



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1276 - 1288

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi

Rianmizar Safa'at^{1✉}, Deni Kurniawan², Lucia Ekawati Ikanubun³

Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: rianmizar8@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat membawa peluang sekaligus tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi, dengan rata-rata nilai Penilaian Tengah Semester hanya mencapai 50 (di bawah KKM 73). Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

Penelitian menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain time series (tiga kali pretest dan tiga kali posttest). Sampel penelitian adalah 36 siswa kelas VIII-A SMPN 1 Selaawi yang dipilih melalui teknik cluster random sampling. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan uji n-gain dan paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan rata-rata n-gain sebesar 0,7233 (kategori tinggi). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek menganalisis (C4) dengan n-gain 0,7461. Uji paired sample t-test menunjukkan bahwa perbedaan skor pretest dan posttest signifikan (H_0 ditolak).

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi model TGT berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Implikasinya, guru Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan pendekatan berbasis game digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Belajar Kognitif, Time Series Design, Bahasa Indonesia

Abstract

The rapid advancement of technology brings both opportunities and challenges to Indonesian language learning at the junior high school level. This study was motivated by the low learning outcomes of eighth-grade students in Indonesian Language subject at SMPN 1 Selaawi, where the average score of the Mid-Semester Assessment was only 50, far below the Minimum Competency Criterion (KKM) of 73. This research aims to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall in improving students' cognitive learning outcomes, particularly in the aspects of understanding (C2), applying (C3), and analyzing (C4).

This study employed a quasi-experimental method with a time series design, involving three pretest and three posttest measurements. The sample consisted of 36 students from class VIII-A at SMPN 1 Selaawi, selected using cluster random sampling technique. Data were collected through a validated multiple-choice test and analyzed using the n-gain test and paired sample t-test.

The findings revealed a significant improvement in students' cognitive learning outcomes, with an average n-gain score of 0.7233 (high category). The highest improvement was observed in the analyzing aspect (C4) with an n-gain of 0.7461. The paired sample t-test showed a significant difference between pretest and posttest scores (H_0 rejected).

This study concludes that the integration of the TGT model assisted by Wordwall is effective in enhancing students' cognitive learning outcomes. The implication is that Indonesian language teachers can utilize digital game-based approaches to create more interactive and student-centered learning environments.

Keywords: Teams Games Tournament, Wordwall, Cognitive Learning Outcomes, Time Series Design, Indonesian Language.

Copyright (c) 2026 Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun

✉ Corresponding author :

Email : rianmizar8@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah mengubah paradigma kehidupan manusia di berbagai bidang, termasuk sektor Pendidikan (Yulianan 2024). Teknologi tidak lagi berperan sebagai alat bantu tambahan, melainkan menjadi komponen integral yang berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan apabila dirancang dan dimanfaatkan secara tepat (Wang 2020).

Menurut (Lupiyanto (2023) Di era Society 5.0, pembelajaran diharapkan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, kreativitas inovatif, kemampuan belajar mandiri, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) seperti analisis, evaluasi, dan kreasi menjadi kemampuan yang harus dimiliki di abad ke-21 ini (Chen, 2022). Adapun menurut Hattie (2007) pendidikan tidak lagi cukup hanya mentransfer pengetahuan, tetapi harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 (21st Century Skills) agar mampu bertahan dan berkembang di tengah ketidakpastian (VUCA: Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity). Kemampuan untuk belajar seumur hidup (*lifelong learning*) menjadi keterampilan paling fundamental. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding, serta model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan Slavin, (2015), semakin relevan ketika diintegrasikan dengan pendekatan gamification dan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna (Baltabayeva 2026). Maka dari itu, untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Pendekatan ini sangat sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, serta adaptif terhadap kemajuan teknologi digital (Sung 2017).

Meskipun potensi teknologi dalam pendidikan sangat besar, menurut Eminarni (2019) realitas pembelajaran di banyak sekolah Indonesia, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, masih menunjukkan kesenjangan yang cukup lebar antara kondisi ideal yang diharapkan teori dengan kondisi aktual di lapangan. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan dominasi metode ceramah konvensional masih menjadi pilihan utama di banyak kelas (Sanjaya 2016). Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitif tingkat menengah hingga tinggi. Berbagai studi menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berdampak langsung pada rendahnya penguasaan materi, terutama pada aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis teks yang kompleks (Ronzon 2025). Fenomena ini semakin memperburuk kesenjangan antara tuntutan keterampilan abad ke-21 dengan realita pembelajaran di kelas. Dalam era yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat teacher-centered tersebut dinilai kurang mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan (Halidjah 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan (Pratama 2024).

