

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW*
(QOTD) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI

Ditya Rizqi Karunia Wati

NIM. 06020422041



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ditya Rizqi Karunia Wati
NIM : 06020422041
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 3 Juni 2026



Ditya Rizqi Karunia Wati
06020422041

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Ditya Rizqi Karunia Wati

NIM : 06020422041

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* (QOTD) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Siti Lailiyah, M.Si
NIP. 198409282009122007

Surabaya, 3 Juni 2026

Pembimbing II



Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ditya Rizqi Karunia Wati telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 15 Juni 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I,



Dr. Siti Lailiah, M.Si
NIP: 198409282009122007

Penguji II,



Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

Penguji III,



Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP: 198012072008012010

Penguji IV,



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ditya Rizqi Karunia Wati
NIM : 06020422041
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Matematika
E-mail address : dityarizqikarunia@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) Berbantuan Media *Wordwall*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juni 2026

Penulis

(Ditya Rizqi Karunia Wati)
nama terang dan tanda tangan

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* (QOTD) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Oleh: Ditya Rizqi Karunia Wati

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa akibat proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami konsep matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) berbantuan media *Wordwall* yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan sintaks pembelajaran, aktivitas siswa, respons siswa, serta mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) berbantuan *Wordwall* dan kelas yang menggunakan model TGT.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan subjek dilakukan menggunakan teknik *random sampling*, sehingga diperoleh kelas VII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-G sebagai kelas kontrol di MTsN 4 Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa *Pretest* dan *Posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial inferensial melalui uji *Independent Samples t-test* dan analisis *effect size*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) keterlaksanaan sintaks pembelajaran memperoleh *mean* sebesar 3,59 dengan kategori sangat baik; 2) aktivitas siswa memperoleh *mean* sebesar 3,57 dengan kategori sangat aktif; 3) respons siswa memperoleh persentase sebesar 82,86% dengan kategori sangat baik; dan 4) Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) berbantuan media *Wordwall* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) berbantuan media *Wordwall* lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal tersebut ditunjukkan oleh *mean Posttest* kelas eksperimen sebesar 87,50 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 76,70 serta hasil uji *Independent Samples t-test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil analisis *effect size* menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai *effect size* sebesar 1,36 yang termasuk dalam kategori sangat besar.

Kata Kunci: *Quick On The Draw* (QOTD), *Wordwall*, hasil belajar matematika.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	12
C.Tujuan Penelitian	12
D.Manfaat Penelitian	13
E. Batasan Penelitian	14
F. Definisi Operasional.....	15
BAB II	18
KAJIAN TEORI	18
A.Model Pembelajaran Kooperatif	18
B.Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD)	21
C.Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	32
D.Hasil Belajar.....	41
E. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	50
F. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).....	53
G.Hubungan QOTD dengan <i>Wordwall</i>	55

H. Hubungan QOTD Berbantuan <i>Wordwall</i> dengan Hasil Belajar	59
BAB III.....	62
METODE PENELITIAN	62
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	63
C. Subjek Penelitian.....	64
D. Variabel penelitian	64
E. Prosedur Penelitian.....	65
F. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	67
G. Instrumen Penelitian.....	69
I. Uji Validitas Instrumen Penelitian dan Perangkat Pembelajaran	74
J. Teknik Analisis Data.....	80
BAB IV	94
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
A. Deskripsi Data	94
1. Deskripsi Data Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	94
2. Deskripsi Data Observasi Aktivitas Siswa Selama Penerapan Model <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	100
3. Deskripsi Data Angket Respons Siswa Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Siswa	103
4. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika Siswa pada Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> dan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	106
B. Analisis Data Hasil.....	108
1. Analisis Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.....	108
2. Analisis Aktivitas Siswa Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	117

3. Analisis Respons Siswa Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	119
4. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> dan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	121
C. Pembahasan.....	130
1. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	130
2. Aktivitas Siswa Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	133
3. Respons Siswa Selama Diterapkannya Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	137
4. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> (QOTD) Berbantuan <i>Wordwall</i> dan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	141
BAB V	146
PENUTUP	146
A. Simpulan	146
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN	163

