

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Disusun Oleh :

Rianmizar Safa'at

2104833

**PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Oleh :

Rianmizar Safa'at

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Rianmizar Safa'at 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Rianmizar Safa'at

2104833

Efektivitas Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 196912042005011002

Pembimbing II



Lucia Ekawati Ikanubun, S.Pd., M.Ed.

NIP. 199009122024062002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 92020011982207101

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rianmizar Safa'at
NIM : 2104833
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Karya : Efektivitas Penerapan *Teams Games Tournament*
Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 12 Agustus 2025



Tanda Tangan: _____

(Rianmizar Safa'at)

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang dengan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar. Dengan penuh kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Budi Setiawan selaku wali dosen yang selalu memberikan masukan terkait susah nyaa perkuliahan
2. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd. dan Ibu Lucia Ekawati Ikanubun, S.Pd., M.Ed., sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, serta berbagai masukan yang sangat berharga.
3. Bapak Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T., beserta Bapak dan Ibu Dosen serta Bapak dan Ibu Staf TU Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi dalam menuntut ilmu sehingga peneliti dapat melaksanakan perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti khususnya ibu saya selaku *single mother* yang selalu menjadi garda terdepan untuk anak anaknya dalam situasi apapun. Tak lupa juga kepada almarhum bapa, terimakasih dan saya bangga bisa menjadi anak bapa. Kepada adik juga, saya berterimakasih dan bersyukur bisa menjadi dari bagian keluarga ini.
5. Bapak Kamal Kamaludin, S.Pd., beserta Bapak dan Ibu Guru SMPN 1 Selaawi yang telah memberikan izin, menyambut dengan baik, serta memfasilitasi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Teman-teman Kelas VIII tahun angkatan 2025/2026 SMPN 1 Selaawi sebagai subjek penelitian yang telah menyambut dengan hangat dan berpartisipasi dengan baik.
7. Teman-teman CSSMORA UPI khususnya Angkatan 21 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan serta berbagi cerita selama perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2021 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan serta berbagi cerita selama perkuliahan.

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Saya menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Meskipun begitu, saya berharap hasil karya ini bisa memberikan kontribusi kecil dalam dunia pendidikan. Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi tugas akademik, tetapi juga menjadi cerita tentang harapan, impian, keberanian, dan kerja sama banyak pihak. Saya juga berharap, semua kebaikan yang saya dapatkan selama proses ini bisa kembali kepada setiap orang yang telah membantu.

Bandung, 12 Agustus 2025

Penulis,



Rianmizar Safa'at

NIM. 2104833

ABSTRAK

Rianmizar Safa'at (2104833). Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.

Teknologi yang berkembang pesat dapat mempengaruhi sektor pendidikan yaitu pada pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Selaawi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui penggunaan model pembelajaran berbantuan *wordwall*. Penerapan *teams games tournament* berbantuan *wordwall* menjadi solusi yang diberikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif pada aspek memahami (C2), menerapkan (C3) dan menganalisis (C4). Populasi penelitian ini yaitu kelas VIII dengan sampel penelitian ini sebanyak 36 siswa kelas VIII-A SMPN 1 Selaawi. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperiment dengan desain *times series design*. Hasil belajar diukur dengan instrumen tes dengan jenis pilihan ganda. Temuan penelitian menunjukkan penerapan *teams games tournament* berbantuan *wordwall* 1) dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) secara signifikan; 2) dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) secara signifikan; 3) dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) secara signifikan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Selaawi.

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

Rianmizar Safa'at, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Rianmizar Safa'at (2104833). *The Implementation of Teams Games Tournament Assisted by Wordwall to Improve the Cognitive Domain Learning Outcomes of 8th Grade Students in Indonesian Language Subject.*

Thesis. Education Technology Study Programme. Faculty of Education. University of Education Indonesia.