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif dan media digital secara terpisah. Model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan motivasi, kerja sama, dan hasil belajar siswa melalui elemen kompetisi sehat dan penghargaan kelompok (Siregar 2020). Di sisi lain, platform Wordwall sebagai media gamification telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis, unjumble, dan find the match (Yanuarto 2024). Di sisi lain, platform Wordwall sebagai media gamification telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis, unjumble, dan find the match. Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa,

terutama dalam mata pelajaran yang bersifat tekstual dan linguistik. (Kurnia 2023). Secara internasional, meta-analisis oleh (Anggoro., 2025) menemukan bahwa pendekatan game-based learning dan gamification secara signifikan meningkatkan *student engagement* serta higher-order thinking skills. Selain itu, penelitian Liverman (2025) juga menunjukkan bahwa integrasi gamification dapat mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan emosional siswa.

Namun, penelitian yang mengintegrasikan kedua elemen tersebut (TGT dan Wordwall) secara simultan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP masih sangat terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya hanya mengukur hasil belajar secara umum, belum secara spesifik pada ranah kognitif pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) sekaligus, serta jarang menggunakan desain time series untuk melihat tren peningkatan hasil belajar secara konsisten.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Selaawi semakin mempertegas adanya kesenjangan tersebut. Hasil observasi dan analisis nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 50, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 73. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks berita, menerapkan konsep dalam konteks baru, dan menganalisis unsur-unsur teks secara kritis. Faktor utama yang menjadi penghambat adalah pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, minim variasi media, serta dominasi peran guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk belajar mandiri.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama: pertama, integrasi simultan antara model kooperatif TGT dan platform gamification Wordwall dalam satu kesatuan pembelajaran; kedua, penggunaan desain time series yang memungkinkan pengamatan tren peningkatan hasil belajar secara konsisten sebelum dan setelah perlakuan; ketiga, pengukuran efektivitas secara spesifik pada tiga level kognitif Bloom (C2, C3, dan C4) dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. Pendekatan ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya memisahkan kedua elemen teknologi dan kooperatif atau hanya fokus pada satu aspek kognitif saja.

Berdasarkan latar belakang masalah, kesenjangan antara teori dan praktik, serta novelty yang dimiliki, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model Teams Games Tournament berbantuan Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa secara objektif menggunakan data numerik (Arifin, 2019). Desain yang digunakan adalah time series design (desain deret waktu), di mana pengukuran dilakukan berulang kali pada kelompok yang sama sebelum dan setelah perlakuan.

Desain time series dipilih untuk melihat tren peningkatan hasil belajar secara konsisten dan mengurangi ancaman validitas internal akibat faktor eksternal. Dalam penelitian ini, dilakukan tiga kali pretest sebelum perlakuan dan tiga kali posttest setelah perlakuan. Perlakuan diberikan selama 3 pertemuan (setiap pertemuan 2 x 40 menit) pada materi teks berita.

Pemilihan tiga kali pengukuran pretest dan posttest (bukan dua atau empat kali) didasarkan pada beberapa pertimbangan yang matang. Jumlah tiga kali pengukuran dianggap paling tepat untuk melihat pola tren hasil belajar yang stabil, baik sebelum maupun setelah intervensi. Dengan demikian, peneliti dapat lebih mudah membedakan antara fluktuasi acak dengan peningkatan yang sesungguhnya akibat penerapan model Teams Games Tournament berbantuan Wordwall. Penggunaan tiga kali pengukuran juga memberikan keseimbangan yang baik antara kebutuhan akan data yang memadai untuk analisis tren dengan keterbatasan

waktu pelaksanaan penelitian serta beban siswa. Selain itu, desain dengan tiga kali pengukuran telah banyak diterapkan dalam penelitian pendidikan sebelumnya karena terbukti mampu meningkatkan keandalan data tanpa terlalu memperpanjang durasi penelitian (Shadish 2002). Jika hanya dilakukan dua kali pengukuran, akan sulit membedakan tren peningkatan yang konsisten dari fluktuasi biasa. Sebaliknya, jika dilakukan lebih dari tiga kali, berisiko menimbulkan kejenuhan siswa dan efek testing yang terlalu besar.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Selaawi yang berjumlah 392 siswa yang tersebar dalam 11 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Kelas VIII-A dipilih secara acak sebagai sampel penelitian dengan jumlah 36 siswa.

