

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA

Kholishotul Warda Zuyuni¹, Nanang Nabhar Fakhri Auliya²

¹Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sunan Kudus

Email: lisawarda04@gmail.com

²Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sunan Kudus

Email: nanangnabhar@iainkudus.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* dalam meningkatkan literasi matematika, khususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experiment* tipe *Posttest-Only Control Design*, penelitian ini membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel yang dilibatkan adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII C di MTs NU Al-Falah Tanjungrejo, yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan komposisi kemampuan yang heterogen. Data dikumpulkan melalui instrumen tes esay yang telah divalidasi, observasi, serta dokumentasi lapangan. Hasil analisis uji-t independen membuktikan bahwa nilai $t_{hitung} = 8,139 > t_{tabel} = 1,995$. Fakta ini juga didukung oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (81,00) lebih tinggi daripada kelas kontrol (70,24). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t hitung sebesar -8,139, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, literasi matematika peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, Literasi Matematika, Bangun Ruang Sisi Datar.

ABSTRACT

This study was conducted to measure the effectiveness of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model combined with *Wordwall* media in improving mathematical literacy, especially in the material of flat-sided solid shapes. The researcher used a quantitative approach with a *quasi-experimental* design of the *Posttest-Only Control Design* type, this study compared the experimental class and the control class. The samples involved were students of class VIII A and VIII C at MTs NU Al-Falah Tanjungrejo, who were selected using a *cluster random sampling* technique with a heterogeneous ability composition. Data were collected through a validated essay test instrument, observation, and field documentation. The results of the independent t -test analysis proved that the t -value = 8.139 > t -table = 1.995. This fact is also supported by the average post-test score of the experimental class (81.00) which was higher than the control class (70.24). The results of the hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ with a t -value of -8.139, indicating a significant difference between the two groups. Therefore, the mathematical literacy of students using the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by *Wordwall* was better than that of students using the direct learning model.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, Mathematical Literacy, Flat-Sided Space Structure.

PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika pada dasarnya tidak hanya sebatas menghafal rumus atau melakukan perhitungan mekanis. Lebih dari itu, tujuannya adalah merangsang cara berpikir logis, kritis, dan analitis agar peserta didik siap menghadapi berbagai tantangan nyata di kehidupan sehari-hari (Indah Setyo Wardhani, 2020). Menariknya, konsep keteraturan alam yang bisa dihitung dan diamati secara sistematis ini sebenarnya sangat selaras dengan nilai-nilai filosofis, seperti yang tersirat dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra' ayat 12 (Nur Rahmah, 2018). Ayat tersebut mengajak manusia untuk menggunakan akalunya dalam memahami waktu dan perhitungan, yang pada konteks modern sangat lekat dengan konsep literasi matematika (Adam Yunus Al Hilal & Nanang Nabhar Aulia, 2021).

Literasi matematika sendiri merupakan fondasi penting. Ini adalah kecakapan seseorang untuk merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan permasalahan matematika ke dalam konteks dunia nyata. Seseorang dengan literasi matematika yang baik bisa mengambil keputusan yang logis dan berkontribusi aktif dalam masyarakat (Verderika Mboeik, 2023). Mengacu pada data PISA tahun 2022, skor literasi matematika pelajar Indonesia merosot ke angka 366, turun 12 poin dibandingkan tahun 2018, dan menempatkan Indonesia di peringkat ke-69 dari 80 negara (OECD, 2022).

Penurunan ini bukan tanpa sebab. Di tingkat akar rumput, seperti yang terjadi di MTs NU Al-Falah Tanjungrejo, banyak peserta didik yang mengeluhkan betapa sulit dan membosankannya materi matematika, terutama pada topik Bangun Ruang Sisi Datar (seperti kubus, balok, prisma, dan limas). Kesulitan membayangkan bentuk tiga dimensi, ditambah lagi dengan gaya mengajar guru yang masih didominasi model ceramah atau pembelajaran langsung, membuat kelas menjadi pasif, dan minimnya media pembelajaran interaktif membuat anak-anak kehilangan motivasi.

Adanya kegelisahan tersebut, diperlukan inovasi pendekatan di ruang kelas. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model kooperatif ini tidak sekadar menyuruh peserta didik duduk dalam kelompok, tetapi mengemas belajar menjadi sebuah kompetisi yang sehat dan menyenangkan (Asrofah Tri Wahyu Setyaningrum, 2024). *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong anak-anak untuk saling berdiskusi dan bertanggung jawab atas pencapaian tim mereka. Agar pengalaman belajar semakin relevan dengan era digital, *Teams Games Tournament* (TGT) bisa dipadukan dengan *Wordwall*, sebuah platform edukasi yang menyediakan ragam kuis dan permainan interaktif (Siti Fadilah Sholahuddin Al'ayubi & Fury Styo Siskawati, 2025). Melalui model ini, harapannya literasi matematika peserta didik tidak hanya membaik di atas kertas, tetapi mereka juga benar-benar menikmati proses penemuan konsepnya.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* lebih efektif daripada Kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik SMP Negeri 1 Baureno tahun ajaran 2024/2025. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Keberhasilan penerapan media ini bergantung pada koneksi internet yang stabil dan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Afrilia dkk., 2025). Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan media interaktif *Wordwall* guna mengoptimalkan literasi matematika peserta didik.