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran QOTD.....	29
Tabel 2. 2 Hubungan Sintaks Model Pembelajaran QOTD	57
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	62
Tabel 3. 2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	63
Tabel 3. 3 Draft Soal Tes Hasil Belajar Siswa.....	72
Tabel 3. 4 Nama-nama Validator Instrumen.....	74
Tabel 3. 5 Kategori Validitas <i>Indeks Aiken</i> (V)	75
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Modul Ajar.....	76
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Lembar Kerja Siswa (LKPD).....	77
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	77
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.	78
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	78
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Angket Respons siswa	79
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar Siswa	80
Tabel 3. 13 Kriteria Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran	83
Tabel 3. 14 Kriteria Aktivitas Siswa	86
Tabel 3. 15 Skor Skala Likert Angket Respons Siswa	86
Tabel 3. 16 Kriteria Angket Respons Siswa	88
Tabel 3. 17 Kategori <i>Effect size</i> Menurut Cohen's	93

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Fitur <i>Open the Box</i> pada <i>Wordwall</i>	36
---	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas	163
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	164
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	165
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian.....	166
Lampiran 5 Modul Ajar	167
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	177
Lampiran 7 Media Pembelajaran	184
Lampiran 8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	186
Lampiran 9 Lembar Aktivitas Siswa	192
Lampiran 10 Lembar Angket Respons Siswa.....	195
Lampiran 11 Pretest	200
Lampiran 12 Posttest.....	204
Lampiran 13 Lembar Validasi Modul Ajar.....	208
Lampiran 14 Lembar Validasi LKPD	220
Lampiran 15 Lembar Validasi Media	229
Lampiran 16 Lembar Validasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran	238
Lampiran 17 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Siswa	247
Lampiran 18 Lembar Validasi Angket Respons Siswa	256
Lampiran 19 Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Siswa	265
Lampiran 20 Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran	274
Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	286
Lampiran 22 Hasil Angket Respons Siswa.....	298
Lampiran 23 Hasil Tes Belajar Siswa	303
Lampiran 24 Hasil LKPD	307
Lampiran 25 Hasil Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	321
Lampiran 26 Dokumentasi	323
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup.....	325

DAFTAR PUSTAKA

- A'dadiyyah, N. L. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI NU Wasilatut Taqwa Kudus tahun 2020/2021. *Laplace: Jurnal Guruan Matematika*, 4(1), 40–49. <https://doi.org/10.31537/laplace.v4i1.462>.
- Ajizah, A., Usman, A. T., Anisah, A. S., & Holis, A. (2025). Penerapan model *Quick On The Draw* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 7(1), 141–152. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2150>.
- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran elemen olahan hasil hewani. *Jurnal Ilmiah Guruan Teknik dan Kejuruan*, 18(2), 225–238. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i2.92714>.
- Anantha, A. P., Wirahyuni, K., & Indriani, M. S. (2023). Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(3), 528 - 536.
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan hasil belajar guruan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Keguruan*, 11(2), 584–592.
- Angeline, R., Payadnya, I. P. A. A., & Wibawa, K. A. (2024). Efektifitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada materi aljabar kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung. Dalam *Prosiding MAHASENDIKA III* (hlm. 513–523).
- Apriliyani, F., Salahudin, A., & Rahman, A. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe *Quick On The Draw*(QOD) untuk