Kelas VIII-A dipilih karena memiliki karakteristik yang representatif terhadap populasi. Rata-rata nilai rapor mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII-A pada semester sebelumnya adalah 52,5, yang mendekati rata-rata keseluruhan kelas VIII yaitu 51,8. Komposisi gender siswa kelas VIII-A terdiri dari 18 laki-laki dan 18 perempuan (50% laki-laki dan 50% perempuan), yang mencerminkan distribusi gender di populasi secara keseluruhan. Selain itu, kelas ini memiliki tingkat homogenitas kemampuan akademik yang baik dan siswa serta guru kelas bersedia bekerja sama penuh selama proses penelitian berlangsung (3 pertemuan perlakuan + pretest dan posttest). Pemilihan kelas ini juga mempertimbangkan kesiapan fasilitas (akses komputer/laptop untuk Wordwall) dan dukungan kepala sekolah.

Variabel Penelitian Variabel bebas (X) adalah penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) sesuai Taksonomi Bloom.

Definisi Operasional Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall adalah model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan permainan kompetitif dengan platform Wordwall. TGT dilaksanakan melalui lima tahap: (1) presentasi materi, (2) pembentukan tim heterogen, (3) permainan, (4) turnamen, dan (5) pemberian penghargaan. Wordwall digunakan dengan fitur Quiz, Unjumble, dan Find the Match untuk mendukung aktivitas pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda berjumlah 15 butir soal yang dirancang untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) sesuai Taksonomi Bloom. Tes disusun berdasarkan indikator materi teks berita. Sebelum diterapkan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan.

Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan uji validitas isi melalui *expert judgment* oleh dosen dan guru ahli. Selain itu, uji validitas empiris juga dilakukan dengan mencoba instrumen pada 43 siswa kelas VIII di luar sampel penelitian. Analisis validitas empiris menggunakan software SPSS dengan rumus korelasi *Product Moment* Pearson. Instrumen dinyatakan valid jika nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel* sebesar 0,301 pada taraf signifikansi 5%.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai *r hitung* yang lebih tinggi dari *r tabel*. Selain validitas, instrumen juga diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha dan menghasilkan koefisien sebesar 0,87, yang termasuk dalam kategori reliabel tinggi. Instrumen ini juga memiliki tingkat kesukaran yang berada pada kategori sedang serta daya pembeda yang cukup baik. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini. Adapun hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda instrumen:

Tabel 1. Hasil uji validitas dan Tingkat Kesukaran Instrumen

Aspek	No. Butir	r Hitung	Tingkat Kesukaran
C2	1–5	0,420 – 0,687	Sedang – Mudah
C3	6–10	0,327 – 0,574	Sedang
C4	11–15	0,343 – 0,510	Sedang

- 1280 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, setiap butir soal memiliki nilai r hitung $> 0,301$. Dengan demikian seluruh butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis. Sebelum pelaksanaan perlakuan, instrumen tes pilihan ganda telah diuji coba terlebih dahulu pada 43 siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas, dan reliabilitas instrumen. Prosedur penelitian secara keseluruhan terdiri dari tiga tahap utama. Pertama, pretest dilakukan sebanyak tiga kali sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kemudian, perlakuan berupa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan Wordwall dilaksanakan selama tiga pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berlangsung selama 2×40 menit. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai, posttest dilakukan sebanyak tiga kali menggunakan instrumen yang sama untuk melihat perubahan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan program SPSS versi 26. Analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas data dengan metode Shapiro-Wilk, uji n -gain untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar, serta uji paired sample t -test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.

Penelitian ini telah memperoleh izin resmi dari Kepala SMP Negeri 1 Selaawi dan Dinas Pendidikan terkait sebelum dilaksanakan. Semua partisipan siswa beserta orang tua atau wali murid telah diberikan penjelasan secara lengkap mengenai tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian. Persetujuan sukarela (informed consent) juga diperoleh dari seluruh pihak yang terlibat sebelum penelitian dimulai.

