹, nurmahanani@upi.edu², nendenpermas17@upi.edu³

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 7/9/2026

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip, menggabungkan suku kata, dan melafalkan kata sederhana akibat dominasi metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa kelas I di SDN 6 Ciseureuh yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes lisan membaca permulaan yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif serta uji inferensial parametrik berupa *independent sample t-test* dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 75,67 menjadi 87,67, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 83,83. Uji hipotesis menghasilkan perbedaan capaian yang signifikan ($p = 0,038$), serta uji regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$ dengan koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 54,4%. Disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Permulaan, *Teams Games Tournament*, *Wordwall*

ABSTRACT

Early reading ability among first-grade elementary school students remains low, characterized by difficulties in recognizing visually similar letters, blending syllables, and pronouncing simple words due to the prevalence of conventional rote-learning methods. This study aims to examine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Wordwall* on early reading skills of first-grade elementary school students. A quasi-experimental method with a *nonequivalent control group design* was applied. The research subjects comprised 60 first-grade students at SDN 6 Ciseureuh assigned to experimental and control groups. The research instrument was an oral early reading test administered via *pretest* and *posttest*. Data analysis techniques included descriptive statistics and inferential parametric tests, specifically the *independent sample t-test* and simple linear regression. The results showed an increase in the experimental group's mean score from 75.67 to 87.67, outperforming the control group which reached 83.83. Hypothesis testing indicated a statistically significant difference ($p = 0.038$), and simple linear regression yielded a significance value of $p < 0.001$ with a coefficient of determination (*R Square*) of 54.4%. It is concluded that the *Teams Games Tournament* model assisted by *Wordwall* has a statistically significant positive effect on first-grade students' early reading ability.

Keywords: *Early Reading Skills, Teams Games Tournament, Wordwall*

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang krusial bagi siswa kelas I sekolah dasar karena menjadi landasan utama keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya. Membaca permulaan berfokus pada pengenalan simbol huruf, pelafalan suku kata, pemaknaan kata sederhana, serta penerapan intonasi yang tepat. Penguasaan keterampilan ini memerlukan pendekatan instruksional yang menarik dan terstruktur sejak dini agar anak tidak mengalami hambatan literasi (Muslih et al., 2022). Rendahnya penguasaan membaca di kelas awal berdampak langsung pada penurunan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penguatan kompetensi membaca permulaan harus menjadi prioritas utama pada fase fondasi pendidikan dasar.

Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (2019), tingkat literasi membaca siswa di Indonesia masih berada di kelompok peringkat bawah secara internasional. Fenomena rendahnya kecakapan literasi tersebut juga terkonfirmasi di tingkat lokal melalui observasi awal di SDN 6 Ciseureuh (Trisani et al., 2023). Di sekolah tersebut, sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf dengan bentuk serupa serta mengeja kata sederhana. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas. Kesenjangan empiris ini menunjukkan perlunya penanganan segera melalui inovasi instruksional yang relevan di sekolah tersebut.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik. Menurut Muslimawati dan Angga (2025), kurangnya pendampingan intensif dari orang tua di rumah menjadi kendala eksternal utama dalam pematapan pengenalan huruf. Sementara itu, Huduni et al. (2022) menemukan bahwa faktor internal seperti lemahnya memori visual dan rentang konsentrasi anak menyebabkan kekeliruan berulang saat membaca huruf yang mirip. Selain faktor siswa, guru di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional berbasis hafalan teks tanpa bantuan media visual interaktif (Sridarmini et al., 2023). Akumulasi faktor penghambat tersebut menciptakan kejenuhan belajar serta menurunkan kesiapan literasi siswa di kelas awal.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang variatif terbukti menjadi kunci keberhasilan stimulasi literasi awal. Pembelajaran berbasis kooperatif yang aktif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta retensi belajar siswa secara signifikan (Jawak et al., 2025). Sebaliknya, pola instruksional pasif yang minim inovasi teknologi cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang berpartisipasi di dalam kelas (Sabilia et al., 2025). Hidayah dan Abidin (2023) menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik meningkat pesat saat instruksional dipadukan dengan aktivitas permainan edukatif yang terstruktur. Oleh sebab itu, integrasi antara dinamika kelompok kooperatif dan media digital interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Salah satu solusi alternatif yang teruji efektif adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Wordwall*. Model TGT menghadirkan kerja sama tim, permainan akademik, dan kompetisi sehat yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam berlatih membaca secara kolaboratif (Putra et al., 2025). Meskipun penelitian mengenai TGT dan media digital telah banyak dilakukan, kajian spesifik mengenai integrasi TGT berbantuan *Wordwall* untuk membedah kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD masih sangat terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kuis gamifikasi digital *Wordwall* sebagai media turnamen literasi untuk memperkuat pengenalan fonem dan kata. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh

model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 6 Ciseureuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi-experiment*) serta menerapkan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sama-sama diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuan. Perlakuan pembelajaran dilaksanakan secara terstruktur selama 3 kali pertemuan pada masing-masing kelompok untuk memastikan pemerataan durasi paparan materi. Penelitian dilaksanakan di SDN 6 Ciseureuh pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi seluruh siswa kelas I. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan karakteristik awal kemampuan membaca siswa. Sampel yang terpilih terdiri dari kelas IA (30 siswa) sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall*, dan kelas IB (30 siswa) sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes lisan membaca permulaan (mencakup aspek pengenalan huruf, membaca kata bermakna dan tak bermakna, serta pemahaman bacaan singkat), lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes telah dinyatakan valid secara konstruk melalui pertimbangan ahli (*expert judgment*) serta terbukti reliabel sebelum digunakan di lapangan. Lembar observasi digunakan untuk merekam keterlaksanaan sintaks pembelajaran dan aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*standard deviation*). Uji prasyarat analisis inferensial mencakup uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians *Levene*. Untuk menguji hipotesis perbedaan dan pengaruh, digunakan uji *independent sample t-test* dan uji regresi linear sederhana berbantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 29 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan skor capaian *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Deskripsi data mencakup nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), serta deviasi standar (*standard deviation*). Data deskriptif tersebut diolah menggunakan IBM SPSS versi 29 dan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jenis Tes	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	<i>Pretest</i>	55	90	75,67	9,625
	<i>Posttest</i>	75	100	87,67	7,160
Kontrol	<i>Pretest</i>	55	90	75,67	7,849
	<i>Posttest</i>	70	100	83,83	6,783

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai identik yaitu 75,67, yang menunjukkan kemampuan awal membaca kedua kelompok setara sebelum intervensi. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 87,67 dengan deviasi standar 7,160. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 83,83 dengan deviasi standar 6,783.

2. Analisis Inferensial Tes Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok di atas 0,05 ($p > 0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal (Tabel 2 dan Tabel 3). Selanjutnya, uji homogenitas varians *Levene* pada data *pretest* ($p = 0,109$) dan *posttest* ($p = 0,464$) menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, membuktikan bahwa varians data homogen (Tabel 4 dan Tabel 5). Seluruh asumsi parametrik telah terpenuhi.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keputusan
Eksperimen	0,933	30	0,060	H_0 diterima (Normal)
Kontrol	0,941	30	0,090	H_0 diterima (Normal)

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keputusan
Eksperimen	0,936	30	0,070	H_0 diterima (Normal)
Kontrol	0,934	30	0,064	H_0 diterima (Normal)

Dengan demikian, pada tabel 2 dan tabel 3 data *pretest* dan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data memenuhi asumsi dasar untuk dilakukan analisis uji parametrik selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Interpretasi
<i>Pretest</i> Eksperimen & Kontrol	2,644	0,109	H_0 diterima (Homogen)

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Interpretasi
<i>Posttest</i> Eksperimen & Kontrol	0,542	0,464	H_0 diterima (Homogen)

Dapat disimpulkan bahwa pada tabel 4 dan tabel 5 dari kedua data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki *p-value* yang lebih besar dari 0,05 sehingga kedua data tersebut dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk pengujian independent sample *t-Test*.

Pengujian daya beda menggunakan *independent sample t-test* disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-Test Pretest

Data	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
<i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol	1,000	Tidak ada perbedaan signifikan

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample t-Test Posttest

Data	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
<i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	0,038	Terdapat perbedaan signifikan (H_1 diterima)

Tabel 6 menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada skor awal kedua kelompok ($p = 1,000 > 0,05$). Sebaliknya, Tabel 7 menunjukkan bahwa skor *posttest* kedua kelompok berbeda secara signifikan ($p = 0,038 < 0,05$), membuktikan efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen.