Berbeda dengan kajian terdahulu yang cenderung menguji kedua variabel tersebut secara parsial, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif quasi-eksperimen dengan penekanan pada aspek gamifikasi dan teknologi modern. Meskipun implementasinya menghadapi kendala teknis seperti stabilitas internet dan instruksi guru, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris krusial dalam menyusun strategi pembelajaran digital yang inovatif untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan literasi matematika peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif guna membedah hubungan sebab-akibat secara objektif dan akurat. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) melalui skema *Posttest-Only Control Design*. Dalam pelaksanaannya, partisipan dipisahkan ke dalam dua kategori: kelas eksperimen yang mencoba pengalaman belajar *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, serta kelas kontrol yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional atau instruksi langsung sebagai pembandingan (Irfan Abraham & DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW Yetti Supriyati, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs NU Al-Falah Tanjungrejo, Kudus, pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Seluruh peserta didik kelas VIII menjadi populasi dalam penelitian ini. Melalui metode *cluster random sampling*, terpilih dua kelas sebagai subjek: kelas VIII A dengan 34 peserta didik sebagai kelompok kontrol, serta kelas VIII C dengan 36 peserta didik sebagai kelompok eksperimen. Kedua kelas tersebut dipastikan memiliki karakteristik yang setara dan variatif, baik dari segi kemampuan akademis, jenis kelamin, maupun latar belakang peserta didik lainnya.

Guna mengevaluasi capaian literasi matematika peserta didik setelah perlakuan, peneliti menggunakan Instrumen penelitian telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas 8 di MTs NU Al-Falah Tanjungrejo dengan melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas 8C 34 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas 8A 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas kontrol	34	70.24	5.337	.915
Kelas eksperimen	36	81.00	5.707	.951

Tabel 1. Group Statistics Group Statistics

Berdasarkan Tabel di atas, rata-rata kemampuan literasi matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 81.00 dibandingkan kelas kontrol yaitu 70.24. Sebelum pengambilan data akhir (*post-test*), Peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen guna menjamin kualitas dan keakuratan alat ukur yang digunakan. Rangkaian pengujian ini meliputi uji validitas instrumen, uji tingkat kesukaran, perhitungan daya pembeda, dan perhitungan reliabilitas.

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,869	0,381	Valid
2	0,245	0,381	Tidak Valid
3	0,798	0,381	Valid
4	0.117	0,381	Tidak Valid
5	0.772	0,381	Valid
6	0,198	0,381	Tidak valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 6 soal yang di uji cobakan mempunyai 3 tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. r_{tabel} dihitung dengan tabel signifikan uji dua sisi 5% dan $n = 27$ maka diperoleh $r_{tabel} = 0,381$. Oleh karena itu, 3 soal yang tidak valid adalah soal 2, 4, dan 6. Sedangkan soal 1, 3, dan 5 dianggap valid dan layak untuk diujikan.

Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,5	Sedang
2	0,688	Sedang
3	0,429	Sedang
4	0,391	Sedang
5	0,450	Sedang
6	0,021	Sulit

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dalam tes berikutnya, soal-soal dari kategori sedang nomor 1, 2, 3, 4, dan 5 tetap digunakan karena pedoman untuk menentukan apakah soal yang diujikan layak atau tidak tetap bergantung pada uji validitas instrumen tes. Sedangkan soal nomor 6 dibuang karena termasuk dalam kategori sulit dan tidak dapat digunakan pada tes berikutnya.

Butir Soal	Daya Beda	Kriteria
1	0,547	Baik
2	0,119	Kurang
3	0,666	Baik
4	0,119	Kurang
5	0,380	Baik
6	0,011	Kurang

Tabel 4. Hasil Perhitungan Daya Beda Instrumen

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik mempunyai daya pembeda yang baik yaitu butir soal nomor 1, 3, dan 5. Sedangkan butir soal nomor 2, 4, dan 6 tidak memiliki daya pembeda yang cukup, jadi harus dibuang dan tidak digunakan lagi untuk pengukuran berikutnya.

<i>Reliability statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.823	3

Tabel 5. Hasil Perhitungan Reliabilitas

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* dari instrumen tes sebesar 0,823 yang artinya item soal tersebut reliabel, karena *Alpha Cronbach's* $\geq 0,60$. Setelah data *post-test* terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data akhir untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian. Analisis ini dilakukan secara bertahap, diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji perbedaan rata-rata menggunakan *independent sample t-test*.

Uji ini diperlukan untuk menganalisis data. Nilai signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05) dianggap normal, sedangkan Sig. $< \alpha$ (0,05) dianggap tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan *shapiro-wilk* berbantuan algoritma IBM SPSS. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.114	34	.200*	.941	34	.066
Kelas Eksperimen	.123	34	.200*	.939	34	.059

Tabel 6. Uji Normalitas Data

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji *shapiro-wilk* menunjukkan peserta didik kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi posttest sebesar 0,059. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi posttest sebesar 0,066, yang menunjukkan bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05). Keputusan uji ini didasarkan pada nilai signifikansi uji *Levene*. Data homogen nilai Sig. $> \alpha$ (0,05), sedangkan data tidak homogen nilai Sig. $< \alpha$ (0,05).