- meningkatkan hasil belajar siswa. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar Islam*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v6i1.20585>.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam pada siswa MAN Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174.
- Asmiati., Kasman, M. R., & Amaliah, F. (2024). Penerapan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 28–33.
- Buhari. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Guruan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>.
- Cahyani, A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Talesan dengan penerapan model pembelajaran PjBL melalui media diorama. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Guruan (Jarlitbang)*, 9(2), 137–144. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v9i2.151>.
- Cordia, G. M. (2023). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan persamaan linear satu variabel pada siswa kelas VIIIA SMPK St. Paulus Karuni. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 319–324. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.3712>.
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan matematik siswa SMP pada materi statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Guruan Matematika*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.148>.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) modifikasi metode Gasing terhadap hasil belajar matematika siswa. *Edukasia: Jurnal Guruan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (2003). Kamus Inggris–Indonesia (Cet. XXV). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Fadhilah, R., & Dafit, F. (2025). Pengaruh media *Wordwall* pada kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3957>
- Fadliyah, N., Puspitasari, E. W., & Ratnawati, E. (2024). *Wordwall* sebagai media interaktif dalam mengajarkan materi tentang perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–12.
- Fawaidi, B. (2023). Model dan strategi pembelajaran kooperatif: Pengembangan SDM guru SMP Negeri 01 Terbuka Gumukmas TKB Darussalam Desa Pakis Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *Ibadatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 260–271.
- Firmadani, F. (2019). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, 93–97.
- Gunawan, Murtalib, & Sowanto. (2022). Efektivitas model blended learning terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Supermat: Jurnal Guruan Matematika*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.919>.
- Hafild, M. N. R., Abdurahman, & Yulianti, D. (2025). Meningkatkan kemampuan komputasi siswa dengan model pembelajaran berbasis STEAM-PJBL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 10(1), 422–430.
- Hardiyana, B. (2016). Alat bantu pembelajaran persamaan linear satu variabel (PLSV) dalam menentukan bentuk setara dan akar penyelesaian PLSV. *JAMIKA: Jurnal Manajemen Informatika*, 6(2), 63–71. <https://doi.org/10.34010/jamika.v6i2.626>.
- Harefa, D. (2023). Efektivitas model pembelajaran Talking Chips untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *TUNAS: Jurnal Guruan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>.

- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Guruan*, 7(1), 68–73. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>.
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Nurbaiti. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. *Jurnal Ilmiah Guruan Dasar (JIPDAS)*, 1(2), 1–4. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v1i2.31>.
- Hataul, L. S., Mataheru, W., & Moma, L. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dan konvensional pada materi persamaan eksponen. *Jurnal Guruan Matematika Unpatti*, 1(2), 56–63. <https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v1.i2.p56-63>.
- Herawati, N., Syarifuddin, U., & Husain, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar peserta didik. *Chemistry Education Review*, 5(2), 170–178. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.13315>
- Ihsan, M., Herna, & Aprisal. (2024). Pengaruh penggunaan media game edukasi *Wordwall* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tinambung. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–49.
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>.
- Khoirunnisa, M. (2021). Upaya meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model *Quick On The Draw*. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 170–177. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.735>.
- Kisshela., & Fh, Y. (2026). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Quick On The Draw* berbantuan *Wordwall*. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1–8. <https://doi.org/10.24127/jp.v14i1.12898>.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada

- mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2).
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Kusuma, B. P. (2024). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran perawatan wajah berjerawat dengan menggunakan pendekatan berpikir kritis di SMK Negeri 1 Sooko. *Jurnal Tata Rias*, 13(3), 278–284. <https://doi.org/10.26740/jtr.v13n3.64864>.
- Laili, P. D., Hartati, Z., & Hikmah, N. (2025). Implementasi model *Quick On The Draw* Berbantuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 8(1), 245–252.
- Legista, A., Nabila, A., Astuti, A., & Ulumiah, I. N. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Dwiguna Depok tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Guruan, Bahasa dan Matematika*, 1(6), 244–249.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.330>.
- Letlora, A., Alam, S., & Amaliyah, N. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Borong Jambu II Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Selecta Education Jurnal*, 3(1), 62–70.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Guruan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mahendra, F. E., Rusani, I., Maryam, A., Andini, R., & Yuliani, N. (2025). Analisis kemampuan penyelesaian soal modus, median, dan *mean* mahasiswa guruan matematika pada mata kuliah statistik di Universitas Muhammadiyah Sorong. *Qalam: Jurnal Ilmu Keguruan*, 13(2), 47–54.
- Mamantung, Y. Y., Rachman, I., & Sumampow, I. (2021). Penerapan prinsip demokrasi dalam pengelolaan APBDES di Desa Tabang Kecamatan Rainis. *Jurnal Governance*, 1(2), 1–9.

