

002/S/PGSD-REG/6A/JANUARI/2024

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Nadilla Rahma Konita

1904171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Nadilla Rahma Konita

1904171

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

©Nadilla Rahma Konita 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

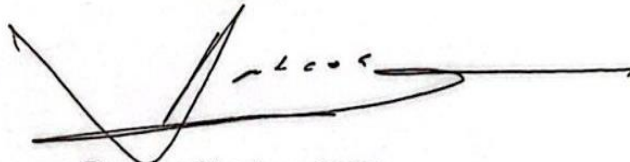
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Drs. Nana Djumhana, M. Pd**

NIP. 195905081984031002

Pembimbing II

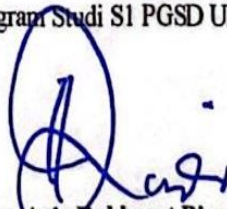


**Asep Saefudin, M. Pd**

NIP. 198610232015041003

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Bumi Siliwangi



**Dr. Arie Rakhmat Rivadi, M. Pd**

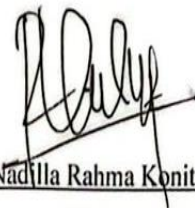
NIP. 198204262010121005

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Nadilla Rahma Konita

NIM. 1904171

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh.*

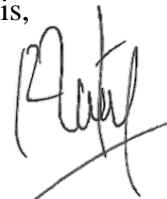
*Alhamdulillah Rabbil'alamin*, puji serta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi banyak pihak.

*Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Bandung, Januari 2024

Penulis,



Nadilla Rahma Konita

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik- baiknya. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku ketua program studi PGSD FIP UPI
2. Drs. Nana Djumhana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu dalam memberikan ilmu serta memberikan kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Asep Saefudin, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dengan memberikan arahan yang baik dan memotivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar.
4. Aprilia Eki Saputri, M. Pd., selaku validator ahli yang meluangkan waktunya dalam memberikan masukan terhadap instrumen penelitian yang digunakan.
5. Seluruh dosen dan staf akademik prodi PGSD FIP UPI yang selama ini memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Kepala Sekolah dan wali kelas IVB SDN 065 Cihampelas yang telah menerima kehadiran dan mengizinkan pelaksanaan penelitian.
7. Teristimewa kepada orang tua yang paling peneliti sayangi Y. Eko Sulistyو dan Warnita yang selalu menjadi penyemangat, memberikan kasih sayang sejak kecil, serta selalu mengirimkan doa dan dukungan yang tidak pernah terputus selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah selalu ada di setiap perjalanan kehidupan peneliti dan berkat doa dan dukungan mama papa peneliti bisa sampai di titik ini.
8. Adik tersayang Fiona, Raihan, dan Caca yang selalu mendoakan, dan memberikan semangat dan dukungan yang tak henti setiap harinya kepada peneliti.

9. Nenek tercinta Suhaima atas doa yang selalu dikirimkan sehingga peneliti bisa berada pada tahap ini.
10. Sahabat peneliti sejak kecil yaitu Puput yang selalu menjadi *partner* terbaik yang selalu mendengarkan keluh kesah, serta memberikan doa dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman- teman terdekat peneliti yaitu Caus, Fara, Salsa, dan Eren yang selalu memberikan doa terbaik untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh teman- teman PGSD Angkatan 2019 kelas D khususnya Nadita dan Wian yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti dan memberikan banyak motivasi.
13. Teman- teman kosan pondok lestari Teh Cherly, Teh Dahlia, dan Teh Josepin yang selalu menemani dan menghibur disaat peneliti dalam kesedihan.
14. Almamaterku tercinta Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tempat menuntut ilmu.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah mau membantu peneliti selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

## ABSTRAK

# EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Nadilla Rahma Konita

1904171

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar, yaitu rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Faktor penyebab permasalahan yaitu siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi dan melibatkan siswa secara aktif di kelas. Sehingga diperlukan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mendukung pemahaman materi siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian, dalam mengimplementasikan model pembelajaran dibantu dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *pre- experimental design One Group Pretest- Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen penelitian menggunakan jenis soal pilihan ganda dengan indikator soal C4 sampai dengan C6 yang berjumlah 15 soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan Hal ini dibuktikan dengan uji *paired sample t test* dengan nilai signifikansi (0,000). Selain itu, uji *N-Gain* menunjukkan besar keefektifan yaitu sebesar 79,21%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Belajar Kognitif*



## ABSTRACT

### ***THE EFFECTIVENESS OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY THE WORDWALL APPLICATION IN IMPROVING THE COGNITIVE LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