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.461	1	68	.500
	Based on Median	.476	1	68	.493
	Based on Median and with adjusted df	.476	1	67.985	.493
	Based on trimmed mean	.467	1	68	.497

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Dari Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas menunjukkan nilai *Levene* 0,461 dan nilai signifikansi 0,500. Karena nilai sig. $> \alpha$ (0,05), jadi data literasi matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat variasi yang sama. Dengan demikian, kedua kelas dianggap homogen.

Uji hipotesis membandingkan rata-rata dua sampel tidak berpasangan menggunakan *uji t independen* dalam IBM SPSS versi 26. Hasil pengujian yang dilakukan dengan program SPSS dan *uji t independen* adalah sebagai berikut:

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas kontrol	34	70.24	5.337	.915
	Kelas eksperimen	36	81.00	5.707	.951

Tabel 8. Group Statistics

Dari Tabel di atas dapat disimpulkan Grup Statistik menunjukkan bahwa ada 34 peserta didik di kelas kontrol dan 36 peserta didik di kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall* memiliki nilai rata-rata 81,00, yang menunjukkan bahwa nilai ini lebih tinggi dari nilai rata-rata di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu 70,24.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.461	.500	-8.139	88	.000	-10.765	1.323	-13.404	-8.125
	Equal variances not assumed			-8.154	87.995	.000	-10.765	1.320	-13.399	-8.130

Tabel 9. Uji Independent Sample t-test

Dari Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tabel *independent Sample t-test*, pada bagian *equal variances assumed* diperoleh nilai $t_{hitung} = -8,139$ dengan nilai (Sig.2-tailed). Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan *Wordwall* memiliki kemampuan matematika yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Angka yang didapat pada kolom *equal variances assumed* semakin mempertegas perbedaan tersebut. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 (kurang dari 0,05), dengan $t_{hitung} = -8,139$ yang jauh melampaui nilai $t_{tabel} = 1,995$, secara statistik, hipotesis nol (H_0) otomatis tertolak. Pada taraf signifikansi 5% dan $df = N_{eksperimen} + N_{kontrol} - 2 = 36 + 34 - 2 = 68$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,995. Karena nilai $|t_{hitung}| = 8,139 > t_{tabel} = 1,995$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wardwall* dalam meningkatkan literasi matematika pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs NU Al-Falah Tanjungrejo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan literasi matematika peserta didik (Apriescha Yolanda dkk., 2025). Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik. Aktivitas ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar serta membantu memahami konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan edukatif yang menarik serta memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan. Dari perspektif literasi matematika, pembelajaran ini mendukung kemampuan peserta didik dalam merumuskan masalah, menerapkan konsep, dan menafsirkan hasil. Oleh karena itu, kombinasi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. (Yusnia Mayang Sari & Neza Agusdianita, 2025)

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan analisis yang telah dibedah, terlihat jelas bahwa mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* memberikan dampak yang sangat signifikan. Bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa strategi ini jauh lebih relevan untuk mendongkrak kemampuan literasi matematika peserta didik, khususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Jika dibandingkan dengan cara mengajar konvensional yang searah. Skor rata-rata yang lebih tinggi menjadi bukti kuat bahwa ketika suasana kelas diubah menjadi ruang kolaborasi yang sportif melalui kompetisi dan teknologi interaktif, hambatan dalam memahami matematika perlahan bisa diatasi dengan lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Yunus Al Hilal & Nanang Nabhar Aulia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 227. <https://doi.org/https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12131>.
- Afrilia, A. N., Faridah, L., & Aini, K. N. (2025). STUDI KOMPARATIF PENGGUNAAN KAHOOT DAN WORDWALL DENGAN MODEL TGT TERHADAP LITERASI MATEMATIS SISWA SMP. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.51836/jedma.v6i1.824>
- Apriescha Yolanda, Mariyam Mariyam, & Anitra, Rien. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika.*, 5. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2768>.
- Asrofah Tri Wahyu Setyaningrum. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, (10), 1–9.
- Indah Setyo Wardhani. (2020). Menumbuhkan Tindak Pikir Kreatif Melalui Melalui Pembelajaran Pace (Bag. 2). *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 1, 31. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i2.192>
- Irfan Abraham & DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEWYetti Supriyati. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW*. 8(3). <https://doi.org/https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/3800>
- Nur Rahmah. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.
- OECD. (2022). PISA PISA 2022 Results Malaysia. *Journal Pendidikan*, 10.
- Siti Fadilah Sholahuddin Al'ayubi & Fury Styos Siskawati. (2025). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa 123, 1, no. November (2025): 16–27. *Az-Zaida : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(5), 16–27.
- Verderika Mboeik. (2023). Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 781–788. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1421>.
- Yusnia Mayang Sari & Neza Agusdianita. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 8(3).