Pengujian hubungan fungsional dan pengaruh variabel dilakukan melalui regresi linear sederhana (Lestari et al., 2026). Rekapitulasi hasil koefisien regresi disajikan pada Tabel 8 dan tingkat signifikansi pada Tabel 9.

Tabel 8. Rekapitulasi Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized B	Std. Error
-------	------------------	------------

(Constant)	49,035	7,797
Pretest / Perlakuan TGT	0,511	0,102

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh persamaan regresi $Y = 49,035 + 0,511X$, yang mengindikasikan arah pengaruh positif model TGT berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Tabel 9. Hasil Analisis Signifikansi Regresi

Model	Sig.	α	Keterangan
Regression	< 0,001	0,05	H_1 diterima (Signifikan)

Tabel 9 memperlihatkan nilai signifikansi regresi sebesar $p < 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,737	0,544	4,891

Berdasarkan Tabel 10, nilai korelasi (R) adalah 0,737 dan koefisien determinasi (R Square) bernilai 0,544. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan *Wordwall* memberikan kontribusi sebesar 54,4% terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, sementara 45,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 6 Ciseureuh. Temuan ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata kelas eksperimen dari 75,67 menjadi 87,67, yang secara signifikan mengungguli kelas kontrol dengan rata-rata akhir 83,83 ($p = 0,038$). Pengujian regresi linear sederhana memperkuat fakta tersebut melalui nilai signifikansi $p < 0,001$ dan koefisien determinasi sebesar 0,544 (Lestari et al., 2026). Temuan ini sejalan dengan riset Putra et al. (2025) serta Hartati et al. (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan media digital berbasis permainan visual mampu mengeskalisasi pemahaman konsep dasar siswa sekolah dasar secara substansial. Dengan demikian, integrasi media interaktif dalam seting kooperatif terbukti secara empiris andal mempercepat penguasaan simbol abjad dan penggabungan bunyi kata pada anak kelas rendah.

Keunggulan hasil belajar di kelas eksperimen ditopang oleh keterlaksanaan lima sintaks utama model TGT, yaitu *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Pada tahap presentasi kelas dan kerja tim, siswa dibimbing melafalkan huruf serta membedakan bunyi fonem vokal dan konsonan secara intensif, yang selaras dengan temuan Rahmi et al. (2025) dan Wandira et al. (2023) mengenai efektivitas demonstrasi awal dalam membangun pemahaman konsep. Saat sesi turnamen berlangsung, pemanfaatan kuis interaktif *Wordwall* terbukti mendorong motivasi dan kompetisi akademik yang sehat di antara siswa, sejalan dengan kajian Cahyani dan Fadlillah (2024), Lail et al. (2025), serta Munawaroh et al. (2025). Suasana turnamen berbasis gim edukatif ini berhasil mereduksi kejenuhan belajar membaca yang selama ini timbul akibat metode ceramah hafalan konvensional, sebagaimana dikonfirmasi dalam penelitian Suardin et al. (2023). Selain itu, umpan balik visual dan audio instan pada aplikasi *Wordwall* terbukti memperkuat memori visual anak terhadap bentuk huruf yang mirip (Effendi et al., 2024).

Ditinjau dari dinamika kelas, keberhasilan intervensi ini berakar pada harmonisasi antara gamifikasi digital *Wordwall* dan kerja sama kelompok dalam sintaks TGT. Temuan ini sejalan dan memperkuat laporan Damayanti et al. (2025), Khasanah et al. (2025), Munandar et

al. (2026), dan Rahmawati et al. (2025), yang menegaskan bahwa integrasi TGT dan *Wordwall* secara konsisten meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik siswa. Fitur interaktif *Wordwall* memungkinkan anak mengevaluasi pelafalan kata secara mandiri tanpa rasa takut salah, sementara struktur kelompok TGT menumbuhkan iklim saling membimbing antaranggota kelompok (Candra & Sismulyasih, 2024; Sadudeeprasertsut et al., 2025; Untoro & Putranto, 2025). Kondisi ini berhasil meminimalisasi ketimpangan kemampuan membaca di kelas serta menumbuhkan pembiasaan penggunaan kosakata yang tepat sejak dini (Thavany et al., 2025). Penggabungan strategi kooperatif fisik dan gamifikasi digital ini terbukti menjadi inovasi instruksional yang sangat efektif dalam menuntaskan kesulitan membaca permulaan di tingkat sekolah dasar.