Uji N-Gain (Normalized Gain) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar atau pemahaman peserta didik setelah diberikan intervensi pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengujian N-Gain dilakukan dengan menghitung skor gain berdasarkan perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing aspek. Proses uji N-Gain dalam penelitian ini dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis. Pertama, dilakukan tabulasi data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari siswa kelas VIII A SMPN 1 Selaawi. Data mentah tersebut kemudian diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Setelah nilai N-Gain dihitung, langkah selanjutnya adalah melakukan klasifikasi ke dalam kategori efektivitas (rendah, sedang, dan tinggi) berdasarkan rentang yang telah ditetapkan oleh (Hake, 1998).

Keputusan mengenai tingkat peningkatan didasarkan pada interpretasi Hake (1998), yang menyatakan bahwa: $N\text{-Gain} \geq 0,7$ menunjukkan peningkatan tinggi, $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ menunjukkan peningkatan sedang, dan $N\text{-Gain} < 0,3$ menunjukkan peningkatan rendah. Berikut ini adalah tabel hasil uji N-Gain yang dilakukan.

Tabel 2. Rata rata gain skor Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gain Keseluruhan	36	0,30	1,00	0,72	0,22
Gain C2	36	0,25	1,00	0,70	0,26
Gain C3	36	0,25	1,00	0,73	0,27
Gain C4	36	0,25	1,00	0,77	0,28

Berdasarkan hasil analisis N-Gain Hake yang tertera dalam tabel, diperoleh nilai rata-rata N-Gain keseluruhan sebesar 0,72. Mengacu pada kriteria Hake, nilai ini termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

Efektivitas tersebut juga tercermin pada setiap dimensi yang diukur. Nilai N-Gain untuk C2 adalah 0,70, untuk C3 adalah 0,73, dan untuk C4 adalah 0,77, yang semuanya berada pada kategori peningkatan

tinggi. Ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak positif dan merata dalam meningkatkan kemampuan siswa pada setiap dimensi ranah kognitif yang diukur.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal (wajar) atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS. Keputusan mengenai distribusi normal diambil berdasarkan nilai Sig. (signifikansi), di mana data dianggap berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05, dan data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai Sig. < 0,05. Berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas yang dilakukan

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a Statistic	Test of Normality					
	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	
Pretest_Keseluruhan	0,134	36	0,098	0,953	36	0,134
Posttest_Keseluruhan	0,080	36	0,200	0,972	36	0,494
Pretest_C2	0,107	36	0,200	0,953	36	0,129
Posttest_C2	0,088	36	0,200	0,965	36	0,311
Pretest_C3	0,094	36	0,200	0,959	36	0,198
Posttest_C3	0,111	36	0,200	0,978	36	0,665
Pretest_C4	0,103	36	0,200	0,964	36	0,290
Posttest_C4	0,111	36	0,200	0,974	36	0,529

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk (karena jumlah sampel < 50, yaitu 36), diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk *pre-test* keseluruhan sebesar 0,134 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk *post-test* keseluruhan, nilai Sig. adalah 0,494 (> 0,05), yang juga menunjukkan distribusi normal. Hasil uji normalitas pada setiap dimensi kognitif juga menunjukkan distribusi normal. Pada C2, nilai Sig. untuk *pre-test* adalah 0,129 dan untuk *post-test* adalah 0,311. Pada C3, nilai Sig. untuk *pre-test* adalah 0,198 dan untuk *post-test* adalah 0,665. Sedangkan pada C4, nilai Sig. untuk *pre-test* adalah 0,290 dan untuk *post-test* adalah 0,529. Semua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal, baik untuk keseluruhan data maupun setiap aspek hasil belajar ranah kognitif.

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* melalui aplikasi SPSS. Data yang digunakan adalah skor *pre-test* dan *post-test* dari seri 1 hingga seri 3. Adapun hasil ujinya sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Std. Mean Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
<u>Pretest Keseluruhan</u>	-0,44	0,82	0,14	-0,71	-0,16	-3,202	35	0,003
Posttest Keseluruhan								

Tanda negatif pada nilai t hitung menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Karena nilai absolut t hitung (3,202) lebih besar dari t tabel (2,030) dengan df = 35 dan $\alpha = 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