The rapid development of technology can influence the education sector, particularly in learning, by enhancing student engagement in the learning process and improving learning outcomes. This study is motivated by the low learning outcomes of eighth-grade students in the Science subject at SMPN 29 Bandung. One of the efforts to improve student learning outcomes is through the use of learning models. The flipped classroom model, with the aid of technology, can enhance student participation in learning and improve outcomes. This study focuses on improving student learning outcomes in the Indonesian Language subject for eighth-grade students at SMPN 1 Selaawi. One strategy to improve learning outcomes is by using the Wordwall-assisted learning model. The application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall is presented as a solution to enhance student learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes, particularly in the cognitive domain, in aspects of understanding (C2), applying (C3), and analyzing (C4). The population of this research consists of eighth-grade students, with a sample size of 36 students from class VIII-A of SMPN 1 Selaawi. The research method used is a quasi-experiment with a time series design. Learning outcomes were measured using a multiple-choice test instrument. The findings of the study show that the application of Teams Games Tournament assisted by Wordwall: 1) significantly improves cognitive domain learning outcomes in the aspect of understanding (C2); 2) significantly enhances cognitive domain learning outcomes in the aspect of applying (C3); 3) significantly improves cognitive domain learning outcomes in the aspect of analyzing (C4). This research contributes to educational innovations, showing that the integration of technology and learning models can enhance student learning outcomes, particularly in the cognitive domain in the Indonesian Language subject for eighth-grade students at SMPN 1 Selaawi.

Keywords: *Cognitive Domain, Learning Model, Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Wordwall*

Rianmizar Safa'at, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Hasil Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.1.1 Konsep Hasil Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.1.2 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2.1.3 Klasifikasi Hasil Belajar	9
2.1.4 Konsep Pembelajaran.....	13
2.1.5 Cara Hasil Belajar dan Pembelajaran	14
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.2.3 Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
2.2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	17

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	19
2.3 <i>Wordwall</i>	19
2.3.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	19
2.3.2 Karakteristik <i>Wordwall</i>	20
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	21
2.3.4 Jenis Jenis Aktivitas <i>Wordwall</i>	22
2.4 Efektivitas Penerapan <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> ...	23
2.4.1 Konsep <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	23
2.4.2 Alur Pengembangan <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	23
2.5 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	24
2.6 Penelitian Terdahulu	25
2.7 Kerangka Berpikir	32
2.8 Hipotesis.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
3.1.1 Pendekatan Penelitian	36
3.1.2 Metode Penelitian	36
3.2 Desain Penelitian	37
3.3 Variabel Penelitian.....	38
3.4 Definisi Operasional.....	38
3.4.1 <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	38
3.4.2 Hasil Belajar.....	39
3.5 Populasi dan Sampel	39
3.5.1 Populasi.....	39
3.5.2 Sampel Penelitian.....	40
3.6 Instrumen Penelitian.....	42
3.6.1 Tes	42
3.7 Teknik Pengujian Instrumen.....	42

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7.1 Uji Validitas.....	42
3.7.2 Uji Reliabilitas	45
3.8 Teknik Analisis Data.....	47
3.8.1 Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
3.8.2 Uji N-Gain	48
3.8.3 Uji Normalitas.....	48
3.8.4 Uji Hipotesis	49
3.9 Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Hasil Umum Penelitian.....	52
4.1.1 Skor <i>Pre-Test</i>	52
4.1.2 Skor <i>Post-Test</i>	53
4.1.3 Gain Skor	54
4.2 Hasil Khusus Penelitian.....	55
4.2.1 Aspek Memahami (C2).....	56
4.2.2 Aspek Menerapkan (C3)	57
4.2.3 Aspek Menganalisis (C4).....	58
4.3 Hasil Analisi Data.....	59
4.3.1 Uji NGain.....	59
4.3.2 Uji Normalitas.....	61
4.3.3 Uji Hipotesis	62
4.4 Pembahasan Umum.....	65
4.5 Pembahasan khusus	69
4.5.1 Aspek Memahami (C2).....	70
4.5.2 Aspek Menerapkan (C3)	71
4.5.3 Aspek Menganalisis (C4).....	72
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan.....	75