- Manurung, E. (2023). Pengaruh penerapan model *Quick On The Draw* terhadap kemampuan memahami teks biografi siswa. *Garuda: Jurnal Guruan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1(1), 114–126. <https://doi.org/10.59581/garuda.v1i1.600>.
- Marcellia, L., Kartikasari, R. D., & Pratiwi, I. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui game *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN Perigi 03. *Prosiding Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah (SEMNASFIP)*, 2(2), 2277–2287.
- Marhayani, D. A., Mertika, & Nurani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Guruan Dasar Indonesia*, 7(1), 17 -21.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>.
- Maulidah, N. A., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiowati, H. (2023). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengembangkan sikap taat peraturan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792.
- Mawadati, I., Syafi'ah, R., & Ana, R. F. R. (2023). Analisis aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas 4 SDN 1 Tiudan Tulungagung. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 257–266.
- Minadja, A. W. S., Pratiwi, D. D., & Subandi. (2021). Penerapan metode Thinking Aloud Pair Problem Solving dengan strategi *Quick On The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari gaya kognitif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 14(2), 181–191.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>.

- Muharrani, F., & Afriani, R. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw* untuk meningkatkan aktivitas belajar sejarah di SMA. *Jurnal Guruan Tambusai*, 9(1), 4810–4820. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.27510>.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Muliasih, I., & Supardi, U. S. (2024). Efektivitas model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Guruan Menengah*, 4(4), 159–166. <https://doi.org/10.51878/secondary.v4i4.3548>.
- Muniroh, S., Huda, S. A. A., & Waslah. (2024). Penerapan media pembelajaran Projected Motion dalam meningkatkan afektif siswa pada materi gerakan dan bacaan sholat di kelas II SDN Mangunan I Kabuh Jombang. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(1), 428–438.
- Musyarrop, M., Fadlatul, N., & Kusumah, R. (2026). Penggunaan metode Treasure Hunt dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Koreak. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 32(1), 154–163. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v32i1.10572>.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Guruan Matematika*, 2(1), 659 - 663.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Nafi'ah, N., Mariati, P., Khotimah, C., & Hidayati, N. (2024). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media evaluasi AI Quizizz mode paper pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Khadijah 3 Surabaya.

Indonesian Research Journal on Education, 4(1), 191–196.
<https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.461>.

- Nafisah, Z. (2022). Penerapan metode Buzz Group dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika yang memuat operasi hitung bilangan bulat dan pecahan pada siswa kelas VII-A semester 1 SMP Negeri 2 Campurdarat Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Terapan Guruan Dasar dan Menengah*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i1.310>.
- Nasution, H. A., & Suyadi. (2020). Pembelajaran Guruan Agama Islam humanistik dengan pendekatan Active Learning di SDN Nugopuro Gowok. *Jurnal Guruan Agama Islam*, 17(1), 31–42. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-03>.
- Nilasari, A. E. C., Ferryka, P. Z., & Yuliana. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 86–103.
- Nugroho, I., & Prasetyo, K. (2026). Pengaruh media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar. *Elementary Journal*, 9(1), 234–242.
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4A MIS Al-Hidayah. *Prosiding Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 306–314.
- Nurmiati. (2022). Penerapan *Quick On The Draw* Berbantuan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa pada materi indahnya saling menghargai keragaman fase B SD Inpres Samaya Kabupaten Gowa. *Al-Minhaj: Jurnal Guruan Islam*, 5(1), 98 - 110.
- Paisal, Satyahadewi, N., & Perdana, H. (2021). Pengembangan aplikasi statistika berbasis web interaktif untuk analisis uji-T. *Buletin Ilmiah Math. Stat. dan Terapannya (Bimaster)*, 10(3), 329–336.
- Parnawi, A., Mujrimin, B., Sari, Y. F. W., & Ramadhan, B. W. (2023). Penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan praktek salat siswa

