

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan dan berdirinya suatu negara karena terutama dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian paling terpadu dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik dari segi kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Wadah yang dipandang dan berfungsi sebagai penghasil sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah Pendidikan. Aristoteles (384 SM – 322 SM) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya mempersiapkan bekal kepada individu untuk pekerjaan yang layak. Tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Hal ini juga seperti yang terdapat pada Al-Quran surah Al- Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. أَلْقُرْآنَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Berdasarkan ayat diatas dapat dijelaskan tentang orang-orang yang selalu menyebut nama Allah SWT akan diberikan kemufahan dalam setiap usahanya dalam menuntut ilmu supaya dapat meninggikan derajatnya. Melalui surat ini, Allah SWT mengingatkan kita akan pentingnya ilmu pengetahuan, rendah hati dihadapan-Nya, dan menghargai anugerah penciptaan.

Salah satu bidang pendidikan yang memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pendidikan matematika. Pendidikan matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari disekolah. Namun pandangan setiap orang pada matematika beraneka ragam, sebagian ada yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sebagian lagi memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Bagi yang menganggap matematika menyenangkan maka akan tumbuh motivasi dalam diri individu tersebut untuk mempelajari matematika lebih giat dan mendalam lagi serta menjadi optimis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat menantang dalam pembelajaran matematika (Situmorang dalam Sihombing et al., 2021).

Benjamin S. Bloom berpendapat taksonomi tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga macam domain yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berfikir (cognitive domain), (2) Ranah nilai atau sikap (affective domain), dan (3) Ranah keterampilan (psychomotor domain). Pendidikan matematika memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa. Matematika tidak hanya merupakan disiplin ilmu yang fundamental, tetapi juga merupakan alat yang esensial dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari sains, teknologi, hingga ekonomi. Namun, meskipun matematika amat penting, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini sering kali rendah.

Minat belajar adalah daya tarik intrinsik yang memotivasi individu untuk mencari pengetahuan, menggali informasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini bisa dikatakan sama seperti api yang menyala di dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk menjelajahi topik, konsep, atau keterampilan tertentu dengan antusiasme dan ketekunan yang tinggi. Menurut (Hidayat & Widjajanti dalam Sya'adah et al., 2023) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan dari dalam diri siswa yang dapat membangkitkan semangat mereka untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur dengan melalui rasa suka, ketertarikan, perhatian dan memiliki keinginan untuk ikut terlibat dan mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang ada. Ketika seseorang

memiliki minat belajar yang kuat dalam suatu subjek, mereka cenderung lebih ingin terlibat dalam pembelajaran, lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas, dan lebih tekun dalam mengeksplorasi materi tersebut.

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar, terutama dalam ranah afektif. Menurut (Zainudin 2019) Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar siswa, artinya ranah afektif sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui ketuntasan maka diperlukan evaluasi. Dalam dunia pendidikan evaluasi memegang peranan penting. Maka evaluasi pembelajaran dalam bentuk apapun sangat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik itu sendiri, termasuk evaluasi afektif.

Guru yang memahami minat belajar siswa dapat merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan serta membangkitkan semangat belajar sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang ingin dicapai. Sebaliknya, ketika minat belajar siswa diabaikan serta tidak memperhatikan ranah afektif siswa, siswa cenderung merasa bosan, frustrasi, atau bahkan kehilangan minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan efektivitas pendidikan, penting untuk mengidentifikasi minat belajar siswa dan ranah afektif siswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian, minat belajar bukan hanya menjadi kunci untuk kesuksesan akademis, tetapi juga merupakan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan (Zahirah, Devi, and Widyasari 2024).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang inovatif, yang dapat menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Contohnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe, *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran berkelompok dimana di dalam kelompok-kelompok belajar tersebut beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda antara satu sama lain. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik akan berdiskusi, belajar

dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan kelompoknya secara bersama-sama (Dhia Octariani 2020). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan dalam belajar.

Model pembelajaran TGT juga dapat berbantuan web interaktif seperti *Web Wordwall*. Menurut (Sari et al. 2020) Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas pendidikan, seperti permainan, kuis, dan teka-teki. Selain itu, Wordwall memudahkan guru untuk merancang materi yang menarik dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran serta materi yang dipelajari.

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Dhia Octariani 2020) model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa yang awalnya hanya sebesar 5,71% pada kategori tinggi menjadi 82,86% setelah dilakukannya tindakan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Putra, Aryani, dan Ariessanti dalam Sari et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall cukup sederhana, namun menarik secara visual, dengan pembelajaran yang interaktif, dan lugas.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru pelajaran matematika kelas XI-1 di SMA Swasta Al Washliyah 3 Medan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode Kontekstual. Proses pembelajaran di kelas masih kurang memanfaatkan teknologi dan belum menerapkan model pembelajaran berbasis game. Selain itu, guru belum mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Juga diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam menerima materi ajar terutama pada pembelajaran matematika, yang menyebabkan siswa tidak terlalu semangat sehingga siswa tidak terlalu menyimak guru saat menjelaskan didepan kelas. Siswa juga pasif pada saat proses tanya jawab berlangsung yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan target capaian. Berikut bukti mengenai hasil penilaian sikap yang terdapat di kelas XI R 1 pada pembelajaran matematika:

**DAFTAR NILAI PENGETAHUAN SEMESTER GANJIL
SMA AL WASHLIYAH 3 MEDAN TP 2024/2025**

MATA PELAJARAN : Matematika
KELAS / PROGRAM : XI R 1

NR = RUH + UTS + UAS
3

NO.	NAMA SISWA	NILAI KI 3 (PENGETAHUAN)						NILAI RAPOT	
		PH 1	PH 2	PH 3	RPH	UTS	UAS	ANGKA	HURUF
1	Amril Husni Nasution	85	84	86	85	84	86	85	B
2	Ardiansyah	79	78	80	79	80	81	80	B
3	Ari Anjani	82	83	84	83	82	84	83	B
4	Fachrie Cipta Hakiki	79	80	78	79	79	79	79	C
5	Fadlan Sabarian	78	79	80	79	81	80	80	B
6	Fajar Candraputih Nasution	78	79	80	79	80	81	80	B
7	Fani Safira	83	84	85	84	83	85	84	B
8	Faqih Mahfudz Siregar	82	81	80	81	81	81	81	B
9	Firda Dwi Syahara	83	84	85	84	83	85	84	B
10	Hotma Adawiyah Pulungan	85	84	86	85	84	86	85	B
11	Keysah Ikhfani Putri	84	83	85	84	83	85	84	B
12	Khanisa Irfa	82	84	83	83	82	84	83	B
13	Machayla Kynetha	83	82	84	83	82	84	83	B
14	Marissa Putri Rahmad	83	84	85	84	83	85	84	B
15	Nabilla Fitriani	78	79	80	79	80	81	80	B
16	Nabilla Rahmansyah Ginting	82	80	81	81	82	83	82	B
17	Nazwa Khairunnisa	79	78	80	79	80	81	80	B
18	Rafli Syuhada Lubis	78	79	80	79	80	81	80	B
19	Raldi Aditya Kirana	79	78	80	79	80	81	80	B
20	Rega Arsadirana Putra	78	79	80	79	81	80	80	B
21	Reisya Yahya Siregar	83	84	82	83	82	84	83	B
22	Rita Harmaini Hasibuan	80	81	82	81	82	83	82	B
23	Sharany Siregar	78	79	80	79	79	79	79	C
24	Sri Ayu Aulia	78	79	80	79	81	80	80	B
25	Syaqira Rizki	83	84	85	84	83	85	84	B
26	Tiara Syakila Hafika	81	80	82	81	81	81	81	B
27	Zahra Nadhifah Haura Hrp	84	85	86	85	84	86	85	B
28	Zivanna Alifah Basri	84	83	85	84	83	85	84	B
29	Aidil Rizki Ramadhan	78	79	80	79	79	79	79	C
30	Nova Kamilia	81	80	82	81	81	81	81	B

Gambar 1. 1 Bukti hasil belajar matematika siswa kelas XI R 1

Penulis juga melakukan wawancara dengan siswa, diperoleh informasi bahwa siswa merasa kurang senang dan kurang puas terhadap proses pembelajaran matematika yang berlangsung dikelas dikarenakan kurangnya variasi pembelajaran pada materi terutama pada materi matematika yang sulit. Selain itu, siswa juga tidak terlibat aktif dalam aktivitas belajar dikarenakan kurang percaya diri saat ingin bertanya dikelas. Oleh karena itu penulis dapat melihat bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika masih cukup rendah yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan mengintegrasikan teknologi dengan model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan *Web Wordwall* dengan memanfaatkan *Wordwall* untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti kuis, teka-teki, dan permainan. Dengan cara ini, dapat membuat suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, yang akan menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi.

Dalam penerapan model TGT, siswa akan dibagi menjadi tim-tim kecil, di mana mereka akan berkompetisi dalam menyelesaikan kuis yang telah disiapkan di Wordwall. Kompetisi ini akan memicu semangat juang mereka dan meningkatkan rasa percaya diri, sehingga mereka lebih berani untuk bertanya dan berbagi pendapat. Saat siswa bekerja sama dalam tim, mereka akan saling membantu dan mendiskusikan konsep-konsep yang sulit, yang sangat penting untuk pemahaman mendalam.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Minat Belajar Matematis Siswa SMA Swasta Al Washliyah 3 Medan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Web Wordwall***”. Peneliti berharap dengan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Web Wordwall* ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan pembelajaran matematika disekolah, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pada pembahasan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit
2. Siswa terlihat pasif pada saat proses pembelajaran
3. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode yang sama pada semua materi.
4. Teknologi masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah, penelitian ini dibatasi agar lebih terfokus dan mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*
2. Media Pembelajaran yang digunakan adalah *Web Wordwall*
3. Materi pembelajaran yang diterapkan selama penelitian adalah Diagram Pencar.

4. Hasil belajar siswa yang dibahas adalah hasil belajar pada ranah afektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah diatas, Penelitian tersebut dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa ditinjau dari pencapaian indikator minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* berbantuan *Web Wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa ditinjau dari tingkatan hasil belajar ranah afektif yang berkaitan dengan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* berbantuan *Web Wordwall*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yakni

1. Menganalisis minat belajar siswa ditinjau dari pencapaian indikator minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* berbantuan *Web Wordwall*
2. Menganalisis hasil belajar siswa ditinjau dari pencapaian indikator hasil belajar ranah afektif yang berkaitan dengan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* berbantuan *Web Wordwall*

F. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapat dengan adanya penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat menambah wawasan serta memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai model *team games tournament* dalam proses pembelajaran
 - b. Adapun hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembahasan yang sama.
2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan yang tepat bagi guru untuk menggunakan model *team games tournament* dalam proses pembelajaran
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini menambah referensi model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sekolah dan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran *team games tournament* atau minat belajar matematika peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoretis

1. Minat Belajar Matematis

a. Pengertian Minat Belajar Matematika

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan yang kuat terhadap suatu aktivitas, topik, atau subjek tertentu. Ini adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mengeksplorasi, belajar, dan terlibat secara aktif dalam hal-hal yang mereka sukai atau nikmati (Amaliyah dalam Zahirah et al., 2024). Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha keras untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang penting karena dapat mendorong seorang individu untuk mencapai tujuan tertentu.