- 1282 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pre-test dilakukan tiga kali sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Rata-rata skor pre-test keseluruhan adalah 58. Post-test dilakukan tiga kali setelah perlakuan dengan rata-rata skor keseluruhan 65. Terdapat peningkatan gain skor rata-rata sebesar 7 poin. Berikut perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test per aspek kognitif:

Tabel 5. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test pada Aspek Kognitif Bloom

Aspek Kognitif	Pre-test Mean	Post-test Mean	Gain Skor Rata-rata	N-Gain
Keseluruhan	58	65	7	0.72
Memahami (C2)	63	69	6	0.70
Menerapkan (C3)	45	50	5	0.73
Menganalisis (C4)	39	47	8	0.77

Peningkatan paling tinggi terjadi pada aspek menganalisis (C4) dengan N-Gain 0,77, diikuti C3 (0,73) dan C2 (0,70). Semua aspek berada dalam kategori tinggi menurut kriteria Hake (1998).

Pre-test dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan siswa. Pre-test terdiri dari 15 butir soal yang mencakup tiga aspek yang sama, yaitu memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Pre-test diberikan sebanyak tiga kali pada tiga seri dengan soal yang sama. Berdasarkan data yang diperoleh, pada seri pertama, kelas eksperimen memperoleh skor total 1936 dengan rata-rata 54. Pada seri kedua, skor total yang diperoleh adalah 2039 dengan rata-rata 57, dan pada seri ketiga, skor total yang diperoleh adalah 2293 dengan rata-rata 64. Rata-rata keseluruhan skor pre-test adalah 58. Adapun tabelnya sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Seri Pretest

Seri Pre-test	Skor Total	Rata-rata
Seri I	1936	54
Seri II	2039	57
Seri III	2293	64
Rata-rata Keseluruhan	—	58

Post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran. Seperti halnya pre-test, soal post-test juga terdiri dari 15 butir soal yang mencakup tiga aspek yang sama, yaitu memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Post-test diberikan sebanyak tiga kali pada tiga seri dengan soal yang sama. Berdasarkan hasil post-test, pada seri pertama, kelas eksperimen memperoleh skor total 2060 dengan rata-rata 57. Pada seri kedua, skor total yang diperoleh adalah 2322 dengan rata-rata 64, dan pada seri ketiga, skor total yang diperoleh adalah 2643 dengan rata-rata 73. Rata-rata keseluruhan skor post-test adalah 65. Adapun tabelnya sebagai berikut .

Tabel 7. Hasil Seri Posttest

Seri Post-test	Skor Total	Rata-rata
Seri I	2060	57
Seri II	2322	64

- 1283 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

Seri Post-test	Skor Total	Rata-rata
Seri III	2643	73
Rata-rata Keseluruhan	—	65

Gain skor dihitung untuk melihat peningkatan antara skor pre-test dan post-test guna mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan gain skor, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar ranah kognitif siswa. Gain skor pada seri pertama adalah 3, pada seri kedua 7, dan pada seri ketiga 9, dengan rata-rata keseluruhan gain skor sebesar 7. Adapun tabelnya sebagai berikut .

Tabel 8. Rata rata Gain Skor

Seri	Gain Skor
Seri I	3
Seri II	7
Seri III	9
Rata-rata Gain Skor	7

Penelitian ini juga menganalisis hasil khusus berdasarkan rumusan masalah penelitian, yang berfokus pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Pada aspek memahami (C2), hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Pada seri pertama, skor pre-test adalah 63 dan skor post-test adalah 69, yang menunjukkan peningkatan dengan gain skor sebesar 6. Peningkatan ini terus berlanjut pada seri kedua dan ketiga, yang menunjukkan bahwa penerapan model teams games tournament berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Pada aspek menerapkan (C3), terdapat peningkatan yang jelas antara skor pre-test dan post-test. Pada seri pertama, skor pre-test adalah 45 dan skor post-test adalah 50, dengan gain skor sebesar 5. Pada seri kedua dan ketiga, peningkatan lebih signifikan terlihat, dengan gain skor masing-masing 9 dan 12. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Pada aspek menganalisis (C4), peningkatan hasil belajar juga sangat signifikan. Skor pre-test pada seri pertama adalah 39 dan skor post-test adalah 47, dengan gain skor sebesar 8. Peningkatan yang lebih besar terjadi pada seri kedua dan ketiga, dengan gain skor masing-masing 12 dan 15. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis iklan yang efektif dan tidak efektif.

