

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 177 CIPEDES**



SKRIPSI

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

Oleh:

Anisya Rizki Ramadhan

1801864

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

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 177 CIPEDES**

oleh

Anisya Rizki Ramadhan

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

© Anisya Rizki Ramadhan 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

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

ANISYA RIZKI RAMADHAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 177
CIBEDES**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Zainal Arifin, M. Pd.
NIP. 196105011986011003

Pembimbing II



Ridha Hidayati, M. Pd.
NIP. 199107202024062002

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, S. Pd., MT.
NIP. 920200119820710101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisya Rizki Ramadhan

NIM : 1801864

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Karya : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 177 Cipedes

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada 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, Agustus 2025

Tanda tangan: _____
Anisya Rizki Ramadhan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 177 Cipedes”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga, kedua orang tua, almh. Ibu dan Bapak yang penuh kasih dan sayang telah membesarkan penulis dan senantiasa menyertai perjalanan hidup penulis dengan doa yang tulus, serta kakak dan keponakan, Mba (N) dan Adik (Z) yang senantiasa kebersamai dan mendukung perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya, terima kasih sudah menjadi rumah yang senantiasa dengan tangan terbuka menerima penulis apa adanya.
3. Bapak Dr. H. Zainal Arifin, M. Pd. dan Ibu Ridha Hidayani, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memfasilitasi penulis sejak awal perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi.
5. Kepala Sekolah dan Guru khususnya wali kelas IV A dan IV B SDN 177 Cipedes yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.

6. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2018 seperjuangan yang senantiasa memberi motivasi selama perkuliahan sampai penyusunan skripsi.
7. Diri saya sendiri, Anisya Rizki Ramadhan, terima kasih sudah bekerja keras, berjuang, dan bertahan sejauh ini.

Bandung, Agustus 2025

Penulis

ABSTRAK

Anisya Rizki Ramadhan (1801864). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 177 Cipedes.

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2025.

Keterampilan sosial merupakan kecakapan yang harus dimiliki siswa agar dapat menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Namun, faktanya keterampilan sosial siswa masih rendah sebab proses pembelajaran yang seringnya berfokus pada pengembangan kognitif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran *number head together*. Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif, metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan sosial dan observasi. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 177 Cipedes yang berjumlah 43 siswa dengan menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Hasil penelitian menunjukkan persentase *n-gain* kelompok kontrol sebesar 13,11% termasuk kategori tidak efektif dan persentase *n-gain* kelompok eksperimen sebesar 57,13% termasuk kategori cukup efektif. Hasil uji hipotesis *independent samples t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil analisis data, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa aspek keterampilan dasar interaksi, keterampilan komunikasi, keterampilan membangun tim/kelompok, dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*, *Wordwall*, Keterampilan Sosial, IPAS.

ABSTRACT

Anisya Rizki Ramadhan (1801864). *The Effectiveness of Using The Cooperative Learning Model Type Teams Game Tournament Wordwall to Improve Student's Social Skill in Class IV IPAS Subjects at SDN 177 Cipedes.*

Thesis. Educational Technology Study Program, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia. Year 2025.

Students are supposed to have social skills to establish social relation with others. However, in fact students' social skills is often low due to learning process mainly focus on cognitive development. Therefore, innovation in the learning process is needed by implementing the cooperative learning model teams game tournament type assisted by wordwall for IPAS subject. The purpose of this research was to describe and analyze the different of social skills between students who use the cooperative learning model of teams game tournament type assisted by wordwall and number head together model. This research uses a quantitative approach with quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The data collection techniques included test and observation. The population consists of 43 students fourth-grade students at SDN 177 Cipedes using total sampling technique. The data were analyzed by statistics using Microsoft Excel and SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). The results showed that the control group's n-gain percentage was 13,11% which is ineffective while the experimental group's n-gain percentage was 57,13% which is moderately effective. The results of the independent samples t-test obtained $t_{count} > t_{table}$ which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on the data analysis, the implementation of the cooperative learning model of teams game tournament type assisted by wordwall is moderately effective in improving students' social skills in the aspects of basic interaction skills, communication skills, team building skills, and problem-solving skills.