Pada hakikatnya minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah (Uno dalam Sartika, 2022). Minat belajar matematika adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang kuat terhadap pembelajaran matematika, tanpa ada yang menyuruh atau memaksa. Menurut (Hidayat & Widjajanti dalam Sya'adah et al., 2023) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat membangkitkan semangat dalam diri untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, ketertarikan, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dalam pelajaran matematika sangat diperlukan, karena dengan adanya minat belajar siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, minat belajar merupakan satu modal awal atau dapat dikatakan sebagai sebuah pondasi yang harus dimiliki siswa karena dengan minat yang besar suasana belajar akan menyenangkan, siswa juga menjadi aktif dalam mengerjakan soal atau bertanya selama proses pembelajaran

berlangsung. Jadi, yang di maksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang muncul dari dalam diri dengan beberapa gejala, seperti: keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi pencarian, pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

b. Indikator Minat Belajar Matematis

Indikator minat belajar menurut (Asih and Imami 2021)

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa yang dirasakan oleh siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain atau bisa dikatakan mencurahkan seluruh perhatian hanya pada pelajaran itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan fokus memperhatikan hal tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan semua kegiatan dari hal tersebut.

c. Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Putri et al. 2022) Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Yakni sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang besar untuk mencapai prestasi belajar tanpa paksaan siapapun (Mesra, Kuntarto dan Chan, 2021). Faktor ini berperan penting karena murni berasal dari diri sendiri, sehingga memiliki jangka waktu yang panjang. Faktor internal yang berasal dari diri sendiri ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap keaktifan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti:

- Faktor yang berasal dari Guru

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan bahkan saat proses kegiatan belajar sedang berlangsung. Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa seperti dengan Pendekatan dan Komunikasi Guru Terhadap Peserta Didik, Penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan Penggunaan Media Belajar.

- Faktor yang berasal dari Lingkungan Keluarga dan Orang Tua

Lingkungan keluarga dan orang tua juga berperan dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Perhatian keluarga dan orang tua terhadap aktivitas belajar anak dapat menjadi penyemangat bagi anak agar anak memiliki semangat belajar yang tinggi untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik. Kondisi sosial ekonomi, hubungan anak dengan orang tua, suasana rumah, serta tingkat pendidikan orang tua juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

- Faktor yang berasal dari Lingkungan Pertemanan

Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Budikuncoroningsih (2017), teman sebaya dapat memberikan pengaruh kepada siswa, namun pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif juga pengaruh negatif.

d. Aspek Aspek Minat Belajar

Menurut (Sanjani dalam Sukarmin & Lasaima, 2023) Aspek-aspek minat belajar dijelaskan sebagai berikut :

1. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), yaitu perasaan suka tidak suka, setuju tidak setuju dengan aktivitas, umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.
2. Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specivic conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai suatu aktivitas atau objek.
3. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya.
4. Aktivitas tersebut memunyai arti atau penting bagi individu (*personal impotence or significance of the activity to the individual*).
5. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of or participant in the activity*) yaitu individu memilih berpartisipasi dalam aktivitas.

2. Hasil Belajar

Menurut Bloom (1964) definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berfungsi untuk mengukur pemahaman terhadap konsep yang berkaitan dengan percobaan yang dilakukan seperti aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui tes tertulis yang relevan dengan materi inti. Aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Sementara itu, aspek psikomotorik ditunjukkan melalui keterampilan dalam merakit alat, keterampilan kerja, dan ketelitian dalam memperoleh hasil.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator penting untuk menilai sejauh mana mereka dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda et al. 2020). Melalui hasil ini, kita dapat mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang digunakan serta mengidentifikasi aspek-aspek di mana siswa memerlukan bantuan lebih lanjut. Selain itu, hasil belajar juga memberikan gambaran tentang perkembangan akademis siswa dari waktu ke waktu, sehingga guru dan pihak sekolah dapat merencanakan strategi

pembelajaran yang lebih tepat guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda.

3. Hasil Belajar Ranah Afektif

a. Pengertian Ranah Afektif

(Krathwohl dalam Nafiati, 2021) menyatakan bahwa domain afektif merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Menurut (Nurhidayati and Sunarsih 2013) Ranah afektif mencakup semua aspek yang berkaitan dengan perasaan dan emosi individu. Sikap dan minat seorang siswa terhadap suatu mata pelajaran sangat mempengaruhi proses belajar dan hasil yang dicapai. Jika seorang siswa tidak menunjukkan ketertarikan dan sikap positif terhadap pelajaran tertentu, maka ia akan menghadapi kesulitan dalam meraih prestasi yang optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan aspek afektif dalam pendidikan, karena minat dan sikap yang baik dapat mendorong motivasi belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan akademis yang diharapkan.

a. Tingkatan Ranah Afektif

Tingkatan ranah afektif menurut taksonomi (Krathwohl dalam Nafiati, 2021) setidaknya mencakup lima tingkat, yaitu:

- 1.) Tingkat Menerima yakni seseorang memiliki keinginan menerima atau memperhatikan (*Receiving* atau *Attending*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya.
- 2.) Tingkat Menanggapi yakni seseorang mereaksi atau menanggapi (*Responding*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya
- 3.) Tingkat Menghargai yakni seseorang menunjukkan kesediaan menerima dan menghargai (*valuing*) suatu nilai-nilai yang disodorkan kepadanya.
- 4.) Tingkat Menghayati yakni seseorang menjadikan nilai-nilai yang disodorkan itu sebagai bagian internal dalam dirinya, menjadikan nilai-nilai itu prioritas dalam dirinya (*Organization*).