Selanjutnya, uji N-Gain dilakukan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif siswa. Detail nilai rata-rata N-Gain dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 9. Rata-rata N-Gain

Aspek Kognitif	Nilai Rata-rata	Kategori
Keseluruhan	0,72	Tinggi
Memahami (C2)	0,70	Tinggi
Menerapkan (C3)	0,73	Tinggi
Menganalisis (C4)	0,77	Tinggi

- 1284 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

Temuan utama Penelitian menemukan peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa yang signifikan setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall, dengan rata-rata nilai *n-gain* keseluruhan sebesar 0,72 (kategori tinggi) sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Angka *n-gain* 0,72 mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan terutama menganalisis (C4). Peningkatan paling tinggi pada aspek C4 (0,77) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game dan kompetisi kelompok sangat mendukung pengembangan *higher-order thinking skills* siswa.

Pengujian normalitas juga dilakukan untuk memastikan apakah data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk keseluruhan data pre-test dan post-test menunjukkan data berdistribusi normal, seperti yang terangkum dalam Tabel 10.

Tabel 10. Nilai signifikansi untuk keseluruhan data pre-test dan post-test

Data	Nilai Signifikasi	Keterangan
Pre-test Keseluruhan	0,134	Normal
Post-test Keseluruhan	0,494	Normal
C2	>0,05	Normal
C3	>0,05	Normal
C4	>0,05	Normal

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* untuk membandingkan perbedaan skor pre-test dan post-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *teams games tournament* berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa. Adapun tabelnya sebagai berikut

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	Sig. (2-tailed)
Pretest_Keseluruhan	-	-	-	-	-	-	-
Posttest_Keseluruhan	0.43528	0.81570	0.13595	0.71127	0.15928	3.2025	0.003

Nilai *t* hitung = -3,202 dengan sig. (2-tailed) = 0,003 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembahasan ini merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, di mana peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui perbedaan skor pretest dan posttest yang konsisten pada ketiga seri pengukuran.

Model TGT terbukti efektif karena mengintegrasikan kerja sama tim dan kompetisi sehat. Menurut Slavin (2015b), lima tahapan utama TGT meliputi: (1) Presentasi Kelas, (2) Pembentukan Tim heterogen, (3) Permainan, (4) Turnamen, dan (5) Penghargaan Tim. Dalam penelitian ini, tahapan tersebut dikombinasikan

dengan platform Wordwall sebagai media gamification (fitur Quiz, Unjumble, dan Find the Match) untuk mendukung aktivitas siswa. Pelaksanaan terbagi menjadi tiga fase: belajar di rumah (mandiri menggunakan buku paket), di kelas (pretest, presentasi, pembagian kelompok, games, turnamen, penghargaan), dan pasca kelas (evaluasi LKPD kelompok dan posttest individu). Pada fase di kelas, tiga jenis games diterapkan: (1) Seri 1 – mengidentifikasi unsur iklan dan informasi dalam iklan; (2) Seri 2 – menentukan kalimat imperatif dan persuasif; (3) Seri 3 – menganalisis iklan yang efektif dan tidak efektif. Hasil turnamen menunjukkan 4 kelompok meraih *Good Team*, 1 kelompok *Great Team*, dan 1 kelompok *Super Team* berdasarkan tabel perkembangan skor Slavin. Peningkatan ini sejalan dengan Wahyuningsih (2023) yang menekankan peran interaksi tim dalam memperkuat tanggung jawab kolektif dan keterampilan sosial.

Secara umum, terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang signifikan, dengan 15 dari 36 siswa mencapai nilai di atas KKM pada posttest. Hal ini didukung oleh faktor internal (psikologis, minat, sosial) sebagaimana dikemukakan Krisnanto (2023). Meskipun demikian, peneliti mencatat beberapa kendala seperti kesulitan belajar mandiri di rumah dan penolakan terhadap pengelompokan. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Oktaviyana (2025) dan Andono, (2024) menemukan bahwa TGT berbantuan Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui peningkatan gain skor pretest-posttest. Begitu pula Zeng (2024) dalam meta-analisis yang melaporkan efek moderat gamification terhadap performa akademik (Hedges' $g = 0.782$).