Keywords: Cooperative Learning Model, Cooperative Learning Model Type of Teams Game Tournament, Wordwall, Social Skill, IPAS.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Keterampilan Sosial	8
2.1.1 Konsep Keterampilan Sosial.....	8
2.1.2 Ciri-Ciri Keterampilan Sosial	9
2.1.3 Aspek Keterampilan Sosial.....	10

2.2 Belajar dan Pembelajaran	12
2.2.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran	12
2.2.2 Teori-Teori Belajar	14
2.2.3 Prinsip Umum Belajar	16
2.3 Model Pembelajaran	17
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran	17
2.3.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran	17
2.3.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran	18
2.3.4 Jenis Model Pembelajaran	19
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.4.2 Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif	22
2.4.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	22
2.4.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	23
2.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) ...	23
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	23
2.5.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	25
2.5.3 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	26
2.6 <i>Wordwall</i>	27
2.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	29
2.8 Penelitian Terdahulu.....	30
2.9 Kerangka Berpikir	31

2.10 Asumsi.....	33
2.11 Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian.....	37
3.1.1 Pendekatan Penelitian	37
3.1.2 Metode dan Desain Penelitian	37
3.2 Variabel Penelitian	39
3.3 Definisi Operasional.....	40
3.4 Populasi dan Sampel	41
3.4.1 Populasi Penelitian.....	41
3.4.2 Sampel Penelitian	42
3.5 Instrumen Penelitian.....	42
3.5.1 Tes.....	43
3.5.2 Observasi	43
3.6 Analisis Instrumen.....	43
3.6.1 Uji Validitas.....	44
3.6.2 Uji Reliabilitas	45
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Uji Normalitas.....	47
3.7.2 Uji Homogenitas	47
3.7.3 Uji Hipotesis	47
3.8 Prosedur Penelitian.....	48
3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	48
3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	48

3.8.3 Tahap Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Umum.....	51
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Khusus.....	55
4.1.4 Deskripsi Hasil Penelitian Berdasarkan Observasi.....	60
4.1.5 Hasil Analisis Data	62
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
4.2.1 Pembahasan Hasil Penelitian Umum.....	69
4.2.2 Pembahasan Hasil Penelitian Khusus	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Simpulan.....	83
5.1.1 Simpulan Umum.....	83
5.1.2 Simpulan Khusus	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	39
Tabel 3.2 Hubungan Antar Variabel Penelitian	40
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.4 Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen	46
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 4.1 Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	51
Tabel 4.2 Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	52
Tabel 4.3 <i>Gain</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eskperimen	52
Tabel 4.4 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	53
Tabel 4.5 Kategori Persentase <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4.6 Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4.7 Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Dasar Interaksi	55
Tabel 4.8 Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Komunikasi	57
Tabel 4.9 Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Membangun Tim.....	58
Tabel 4.10 Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Menyelesaikan Masalah	59
Tabel 4.11 Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa	61
Tabel 4.12 Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.13 Uji Homogenitas	63
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Umum	64
Tabel 4.15 Uji Hipotesis Khusus Aspek Keterampilan Dasar Interaksi	66
Tabel 4.16 Uji Hipotesis Khusus Aspek Keterampilan Dasar Komunikasi.....	67
Tabel 4.17 Uji Hipotesis Khusus Aspek Keterampilan Membangun Tim.....	68
Tabel 4.18 Uji Hipotesis Khusus Aspek Keterampilan Menyelesaikan Masalah.	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 4.1 Grafik <i>Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	53
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Dasar Interaksi.....	56
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Komunikasi	57
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Membangun Tim	59
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Menyelesaikan Masalah	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	94
Lampiran 4 Frekuensi Bimbingan.....	95
Lampiran 5 Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	99
Lampiran 6 Hasil <i>Expert Judgement</i>	101
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes	103
Lampiran 8 Instrumen Tes	110
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	114
Lampiran 10 Instrumen Lembar Observasi.....	116
Lampiran 11 RPP Kelas Eksperimen.....	118
Lampiran 12 RPP Kelas Kontrol.....	122
Lampiran 13 Rekapitulasi Uji Coba Instrumen	125
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	126
Lampiran 15 Daftar Nama Sampel Penelitian	127
Lampiran 16 Tabulasi Data <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	128
Lampiran 17 Tabulasi Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	130
Lampiran 18 Tabulasi Data <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	132
Lampiran 19 Tabulasi Data <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 20 Dokumentasi.....	136