5.) Tingkat Mengamalkan yakni seseorang menjadikan nilai-nilai itu sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup (*Characterization*).

b. Pengaruh Ranah Afektif

Ranah afektif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki sikap positif dan minat yang tinggi terhadap pelajaran cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik (Wirda et al. 2020). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memperhatikan aspek afektif dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan ranah ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keterlibatan emosional yang positif akan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada pencapaian akademis yang optimal.

4. Keterkaitan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Ranah Afektif

Keterkaitan antara minat belajar dan hasil belajar dalam ranah afektif sangat signifikan. Minat belajar, yang merupakan ketertarikan dan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran, berperan penting dalam membentuk sikap, emosi, dan nilai-nilai siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, seperti partisipasi aktif dalam diskusi dan usaha untuk memahami materi. Selain itu, minat yang kuat dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih berusaha keras dan mampu mengatasi tantangan yang dihadapi. Emosi positif yang muncul dari minat yang tinggi juga berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan daya ingat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang keterkaitan ini sangat penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam ranah afektif (Schunk et al., 2014).

5. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model

pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai (Simeru et al. 2023).

(Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

6. Model Pembelajaran Team Games Tournament

a. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Model ini mengajarkan siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui permainan dan turnamen yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan menggunakan TGT, siswa bekerja dalam kelompok, saling membantu memahami konsep, dan berpartisipasi dalam kompetisi yang menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika saja, akan tetapi membangun keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa (Shafa Zahara). Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap penguasaan materi pelajarannya secara personal, tetapi turut bertanggung jawab terhadap penguasaan materi kelompoknya. Sehingga dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi mereka juga menjadi tutor bagi temannya yang masih kesulitan dalam memahami materi.

b. Komponen Team Games Tournament

Menurut (Slavin dalam Dhia Octariani, 2020) TGT berdasarkan 5 komponen yakni :

1. Presentasi di kelas Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa

harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Team*) biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut yaitu: a) membuat daftar ranking akademik siswa; b) membatasi jumlah maksimal anggota tim adalah 5 siswa; c) menomori siswa mulai dari yang paling atas; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama dan sejenisnya. Tujuan dari Tim Studi ini adalah membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.
3. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.
4. *Tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Pada permulaan periode turnamen, informasikan perihal penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja atau pindah ke meja-meja yang disiapkan sebagai meja-meja turnamen. Selanjutnya mulai permainan.
5. Rekognisi Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. Penghargaan kelompok sangat

penting untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi siswa untuk membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompoknya.

c. Kelebihan dan Kelemahan TGT

Menurut Suarjana dalam Nasrudin (2019:60) kelebihan model pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan menerima perbedaan tiap individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
5. Serta hasil belajar yang lebih baik dan proses belajar siswa berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki kelemahan yaitu

1. Masih adanya siswa yang memiliki berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru membimbing dengan baik siswa mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu untuk meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Adapun kelemahan dari model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi sulit untuk memberikan penjelasan kepada siswa lainnya

d. Strategi Team Games Tournament

Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran kelompok yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima

kekurangan diri dan orang lain, meningkatkan harga diri, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah serta mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Simeru et al. 2023)

7. *Web Wordwall*

a. *Pengertian Web Wordwall*

Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas pendidikan, seperti permainan, kuis, dan teka-teki. Dengan antar muka yang ramah pengguna, *Wordwall* memudahkan guru untuk merancang materi yang menarik dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.

Web Wordwall efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang dapat diubah, tema yang bisa disematkan di website. *Web Wordwall* ini ditujukan untuk menciptakan Kegiatan pembelajaran Interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, smartphone, dan sebagainya.

Wordwall cukup mudah digunakan baik untuk siswa maupun guru, *wordwall* hanya mengirimkan link ke siswa dan siswa akan langsung bisa mengikuti kuis yang dibuat oleh guru. *Wordwall* bisa digunakan digawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan computer. Selain itu dalam *wordwall* ini menyediakan fitur batasan waktu, dashboard yang nantinya berisi nama-nama kelompok siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh kelompok siswa. Selain itu di *wordwall* ini akan bisa melihat berapa lama waktu yang dibutuhkan kelompok siswa dalam mengerjakan kuis dan guru juga bisa melihat dibagian mana kelompok siswa salah dalam menjawab kuis yang bisa dijadikan guru sebagai bahan untuk melihat dibagian mana siswa belum paham tentang pembelajaran yang dijelaskan.

Untuk membuat kuis atau alat evaluasi di *wordwall* pengguna harus masuk ke web (<http://Wordwall.net>). Setelah memiliki akun *wordwall* pengguna bisa

membuat pertanyaan menggunakan fitur yang telah tersedia. Siswa dapat menggunakan laptop atau gawai untuk mengakses kuis dengan menggunakan link yang dikirim oleh guru. Setelah meklik link siswa akan diminta memasukan nama kelompok dan permainan akan segera muncul dilayar gawai atau laptop siswa. Setelah quiz dimulai, siswa akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah suatu alat evaluasi interaktif yang didalamnya terdiri dari beberapa template untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu template dimana pengguna dapat membuat berbagai jenis kuis menggunakan template yang disediakan.