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.1.1 Simpulan Umum	75
5.1.2 Simpulan Khusus	75
5.2 Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	85
Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	85
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	88
Lampiran 4 Surat Keterangan Cek Index Similarity	89
Lampiran 5 Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 6 Kisi kisi Instrumen Penelitian dan Instrumen Penelitian.....	95
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
Lampiran 8 LKPD	113
Lampiran 9 Hasil LKPD 2.....	117
Lampiran 10 Lembar <i>Expert Judgment</i> Penelitian Ahli Media.....	119
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	121
Lampiran 12 Lembar <i>Expert Judgment</i> Ahli Instrumen.....	123
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Instrumen	126
Lampiran 14 Lembar <i>Expert Judgment</i> Ahli Materi	127
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 16 Daftar Siswa Uji Coba Instrumen.....	130
Lampiran 17 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen	132
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas	133
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas.....	134
Lampiran 20 Daftar Siswa Kelas Eksperimen	135
Lampiran 21 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	136
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	145
Lampiran 23 Tampilan <i>Wordwall</i>	146

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test	55
Gambar 4. 2 Grafik Perbandingan Aspek Memahami	56
Gambar 4. 3 Grafik Perbandingan Aspek Menerapkan	57
Gambar 4. 4 Grafik Perbandingan Aspek Menganalisis	59
Gambar 4. 5 <i>Games Wordwall</i>	67

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Sampel Data Hasil Belajar Siswa.....	5
Tabel 3. 1 Variabel Penelitian	38
Tabel 3. 2 Data Populasi dan Sampel.....	40
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen	45
Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas	46
Tabel 4. 1 Skor <i>Pre-Test</i>	52
Tabel 4. 2 Skor <i>Post-Test</i>	53
Tabel 4. 3 Gain Skor.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji N-Gain	60
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis Umum	63
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Hipotesis Memahami	63
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Uji Hipotesis Menerapkan	64
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Uji Hipotesis Menganalisis	65
Tabel 4. 10 Skor Perkembangan.....	68

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing	85
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	88
Lampiran 4 Surat Keterangan Cek Index Similarity	89
Lampiran 5 Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 6 Kisi kisi Instrumen Penelitian dan Instrumen Penelitian.....	95
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
Lampiran 8 LKPD	113
Lampiran 9 Hasil LKPD 2.....	117
Lampiran 10 Lembar <i>Expert Judgment</i> Penelitian Ahli Media.....	119
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	121
Lampiran 12 Lembar <i>Expert Judgment</i> Ahli Instrumen.....	123
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Instrumen	126
Lampiran 14 Lembar <i>Expert Judgment</i> Ahli Materi	127
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 16 Daftar Siswa Uji Coba Instrumen	130
Lampiran 17 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen	132
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas	133
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas.....	134
Lampiran 20 Daftar Siswa Kelas Eksperimen	135
Lampiran 21 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	136
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	145
Lampiran 23 Tampilan <i>Wordwall</i>	146

Rianmizar Safa'at, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S., & Isnaniah. (2023). Kemandirian dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1466–1473 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5252>
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Andono, A. (2024). Pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto. (2019). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). Rineka Cipta
- Ariyanto, A. (2016). *Metode Pengajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bachtiar, B. (2020). Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya terhadap Pedagogi Guru. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 132-146.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Co Inc.
- Darman, R. A. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Guepedia.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rianmizar Safa'at, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Fajriyanti, A. N. (2022). Efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan game edukasi Wordwall pada materi pemanasan global terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik SMP. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Field, A (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (4Th ed). SAGE Publications Ltd.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Harris, M., & Sutherland, K. (2020). *Creativity and Problem Solving in Game Design*. *Journal of Cognitive Development*, 10(2), 134–145.
- Hasibuan, M. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465431298487>
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1480>
- Jones, A. (2019). *Educational Game-Based Learning: A Powerful Tool*. *Journal of Education and Technology*, 19(1), 30–40.