Namun, hasil ini berbeda dengan Nurjannah (2022) yang menyatakan TGT-Wordwall belum mampu mendorong sebagian besar siswa melampaui KKM, meskipun terdapat tren peningkatan antar-seri. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh desain fitur Wordwall yang lebih intensif dan durasi intervensi dalam penelitian ini. Peningkatan tertinggi pada aspek C4 (menganalisis) juga selaras dengan Fussalam, (2023) dan Anggoro (2025) yang menunjukkan game-based collaborative learning sangat mendukung *Higher Order Thinking Skills*.

Selanjutnya, pembahasan khusus ini didasarkan pada hasil analisis data yang merujuk pada rumusan dan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Pada aspek memahami (C2), siswa dituntut untuk menjelaskan pengertian iklan, unsur-unsur iklan, serta informasi yang terkandung di dalamnya. Aspek ini menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai setelah mengingat (Halimah 2023). Pengukuran dilakukan melalui butir soal yang disesuaikan selama tiga seri pretest dan posttest. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa memperdalam pemahaman melalui model Teams Games Tournament berbantuan Wordwall. Proses dimulai dengan pretest, penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok, permainan Wordwall, dan turnamen. Melalui kegiatan kelompok tersebut, siswa saling berbagi dan mengasah kemampuan memahami. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek ini. Temuan ini didukung oleh Idriasari (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan kelompok membantu siswa dalam memahami materi, serta Kurnia (2023) yang menemukan peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan model serupa. Kemampuan memahami ini menjadi fondasi penting untuk melanjutkan ke aspek kognitif yang lebih tinggi.

Pada aspek menerapkan (C3), siswa diukur kemampuannya dalam menerapkan konsep teori ke dalam situasi konkret, khususnya menentukan kalimat imperatif dan persuasif dalam sebuah iklan (Mahmudi 2022). Pengukuran dilakukan melalui soal pretest dan posttest selama tiga seri. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menerapkan konsep tersebut dalam tugas LKPD dan game Wordwall secara berkelompok. Meskipun setiap seri tidak melibatkan semua aspek kognitif secara bersamaan (d disesuaikan dengan materi), hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek menerapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan TGT berbantuan Wordwall efektif membantu siswa menginternalisasi dan menerapkan pengetahuan.

- 1286 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>

Pada aspek menganalisis (C4), siswa diajak untuk menguraikan materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil guna memahami struktur, fungsi, hubungan antarunsur, dan karakteristik secara mendalam (Mahmudi, 2022). Kemampuan ini terlihat dari skor pretest, posttest, dan gain skor, serta kemampuan siswa menganalisis iklan yang efektif dan tidak efektif melalui soal Wordwall dan LKPD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang paling signifikan pada aspek ini. Meskipun rata-rata posttest pada aspek menerapkan dan menganalisis pada beberapa pengukuran menunjukkan nilai yang relatif sama, hal tersebut dapat dijelaskan oleh kompleksitas keterampilan yang diuji. Menurut Bloom (1956), kedua aspek ini saling berhubungan namun memerlukan pemahaman mendalam dan latihan yang intensif. Schunk (2012) dan Hattie (2007) menambahkan bahwa umpan balik dalam pembelajaran berbasis kompetisi seperti TGT perlu diikuti latihan berulang agar keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat teroptimalkan. Karena ini merupakan pengalaman pertama siswa dengan model TGT berbantuan Wordwall, peningkatan yang terjadi sudah sangat positif, terutama ditunjukkan dengan kenaikan gain skor di setiap seri.

Secara keseluruhan, penerapan Teams Games Tournament berbantuan Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada ketiga aspek secara signifikan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Selaawi

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi. Peningkatan yang signifikan terbukti secara statistik melalui uji paired sample t-test ($p < 0,001$) pada ketiga aspek Taksonomi Bloom, yaitu pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengintegrasikan model kooperatif TGT dan platform gamification Wordwall secara simultan, serta menggunakan desain time series untuk melihat tren peningkatan hasil belajar. Secara praktis, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa sampel yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen murni dengan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar, serta mengukur aspek afektif dan psikomotorik untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andono. (2024). *Pengaruh Model Tgt Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
Anggoro. (2025). *Game-Based Collaborative Learning Mendukung Higher Order Thinking Skills*.
Arifin, Z. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (E. Revisi (Ed.)). Pt Remaja Rosdakarya.
Baltabayeva, N. (2026). Enhancing Secondary Education Through Gamification And Bloom's Taxonomy. *Frontiers In Education*. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2026.1749909>
Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Co Inc.