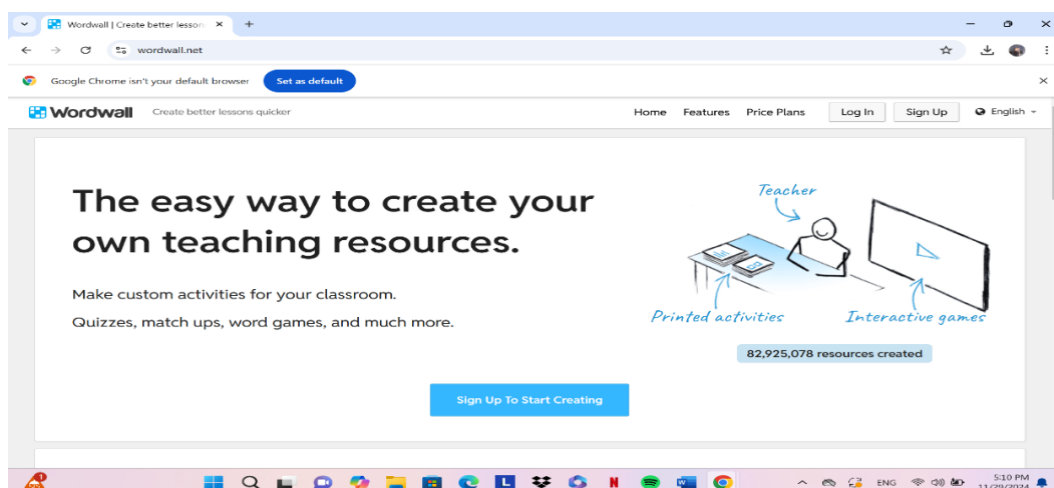
b. Kelebihan dan Kekurangan *Web Wordwall*

Kelebihan *Web Wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar tapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan pada kelas atas dikarenakan fitur yang digunakan pada wordwall ini lebih menarik yang dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri dirumah.

Kekurangan game wordwall, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.

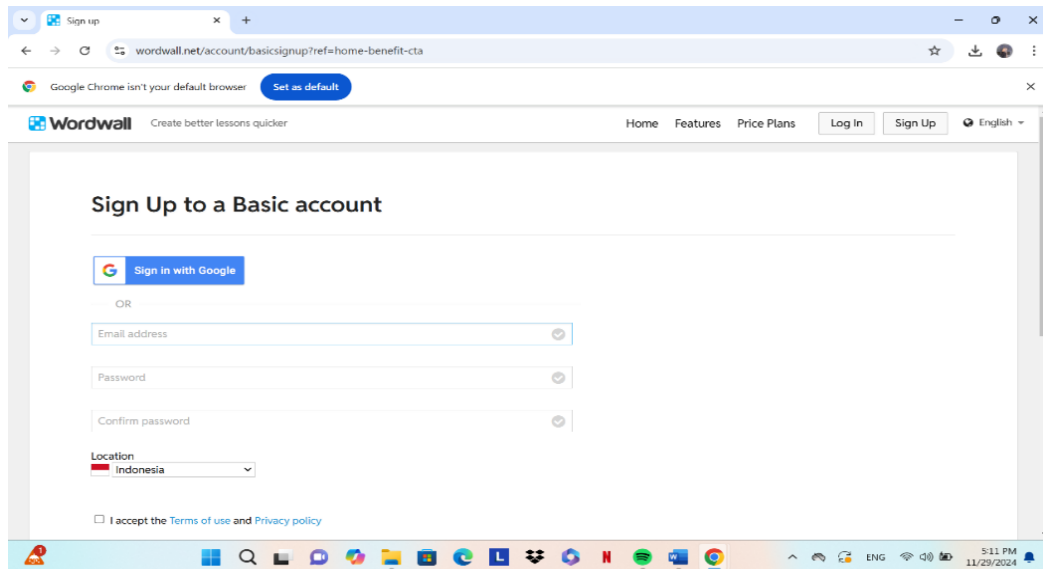
c. Langkah-Langkah Menggunakan *Web Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan *Web Wordwall* yaitu :



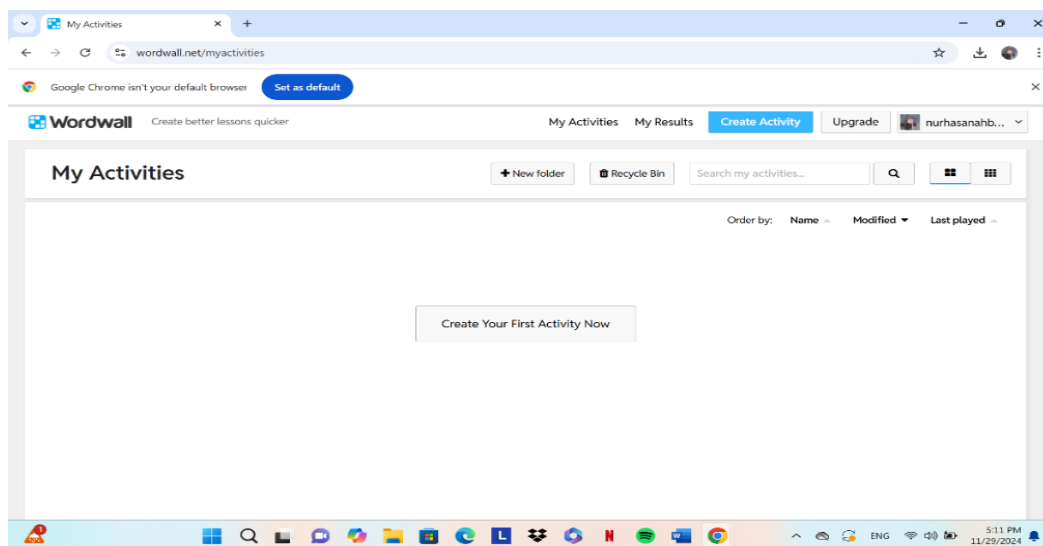
Gambar 2.1 Tampilan Awal Ketika Membuka *Web Wordwall*

Tampilan diatas adalah tampilan awal ketika penggunaan membuka website wordwall, untuk membuat sebuah kuis maka pengguna diharuskan untuk login terlebih dahulu.