- Jumadi. (2017). Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku. Pendidikan Fisika C S2 Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Khoirunnisa, L., & Amaliyah, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media questions box terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9804–9809. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4525>
- Kurniawan, D. (2011). Pembelajaran Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian). Pustaka Cendekia Utama.
- Kurnia, N., Putera Permana, E., Permatasari, C., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Profesi Guru, P., Nusantara, U., Kediri, P., Mojoroto, N., & Kediri, K. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6, 589–598.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1567-1575.
- Kuswandi, W. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Meeting terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat IKIP Siliwangi Angkatan 2018. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.7201>
- Lai, W., Kurniawati, I. Y., & Ilyas, M. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*.
- Majid, A. (2015). Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar (A. Kamsyach (Ed.); 2nd ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>

Rianmizar Safa'at, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Maulani, M., Alipatan, M., & Khotimah, H. (2021). Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas X Ditinjau dari Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif. *Jurnal Kompetensi*, 14(1), 40–51. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v14i1.44>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Rahmawati, R. (2017). *Game dan Tantangan dalam Pembelajaran Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 16(3), 115-125.
- Remiswal, R., & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28204-28220. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11169>
- Ribie, S., Danawan, A., & Aviyanti, L. (2023). Implementation of teams games tournaments to improve higher-order thinking skills and student learning motivation in global warming materials. *Proceedings of the Seminar Nasional Pendidikan Fisika IX 2023, Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas PGRI Madiun*. <https://proceeding.unipma.ac.id/1234>
- Ririn, R., Budiman, H., & Muhammad, G. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Solving. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1-15. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.772>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Saragih, C. R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IX dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall. *Jurnal pendidikan*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Santoso, W. (2023). Eksistensi Bahasa Indonesia di Lingkungan Masyarakat dan Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(3), 394–404. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7633012>
- Rianmizar Safa'at, 2025
EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Pearson Education.
- Siti, A. (2022). *Teams Games Tournament dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan & Sosial, 17(2), 48-61.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, A. (2020). *The Influence of Video Games on Learning and Development*. Journal of Educational Media, 17(1), 72-85.
- Solikhah, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Perbandingan Penggunaan Media Permainan Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(2), 214. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i2.61791>
- Subekti, I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Mengurai Teks Bacaan Melalui Diskusi Kelompok Pada Siswa Kelas VI. ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 2(3), 186–197. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1402>
- Sugiyanto, H. (2019). *Pemanfaatan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 29(1), 88-101.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadewi, P. M., Saepuzaman, D., & Aiyanti, L. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall terhadap kemampuan kognitif pada

- materi pemanasan global. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(2), 176–183.
<https://doi.org/10.24114/jpf.v13i2.60928>
- Taniredja, T. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1-9.
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall: Solusi meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction Undiksha*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>
- Purwanto, M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, D., Kurnia, R. D., & Mardiani, Z. I. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 3541–3566.
<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14699>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (2nd ed.; A. Djamaluddin, ed.). Parepare: CV. Kaafiah Learning Center.
- Warraihanah, D. A., Suryani, D. I., & Tunjung Biru, L. (2023). Pengaruh model TGT berbantuan media Wordwall buka kotak terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi usaha dan energi. *Eduproxima: Jurnal Pendidikan*, 7(3), 7463. <https://doi.org/10.29100/.v7i3.7463>
- Wulandari, N. C., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan platform gamifikasi pada mata pelajaran informatika di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4). <https://doi.org/10.24114/jpf.v13i2.60928>
- Wilson, C. (2023). *Enhancing Cognitive Skills through Educational Games*. *Learning Science Review*, 20(2), 89-102.

Zainal, A. (2014). Penelitian Pendidikan (3rd ed.; A. Kamsyach, ed.). Bandung: PT.Remaja Rosdakarya