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. A. (2023). Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51–61.
- Afiati, E., Conia, P. D. D., Rahmawati, Khaerun, D. Y., Prabowo, A. S., & Handoyo, A. W. (2022). *Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*. UNTIRTA PRESS.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur, Cetakan Ke-11*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesia Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423.
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *The Influence Of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type To Mathematics Learning Result*.
- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 17(1), 66–74.
- Azizah, N., & Winanto, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Budaya dan Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Peserta Didik Kelas V B SDN Kutowangun 01. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Bakhtiar, M. I. (2015). Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(2), 150–162.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 211–227.

- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2017). *Model Pembelajaran Di Sekolah*. PT Ramaja Rosdakarya.
- Darmiany. (2021). *Keterampilan Sosial: Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Global*. Sanabil.
- Eldiana, Y. E. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 1 Tambahrejo Pasca Pandemi Covid-19*. Universitas Lampung.
- Fadillah, D. Nuryandra., Suharyanto., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social Skills Rating System Manual*. American Guidance Service.
- Gunawan, P. A., & Indriyani, L. (2021). Menerapkan Keterampilan Sosial Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1).
- Herlina, & Susilana, R. (2024). *Melatih Keterampilan Sosial Anak Penyandang Autism Spectrum Disorder*. UPI Press.
- Huda, M. (2019). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Imunalhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Iswaningtyas, V. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Efektor*.
- Jumiyati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI C MIN 6 S

Anisya Rizki Ramadhan, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 177 CIPEDES

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

- ukoharjo Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2), 107–108.
- Kateryna, B. (2023). Team Formation As a Component Formation of a Successful Corporate Environment. *Ukrainian Journal of Applied Economics and Technology*, VIII(4), 194–199.
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.
- Khusna, L., Fradita, R., & Yaqin, M. A. (2023). Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IX DTBS Darussalamah Braja Dewa. *An-Nahdlo: Journal of Arabic Teaching*, 1(1), 9–15.
- Kusuma, L., Dimyati, D., & Harun, H. (2021). Perhatian Orang tua dalam Mendukung Keterampilan Sosial Anak selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 373–491.
- Lustari, D. (2021). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas 4 SDN 023 Pasir Sialang)*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–64.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. CV Alfabeta.
- Murtafiah, A., & Sahara, O. A. (2019). Pelaksanaan Bimbingan Pribadi Sosial Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Terisolir Di SMP Negeri 5 Banguntapan. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling*, 3(2).
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 554–572.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). engaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Anisya Rizki Ramadhan, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 177 CIPEDES

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

- di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60–68.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, F. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Kelas IX di SMAN 2 Banguntapan*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Oktavia, A., Kusumadewi, R. F., & Afandi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Prasasti, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Interaksi Siswa Slow Learner. *Prosiding Seminar Nasional Akademik*.
- Puspitaningdyah. (2018). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 39–47.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90.
- Qalbi, M. D., Agusta, A. R., Jannah, F., & Rafianti, W. R. (2025). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Kerja Sama, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Cangkal dan Media Wordwall pada Muatan IPS Kelas V SDN Basirih 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1277–1285.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Rizki, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–8.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Sa'diyyah, D. N., Rahayu, A. H., & Dahlani, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi

Anisya Rizki Ramadhan, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 177 CIPEDES

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

- dan Komunikasi Siswa Pada Materi Gaya di Sekitar Kita. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 3(2), 193–206.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Rajawali Press.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Number Head Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 135–139.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Thalib, B. S. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Kencana 2010.
- Tria, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung. Universitas Jambi.
- Ulfah, Maria., Jumini, Sri., & Linnaja, Ngatoillah. (2025). Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbasis Eksperimen Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 116–129.
- Ummah, I., & Mutaqin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(4), 302–310.
- Wulandari, F. K., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2025). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).