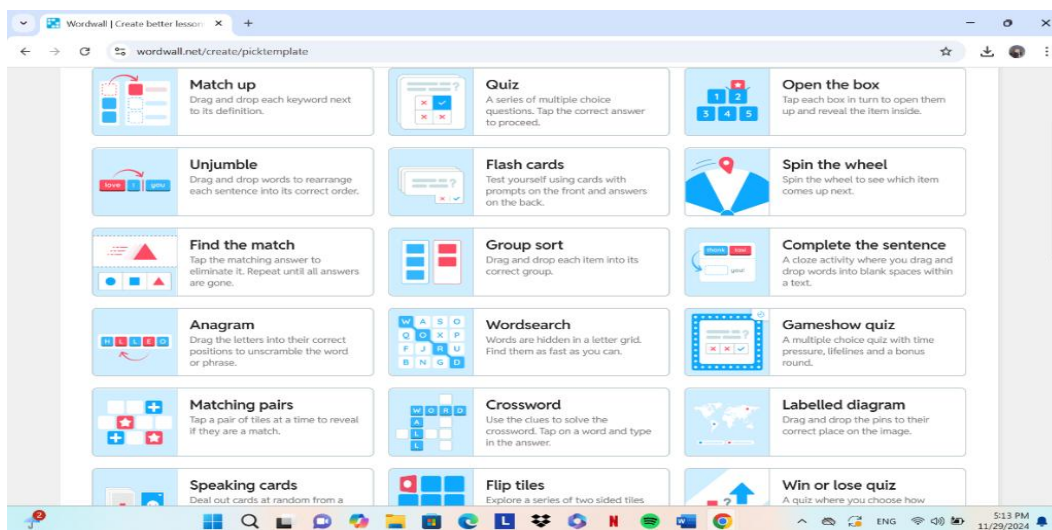


Gambar 2.2 Tampilan Login

Pada tampilan login, pengguna diharuskan untuk mengisi Alamat email yang digunakan serta sandi yang diinginkan oleh pengguna