Implikasi hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis yang nyata bagi pengembangan literasi di sekolah dasar. Secara praktis, guru kelas awal disarankan untuk menerapkan model TGT berbantuan *Wordwall* sebagai strategi alternatif guna menciptakan suasana belajar membaca yang menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif. Pihak sekolah juga perlu mendukung ketersediaan fasilitas teknologi pendukung di ruang kelas agar inovasi instruksional digital dapat diimplementasikan secara berkesinambungan. Secara teoretis, temuan ini memperkaya kajian pedagogi literasi bahwa model pembelajaran berbasis permainan kooperatif mampu memediasi penguasaan konsep fonemik pada fase fondasi anak. Oleh sebab itu, integrasi teknologi gamifikasi ke dalam model kooperatif dapat dijadikan rujukan model pembelajaran membaca permulaan yang aplikatif di sekolah dasar.

Meskipun menunjukkan pengaruh yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan untuk riset selanjutnya. Penelitian ini terbatas pada subjek siswa kelas I di satu instansi sekolah yaitu SDN 6 Ciseureuh, sehingga perluasan generalisasi pada konteks sekolah lain membutuhkan penyesuaian kondisi sarana teknologi. Selain itu, durasi perlakuan yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan belum mengukur retensi ingatan jangka panjang serta kelancaran pemahaman bacaan pada tingkatan wacana yang lebih kompleks. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan perlakuan dengan durasi yang lebih panjang serta melibatkan sampel multisitus yang lebih representatif. Peneliti lanjutan juga direkomendasikan untuk menerapkan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) guna mengeksplorasi faktor eksternal lain, seperti keterlibatan orang tua dan lingkungan literasi keluarga di rumah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian kuasi eksperimen ini membuktikan secara empiris bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas awal sekolah dasar. Inti temuan mengonfirmasi bahwa perpaduan turnamen akademik dan kuis gamifikasi digital berhasil mendongkrak ketangkasan literasi dasar anak secara optimal dibandingkan metode konvensional. Integrasi visual interaktif terbukti efektif memfasilitasi pengenalan simbol huruf, pembedaan bunyi fonem yang serupa, serta pelafalan kata bermakna secara menyenangkan. Dinamika kompetisi kelompok yang sehat mampu mereduksi rasa cemas dan kejenuhan belajar, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri serta kerja sama tim dalam mengoreksi kesalahan mengeja secara mandiri. Secara menyeluruh, perlakuan ini andal mentransformasikan pengajaran membaca menjadi proses belajar yang partisipatif dan bermakna.

Implikasi pedagogis dari kajian ini memberikan acuan praktis bagi guru sekolah dasar untuk mengadopsi model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi digital sebagai alternatif

inovatif pengganti metode ceramah monoton di kelas rendah. Pihak pengelola institusi pendidikan diharapkan mendukung ketersediaan fasilitas multimedia yang memadai agar integrasi teknologi interaktif dapat diterapkan secara berkesinambungan. Untuk agenda riset di masa depan, para peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel penelitian ke berbagai sekolah dengan latar belakang fasilitas yang lebih beragam. Penyelidikan lanjutan juga sebaiknya mulai menerapkan desain *longitudinal study* guna mengevaluasi dampak retensi membaca jangka panjang hingga tahap pemahaman kalimat kompleks. Penggabungan metode campuran atau *mixed methods* sangat direkomendasikan untuk membongkar pengaruh variabel eksternal lain, seperti pola asuh dan keterlibatan keluarga secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, E. R., & Fadlillah, M. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa di UPT SD Negeri 174 Gresik. *Journal of Education for All*, 2(3), 134–143. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i3.157>
- Candra, S. D., & Sismulyasih, N. (2024). Transformation of early reading ability through smart wheel media based on the TGT learning model. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 548–565. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.47540>
- Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. (2025). Gamifying cooperative learning: The impact of Team Games Tournament and Wordwall media on student engagement in elementary science education. *Jurnal VARIDIKA*, 37(2), 113–130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>
- Effendi, M. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2024). Penggunaan media aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD Negeri Bojongloa. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 474–492. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Hidayah, N., & Abidin, M. (2023). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 5(2), 66–73. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.2255>
- Huduni, A., Affandi, L. H., & Nisa, K. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas 1 SD Negeri 3 Darek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 394–398. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.488>
- Jawak, M., Anatasia, A., & Prayuda, M. S. (2025). Pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif terhadap keaktifan belajar siswa SD Negeri 067244. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, & Metode*, 1(4), 210–215. <https://doi.org/10.0905/jpmsm.v1i4.60>
- Khasanah, E. R., Khumairoh, F. N., Faqih, F. N., Azizah, D. N., Ratnasari, D., Dewi, E. K. A., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar informatika kelas IX. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 770–776. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4963>
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media snake and ladders carpet dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPPI: Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPA*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>