- kelas IV di SD Al-Azhar 1 Kota Batam. *Journal on Education*, 5(2), 4603–4611. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Pasa, K., & Aini, N. (2025). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa materi perumusan Pancasila kelas 4 SDN Sidokepong I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 10(2), 199–208.
- Prahesti, A., Dewi, N. P. D. S., Hasanah, N., Poerwanti, J. I. S., & Huda, C. N. (2024). Penggunaan media *Wordwall* (Open the Box) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Serengan 2 Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 466–473. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97228>.
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model pembelajaran inkuiri sebagai strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Guruan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>.
- Pratiwi, I. A., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2025). Penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan untuk meningkatkan hasil belajar guruan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Keguruan*, 13(2), 867–872.
- Priambada, M., & Supriatin, A. (2024). Pembelajaran model *Quick On The Draw* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 2(5), 299–309. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v2i5.69>.
- 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 of The UMSurabaya International Conference*, 1(1). <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28038>.
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel model pembelajaran cooperative learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.

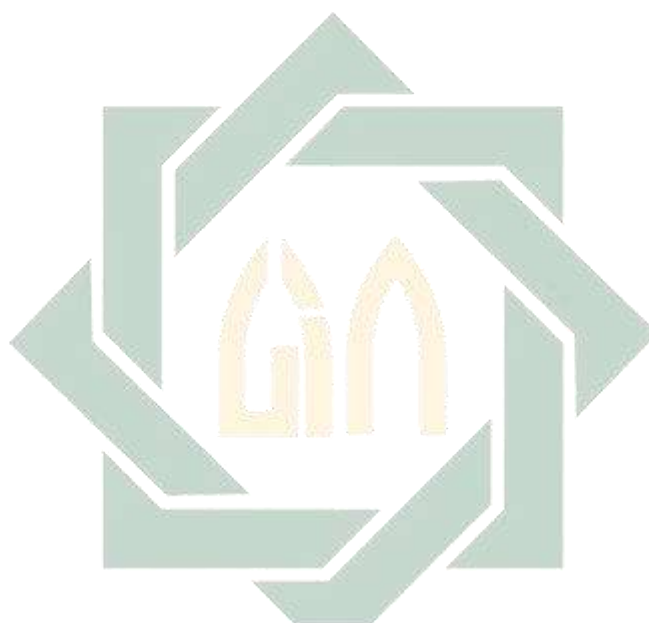
- Quraissy, A., & Madya, S. (2021). Analisis nonparametrik Mann Whitney terhadap perbedaan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran problem based learning. *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.35580/variansiunm23810>.
- Qodiriyah Zahro, N. A. (2023). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Abdima: Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1).
- Rafli, A., Sitorus, S. T. M., Limbong, I. R. U., Rezeki Siburian, V. P., & Pardosi, E. (2025). Analisis miskonsepsi siswa pada materi persamaan linier satu variabel dalam buku matematika tingkat SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 10(3), 1–12. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33165>.
- Rahmadhani, S. P., Maharani, S., Ardiansyah, L., & Ferryka, P. Z. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 2(1), 39–42.
- Rahmafani, E. A., Rochmawati, D., Mustofa, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi *Wordwall* pada materi bilangan berpangkat terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Tuban. *JIMA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 20–26.
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Soengeng, A. Y. (2022). Pengembangan media flipbook berbasis kearifan lokal Kabupaten Jepara tema 8 subtema 3 kelas IV di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.337>.
- Ridho'i, M. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL e-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>.
- Rivai, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika untuk pemahaman konsep dasar matematika bagi mahasiswa jurusan S1 Guruan Guru Sekolah Dasar. *Dikmas: Jurnal Guruan*