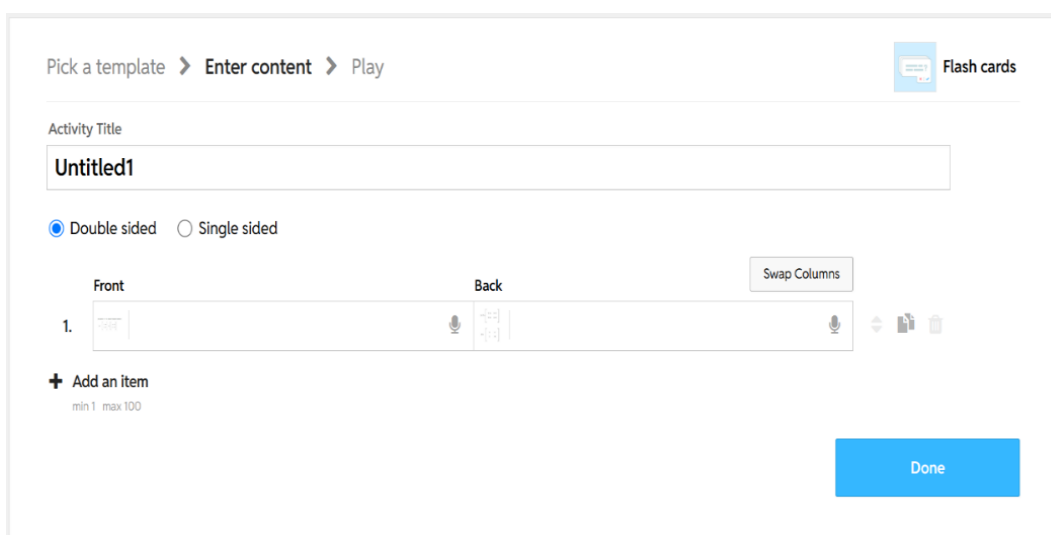


Gambar 2.3 Tampilan Setelah Login



Gambar 2.4 Tampilan Fitur *Web Wordwall*

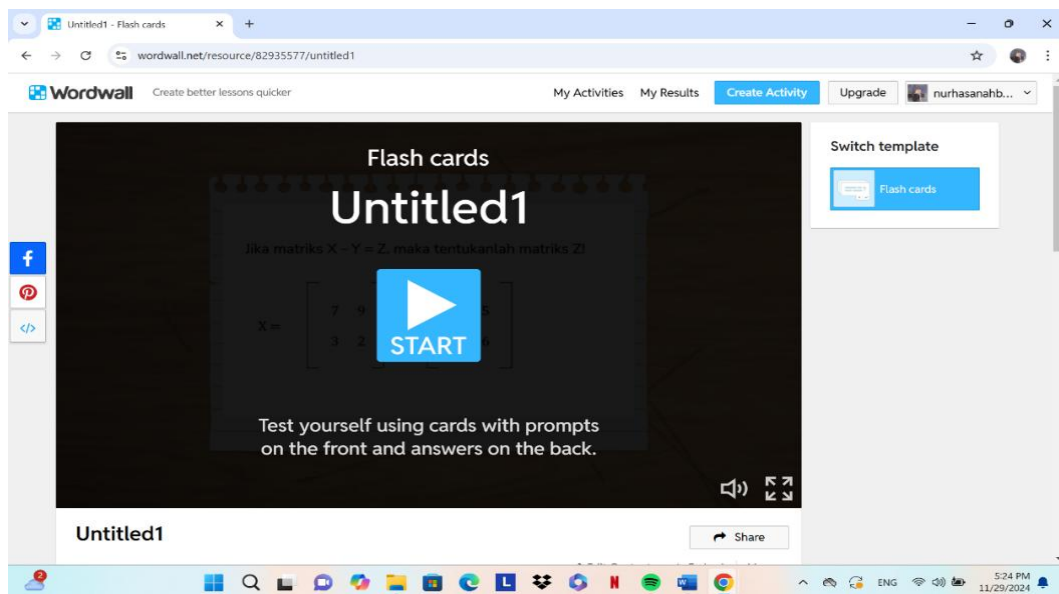
Tampilan diatas merupakan jenis jenis fitur yang bisa digunakan untuk membuat *game wordwall*. Kita hanya perlu memilih fitur jenis apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.



Gambar 2.5 Tampilan Flash Cards Salah Satu Fitur Wordwall

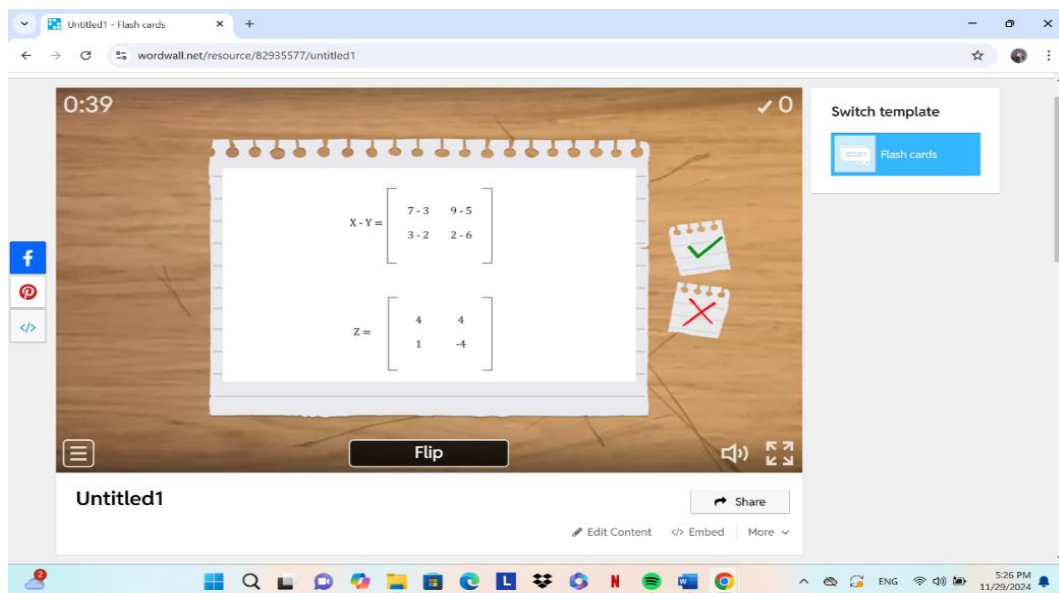
Setelah memilih salah satu jenis fitur yang dibutuhkan silahkan buat soal yang sesuai dengan template, bisa dengan menyertakan gambar atau hanya berupa defenisi atau kata-kata saja atau sesuaikan dengan jenis template yang di pakai

karena ada beberapa template yang tidak menyertakan gambar dalam kuis. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan akan langsung tersimpan.

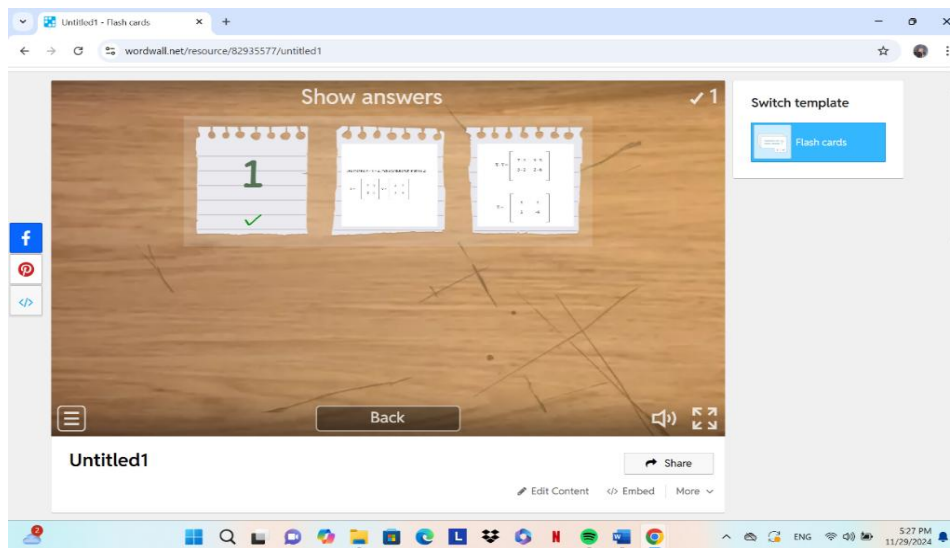


Gambar 2.6 Tampilan Quiz Setelah Disimpan

Pada bagian *Untitled1* disediakan beberapa fitur berupa kuis hardcopy yang mana kuis yang telah dibuat bisa di cetak dan dibagikan kepada siswa menggunakan beberapa fitur yang mendukung