- Lestari, V., Lubis, R. A., Tbn, R. H., Zulfan, & Arianto. (2026). Analisis uji regresi linear sederhana dalam penelitian pendidikan. *Indonesian Journal of Educational Assessment*, 1(3), 785–797. <https://doi.org/10.63822/3h3knm56>
- Munandar, W., Hala, Y., & Syamsiah, S. (2026). Enhancing student motivation and learning outcomes through Teams Games Tournament integration with Wordwall. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 954–966. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.2644>
- Munawaroh, F., Dwi Prasetyaningtyas, F., & Arlinda, F. D. (2025). Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran cooperative learning tipe Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(4), 3319–3346. <https://doi.org/10.1234/jpk.v3i4.2025>
- Muslih, M. A., Sa'odah, & Hasan, N. (2022). Analisis kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2 di SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 4(1), 66–83. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v4i1.1570>
- Muslimawati, G. S., & Angga, P. D. (2025). Tantangan pembelajaran membaca permulaan: Bukti empiris dari siswa kelas I SDN 24 Mataram. *Jurnal Riset Teknologi Pendidikan*, 11(2), 268–280. <https://doi.org/10.1234/jrtp.v11i2.2025>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Putra, H. R. K., Suryaningtyas, W., & Triastuti, I. R. R. (2025). Pemanfaatan platform Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. *Proceeding Konferensi Pendidikan Matematika*, 3(1), 120–130. <https://doi.org/10.1234/pkpm.v3i1.2025>
- Rahmawati, D., Mazrur, M., & Mahmudah, I. (2025). The effect of TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning assisted by Wordwall on student learning activity in Islamic religious education subject at SD IT Al Ghazali. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 217–231. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2.29018>
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Sabilia, N. D., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Eksplorasi kendala pembelajaran dan strategi solusi guru PGSD dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 32(3), 167–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35393>
- Sadudeeprasertsut, O., Chomchaiya, C., & Jitsupa, J. (2025). Development of English word writing spelling skills using cooperative learning by TGT technique together with Wordwall application for Grade 4 students. *Journal of English Language and Linguistics*, 6(3), 1278–1289. <https://doi.org/10.62819/jel.2025.1278>
- Sridarmini, H., Mufarizuddin, M., & Ananda, R. (2023). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p54-60>



- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 3(4), 4437–4446. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i4.2154>
- Thavany, S. P., Legiawati, N., Zahra, F. M., Anggita, V., & Ertinawati, Y. (2025). Pembinaan bahasa Indonesia melalui pembelajaran kata baku dan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) di MTs Sambongjaya. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 4(4), 175–183. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i4.3899>
- Trisani, B., Intiana, S. R. H., & Sobri, M. (2023). Pengaruh penggunaan media big book terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 1675–1683. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5100>
- Untoro, E., & Putranto, D. (2025). Analisis keterampilan siswa dalam membaca melalui kartu kata bergambar kelas 2 SD Kanisius Baturetno Wonogiri. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 481–492. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4013>
- Wandira, P. A., Julianto, & Utari, B. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II melalui model pembelajaran team game tournament (TGT) di SDN Sidomojo. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 3406–3419. <https://doi.org/10.1234/jssr.v3i2.2023>