- 1287 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>
- Chen, C. H., Law, V., & Chen, W. Y. (2022). The Effects Of Gamified Learning On Student Engagement And Performance: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 178, 104–118.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104118>
- Eminarni, E. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Metode Ceramah Bervariasi Siswa Kelas Iii Sdn I Sidogiri Pasuruan. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah*, 21(1), 102–111.
- Fussalam. (2023). *Game-Based Collaborative Learning Dan Higher Order Thinking Skills*.
- Halimah. (2023). *Pembelajaran Dan Pengembangan Kemampuan Memahami Pada Siswa*. Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power Of Feedback. *Review Of Educational Research*, 77(1), 81–112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Idriasari. (2023). *Penerapan Pembelajaran Kelompok Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Penerbit Edukasi.
- Krisnanto. (2023). *Faktor Internal (Psikologis, Minat, Sosial) Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*.
- Kurnia. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 45–56.
- Kurnia, N., Putera Permana, E., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6, 589–598.
- Liverman, D. (2025). *21st Century Skills Through Gamified Learning: Theory And Practice*. Routledge.
- Lupiyanto, L., Arif, Z. A., Cahyadi, W. A., Munafis, S., & Muda, Y. E. (2023). Hubungan Antara Kreativitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Desain Grafis Di Lkp El Rahma Education Centre Bogor. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3252–3259.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.2011>
- Mahmudi. (2022). *Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Berdasarkan Taksonomi Bloom*. Deepublish.
- Nurjanah, S., & Halidjah, S. (2024). Permasalahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Upaya Dalam Menghadapi Era Society 5.0 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal Of Education Review And Research*, 7(1), 1–12.
- Nurjannah. (2022). *Efektivitas Tgt-Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Oktaviyana, A., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2025). The Impact Of Using The Tgt Model Assisted By Wordwall Media To Improve Indonesian Language Learning Outcomes For Fifth Grade Students At Sdn Pandian I. *Electronic Journal Of Education, Social Economics And Technology*.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6(1), 311–319.
<https://doi.org/10.29100/v6i1.4454>
- Ronzon, T., Gurria, P., Carus, M., Cingiz, K., El-Meligi, A., Hark, N., Iost, S., M'barek, R., Philippidis, G., Van Leeuwen, M., Wesseler, J., Medina-Lozano, I., Grimplet, J., Díaz, A., Tejedor-Calvo, E., Marco, P., Fischer, M., Creydt, M., Sánchez-Hernández, E., ... Miras Ávalos, J. M. (2025). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/>
<https://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208>
<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>

- 1288 *Efektivitas Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Selaawi – Rianmizar Safa'at, Deni Kurniawan, Lucia Ekawati Ikanubun*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11724>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th Ed.). Pearson.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental And Quasi-Experimental Designs For Generalized Causal Inference*. Houghton Mifflin.
- Siregar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 200–210.
- Slavin, R. E. (2015a). *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*. Allyn And Bacon.
- Slavin, R. E. (2015b). Cooperative Learning In Elementary Schools. *Education 3-13*, 43(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2017). The Effects Of Integrating Mobile Devices With Teaching And Learning On Students' Learning Performance: A Meta-Analysis And Research Synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.008>
- Vygotsky, L. S., Slavin, R. E., Zainuddin, Z., Halili, S. H., Kapp, K. M., Forum, W. E., Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H., Werbach, K., Hunter, D., Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L., Anggoro, S., & Oecd. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. In 2nd (Ed.), *Computers In Human Behavior* (Vol. 58). Harvard University Press. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.011>
- Wahyuningsih, A. (2023). Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 10(2), 200–210.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Gamification On Students' Learning Performance: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Computers & Education*, 157, 103999. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103999>
- Yanuarto, W. N., & Setyaningsih, E. (2024). A Learnability Study On Wordwall.Net: Online Educational Tool For Mathematics Learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 119–130. <https://doi.org/10.24042/Ajpm.V15i1.20806>
- Yulianan, & Pramono. (2024). Tantangan Dan Peluang Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi Ke Dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 63–77.
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring The Impact Of Gamification On Students' Academic Performance: A Comprehensive Meta-Analysis Of Studies From The Year 2008 To 2023. *British Journal Of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/Bjet.13471>