Nadilla Rahma Konita

1904171

*This research is motivated by the problem of low cognitive learning outcomes among elementary school students. The cause of this problem is that students still have difficulty understanding and mastering the learning material. In addition, based on the observation results, it is evident that teachers rarely use models and learning media that support the understanding of the material and actively involve students in the classroom. Therefore, it is necessary to address these issues. One learning model that teachers can use to support students' understanding of the material is the cooperative learning model called the Teams Games Tournament (TGT). Additionally, the implementation of this learning model is aided by the use of the Wordwall learning application. This study aims to determine the effectiveness of the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Wordwall application on the cognitive learning outcomes of elementary school students. The study employed the pre-experimental design of One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 18 fourth-grade elementary school students. The research instrument used multiple-choice questions with indicators ranging from C4 to C6, totaling 15 pretest and posttest questions. The research findings indicate a significant difference in the mean values, as demonstrated by the paired sample t-test with a significance value of (0.000). Additionally, the N-Gain test shows a high effectiveness rate of 79.21%. Therefore, it can be concluded that the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) with the assistance of the Wordwall application is effective in improving the cognitive learning outcomes of elementary school students.*

**Keyword:** *Teams Games Tournament, Wordwall, Cognitive Learning.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	7
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	7
2.1.1 Konsep Model Pembelajaran.....	7
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif .....	8
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	10
2.2 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	20
2.2.1 Konsep Hasil Belajar Kognitif .....	20
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif.....	21
2.2.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	22
2.3 Materi Ajar .....	23
2.4 Penelitian yang Relevan .....	24
2.5 Kerangka Berpikir Penelitian .....	27
2.6 Definisi Operasional.....	28

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Desain Penelitian .....	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	31
3.4 Subjek Penelitian.....	33
3.4.1 Populasi Penelitian .....	33
3.4.2 Sampel Penelitian.....	33
3.5 Teknik <i>Sampling</i> .....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.6.1 Tes .....	34
3.6.2 Observasi .....	34
3.7 Instrumen Penelitian.....	34
3.7.1 Pengembangan Instrumen .....	37
3.8 Teknik Analisis Data .....	45
3.8.1 Statistik Deskriptif.....	45
3.8.2 Statistik Inferensial.....	45
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Temuan.....	48
4.1.1 Analisis Hasil Statistik Deskriptif.....	48
4.1.2 Hasil Analisis Statistik Inferensial .....	52
4.1.3 Analisis Observasi Aktivitas Siswa.....	55
4.2 Pembahasan .....	57
4.2.1 Efektivitas Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar.....	57
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	61
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>62</b>
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Rekomendasi .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran Model TGT.....	12
Tabel 2.2 Langkah Pembelajaran Model TGT Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> ...	13
Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Siklus Air..	36
Tabel 3.2 Kriteria Validitas.....	38
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Pretest</i> .....	39
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Posttest</i> .....	39
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Reliabilitas Soal .....	40
Tabel 3.6 Distribusi Reliabilitas Butir Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	41
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	42
Tabel 3.8 Distribusi Tingkat Kesukaran Butir Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	42
Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Beda.....	43
Tabel 3.10 Distribusi Butir Soal <i>Pretest</i> Berdasarkan Indeks Daya Beda.....	43
Tabel 3.11 Distribusi Butir Soal <i>Posttest</i> Berdasarkan Indeks Daya Beda .....	44
Tabel 3.12 Instrumen Soal Yang Digunakan .....	45
Tabel 3.14 Rumus N- Gain .....	47
Tabel 3.14 Kriteria N- Gain .....	47
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa .....	48
Tabel 4.2 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	49
Tabel 4.3 Pengelompokan Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	49
Tabel 4.4 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	50
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Posttest</i> Siswa.....	50
Tabel 4.6 Pengelompokan Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired Sample T test</i> .....	54
Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	54
Tabel 4.11 Pengelompokan Hasil Uji N- Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	55
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir Penelitian.....	28
Gambar 3.1 Desain <i>One group pretest- posttest design</i> .....	30
Gambar 4.1 Pengelompokkan ketuntasan hasil <i>posttest</i> siswa .....	51
Gambar 4.2 Hasil Uji N-Gain siswa .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN .....	72
Lampiran 1.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	73
Lampiran 1.2 Lembar Bimbingan Skripsi.....	74
Lampiran 1.3 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	76
Lampiran 1.4 Lembar Pernyataan Uji Validitas <i>Judgement Expert</i> .....	77
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN DAN PERANGKAT PEMBELAJARAN .....	79
Lampiran 2.1 Kisi- Kisi Instrumen Soal .....	80
Lampiran 2.2 Modul Ajar .....	83
Lampiran 2.3 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	105
Lampiran 2.4 Lembar Kerja Siswa .....	112
Lampiran 2.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	115
LAMPIRAN 3. DATA HASIL PENELITIAN.....	121
Lampiran 3.1 Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran Soal.....	122
Lampiran 3.2 Rekapitulasi Skor dan Nilai <i>Pretest</i> .....	126
Lampiran 3.3 Rekapitulasi Skor dan Nilai <i>Posttest</i> .....	127
Lampiran 3.4 Perhitungan Uji Normalitas, Homogenitas, <i>Paired Sample T Test</i> , dan N-Gain .....	128
Lampiran 3.5 Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	130
Lampiran 3.6 Rekap Hasil LKPD .....	136
Lampiran 3.6 Sampel Hasil LKPD .....	137
LAMPIRAN 4. SAMPEL HASIL PENELITIAN .....	140
Lampiran 4.3 <i>Sampel Pretest</i> .....	141
Lampiran 4.4 <i>Sampel Posttest</i> .....	150
LAMPIRAN 5. DOKUMENTASI PENELITIAN .....	159
LAMPIRAN 6. RIWAYAT HIDUP PENELITI .....	162