- Masyarakat dan Pengabdian*, 3(1), 57–68.
<https://doi.org/10.37905/dikmas.3.1.57-68.2023>.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Amalia, R. N., Rachmat, F. O., & Rosniati, N. (2022). Penggunaan Kurikulum 2013 terhadap ranah afektif anak sekolah dasar pada masa Covid-19. *Jurnal Review Guruan Dasar: Jurnal Kajian Guruan dan Hasil Penelitian*, 8(3), 229–240.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p229-240>.
- Santi, N. (2022). Teknik *Quick On The Draw* dalam pembelajaran matematika siswa kelas X SMAN 1 Gunung Talang. *MIND: Jurnal Ilmu Guruan dan Budaya*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v2i1.92>.
- Santika, S., & Supriatna, N. (2021). *Quick On The Draw* tingkatkan keterampilan kerjasama siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Guruan Sejarah*, 10(1), 101–112. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.32111>.
- Sari, M., Rahmatina, D., & Izzati, N. (2025). Penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Guru Indonesia*, 6(3), 206 - 216.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Guru Indonesia*, 2(1), 8 - 17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>.
- Satriani, S. R. (2025). Efektivitas model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan media Mystery Box terhadap hasil belajar IPA materi ekologi pada siswa kelas VII SMPN 4 Salatiga tahun pelajaran 2024/2025 (Skripsi, Universitas Islam Negeri Salatiga). Universitas Islam Negeri Salatiga.
- Saufi, I. A. M., & Rizka, M. A. (2021). Analisis pengaruh media pembelajaran film dokumenter terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Guruan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55–59.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.
- Septiana, N. N., Prastowo, A., & Frasandy, R. N. (2024). Penggunaan *Wordwall* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiah. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(1), 71–85. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.71-85>.

- Sifana, I. F., & Nurwiani. (2020). Perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. *Edumath*, 9(1), 25–29. <https://doi.org/10.32682/edumath.v9i1.1434>.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Guruan Mandala*, 8(2), 725–733.
- Sinaga, R. S., Pratiwi, A., Kartika, D., Rahmah, S., Terapulina., Sitepu, A., & Pertiwi, P. (2024). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa MTs Nurul Ikhlas. *Jurnal Serunai Matematika*, 16(2), 93–97.
- Siregar, T., Amir, A., Adinda, A., & Nasution, M. (2023). Penerapan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas II D SDN 01 Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.37776/pend.v1i1.1228>.
- Suardin., Hamiyani., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Suparmini, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 67–73. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31559>.
- Suprapti, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar dasar penanganan bahan hasil pertanian melalui pelaksanaan team teaching pada siswa kelas X A APHP SMK N 1 Sengah Temila, Kab. Landak. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 35–56. <https://doi.org/10.54082/jupin.5>.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.
- Suryanti, W. E., Sudarman, & Ismaimuza, D. (2015). Profil pengetahuan konseptual siswa kelas VII SMP dalam menyelesaikan soal persamaan

- linear satu variabel berdasarkan tingkat kemampuan matematika. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(2), 51–60.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model pembelajaran cooperative learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 200–213.
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyawan, W. B., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw*. *Scholaria: Jurnal Guruan dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>.
- Yulisetyowati, A. (2023). Model pembelajaran kooperatif sebagai pendorong kreativitas anak di Sanggar Tari Nitaswadi Sidoarjo. *Jurnal Guruan Sendratasik*, 12(1), 151 – 165.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *ILJ: Jurnal Pembelajaran Islam*, 1(3), 915–931.
- Zulfa, S. A., Nurwowati, M., & Sutomo. (2024). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA tingkat SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1467–1473.
- Zulfah, N. A., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan *Quick On The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3402–3412.
- Zulniati, Rizal, M. S., Ananda, R., Pebriana, P. H., & Mufarizuddin. (2024). Penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* untuk meningkatkan

hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 6829–6834.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A