Gambar 2.7 Tampilan Jawaban pada Flash Cards



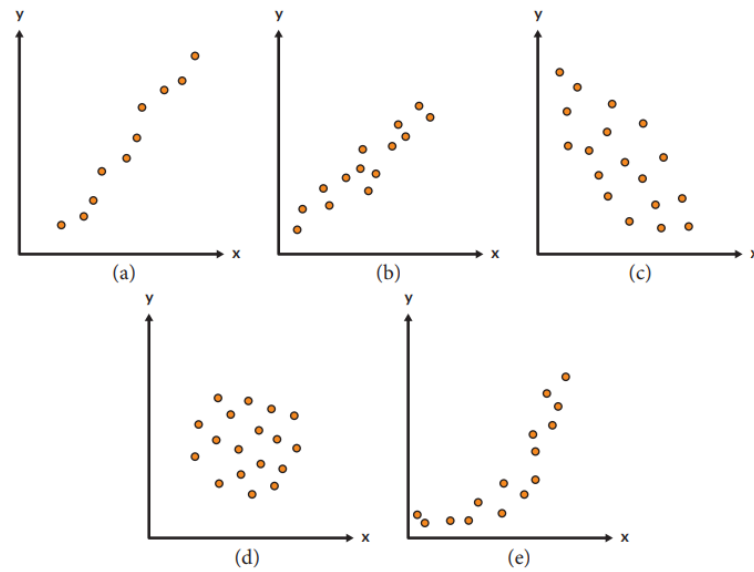
Gambar 2.8 Tampilan Rekapulasi Jawaban

Pada tampilan ini akan diperlihatkan rekapulasi kelompok yang menjawab soal dengan benar dan menjawab dengan salah.

6. Materi Diagram Pencar

Diagram pencar adalah diagram yang paling sederhana untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel. Dalam diagram pencar setiap titik mempresentasikan sepasang amatan yang berada pada sumbu horizontal dan sumbu vertikal pada bidang dimensi dua.

Tujuan utama diagram pencar adalah untuk mengkaji hubungan antar dua variabel dan sebagai penduga apakah hasil perhitungan koefisien korelasi r menyimpulkan dengan tepat hubungan antar variabel. Selain itu, diagram pencar dapat menunjukkan hubungan non linier antar variabel. Kemampuan untuk melakukan hal ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan sebuah garis. Dengan diagram pencar dapat menentukan jenis hubungan dari antara dua variabel apakah positif, negative atau tidak ada hubungan dan bagaimana kuatnya hubungan antara dua variabel. Perhatikan jenis korelasi dibawah ini!



Gambar 2.9 Diagram pencar

Sumber : (Dicky Susanto et al. 2021)

Tabel 2.1 Jenis Korelasi

	Jenis korelasi berdasarkan arah tren data	Bentuk tren data	Interpretasi data
A	Korelasi positif	Linear	Semakin meningkat nilai variabel x, semakin meningkat nilai variabel y
B			
C	Korelasi negative	Linear	Semakin meningkat nilai variabel x, semakin menurun nilai variabel y
D	Tidak berkorelasi	Tidak berbentuk	Nilai variabel x tidak memengaruhi nilai variabel y
E	Korelasi positif	Kurva/Non-linear	Semakin meningkat nilai variabel x, semakin meningkat nilai variabel y

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan penguat penelitian terkait dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Penelitian oleh (Larasati, Sutirna, and Aini 2022) dengan judul “ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)”. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas VIII dapat meningkatkan minat belajar. Peserta didik tertarik dan perhatian pada pembelajaran. serta merasa senang terhadap pembelajaran. Peserta didik juga bisa berinteraksi dengan baik dan lebih aktif pada proses pembelajaran, serta mampu bertoleransi dalam berdiskusi antar teman kelompoknya.

Berdasarkan penelitian oleh (Dhia Octariani 2020) dengan judul penelitian “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA”. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan 0% pada katagori tinggi, menjadi 88,57% setelah tindakan dan untuk minat belajar siswa yang awalnya hanya sebesar 5,71% pada katagori tinggi menjadi 82,86% setelah dilakukannya tindakan. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 77,14% pada siklus I menjadi 97,14% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian oleh (Saftari and Fajriah 2019) dengan judul “PENILAIAN RANAH AFEKTIF DALAM BENTUK PENILAIAN SKALA SIKAP UNTUK MENILAI HASIL BELAJAR”. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Bentuk pertanyaan yang menggunakan skala Likert adalah pertanyaan positif dan pertanyaan negatif dalam bentuk checklist.

C. Kerangka Konseptual

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Aristoteles (384 SM – 322 SM) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya mempersiapkan bekal kepada individu untuk pekerjaan yang layak.

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Namun, yang kita ketahui bahwa matematika menurut siswa merupakan pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik. Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah minat belajar matematika siswa yang masih kurang sehingga hasil belajar siswa belum mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini dikarenakan metode yang dipakai guru sama di semua materi pada pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran matematika tidak cukup dilaksanakan dengan penyampaian informasi secara monoton tetapi diperlukan model pembelajaran yang bervariasi untuk mendorong mereka untuk aktif dalam melakukan eksplorasi materi pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu alasan penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan minat belajar matematis siswa adalah model pembelajaran *team games tournament*. Model *team games tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan dalam belajar.

Model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *Web Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu siswa untuk mengukur dan meningkatkan minat belajar matematis siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *Web Wordwall* siswa dapat berkolaborasi dan bersaing untuk menemukan jawaban dengan antusias.