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Abidin, AM (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* , 11 (2), 225-238. 10.30863/didaktika.v11i2.168. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Allung, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 711-727.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.
- Anderson, L. W. et al. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective's*. New York. Addison Wesley Longman. Inc
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asnawi, A., Rakhmat, C., & Sidik, G. S. (2023). Peran Guru dalam Menemukan dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Peserta Didik di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1089-1099. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5017>.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Badar, TI (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif. *Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Grup Prenadamedia. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023
- Bambang Sudaryana, D. E. A., Ak, M., Agusiady, H. R., & SE, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-124. <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.
- Damayanti, S., & Apriyanto, MT (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2 (2), 235-244. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.
- Dewa, E., Mukin, MUJ, & Pandango, O. (2020). Pengaruh pembelajaran berani berbantuan laboratorium virtual terhadap minat dan hasil belajar kognitif fisika. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3 (2), 351-359.
- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran picture and picture ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066-1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan*



*Pengabdian* , 3 (2), 363-368. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>.

Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. Jogjakarta: Ar-ruzz media.

Fauzet, F. D. (2016). Taksonomi Bloom–Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1(2). <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/90>

Fiska, J. M., Hidayati, Y., Qomaria, N., & Hadi, W. P. (2021). Analisis Butir Soal Ulangan Harian Ipa Menggunakan Software Anates Pada Pendekatan Teori Tes Klasik. *Natural Science Education Research*, 4(1), 65-76.

Hardeliska, T. Y., & Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879-886.

Harianja, J. K. dkk. (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Bogor: Yayasan Kita Menulis.

Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... & Ndraha, LDM (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* , 8 (1), 325-332. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.

Hikmah, H., & Muslimah, M. (2021, December). Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)* (Vol. 1, No. 1).

Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>

- Idzi'Layyinnati, MF (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1 (1), 1-32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322-2336.
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371-378.
- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. Fakultas Teknik UNY, 12.
- Jaya, I Made Laut Mertha. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Kusumaningsih, KD (2009). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Exacta*, 2 (1), 83-95.
- Luthfiyah, S. A. A., Peranginangin, H., & Arifin, M. M. U. (2023). Efektivitas Penerapan Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Ma'had Al-Zaytun. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 397-497. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.998>
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>.

- Lestari, K. E., & Yudhanegara, Mokhammad R. (2018). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Masni, H. (2018). Urgensi pendidikan dalam mengembangkan potensi diri anak. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(2), 275-286. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v8i2.110>.
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *ISLAMIKA*, 3 (1), 97-107. <http://dx.doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008>
- Muhardi, M. (2004). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20(4), 478-492.
- Muluki, A. (2020). Analisis kualitas butir tes semester ganjil mata pelajaran IPA Kelas IV MI Radhiatul Adawiyah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 86-96.
- 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](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791).
- Nadia & Desyandri (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8 (2), 1924-1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Nuraeni, D., Uswatun, D. A., & Nurasiah, I. (2020). Analisis pemahaman kognitif matematika materi sudut menggunakan video pembelajaran matematika sistem daring di kelas IV B SDN Pintukisi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-75. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>.
- Nurdiansyah, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dan Elemen Mesin Kelas X TP-3 di SMK Muhammadiyah 3

- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2021). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia:(Profile of Student Cognitive Learning Results With The Blended Learning Method in Human Respiratory System Materials). *BIODIK*, 7(2), 55-62.
- Octavia, Silphy (2020). *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Pertiwi, D. E., Samsuri, T., & Muliadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(2), 136–141. <https://doi.org/10.36312/E-Saintika.V2i2.114>.
- Puspitasari, A (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (*Somatic, Auditory, Visuazation, Intelectual*) Dengan *Media Hide And Seek Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA. (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Putri, P. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8-16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.
- Primadini, F. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Keterampilan Proses Ipa Di Sekolah Dasar. *Visipena*, 10(2), 281-293. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.508>.
- Rahmayanti, R., Astuti, D. D. ., & Rustini, T. . (2022). Analisis Pengaruh Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Efektifitas Pelaksanaan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10682–10688. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4122>.

- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm. 1-10.
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-129. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>.
- Sari, D. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar di SDN 10 Rejang Lebong. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Bahasa Arab. *JALI; Jurnal Linguistik Terapan dan Pendidikan Islam*, 5 (1), 151-169. <https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.337>.
- Sianturi, E. I. Y., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6586-6598. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7756>.
- Slavin, R (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. *Bandung: Alfabeta*.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.. <https://doi.org/10.36088/Manazhim.V4i2.1996>.