



**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI *WORDWALL* PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MAN 4  
HSU MATERI BAKTERI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1  
Pendidikan Biologi**

**Oleh:**

**Khairunnisa**

**NIM. 2110119120010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
MEI 2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI  
IMPLEMENTASI GAMIFIKASI *WORDWALL* PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MAN 4 HSU MATERI  
BAKTERI**

Oleh:  
Khairunnisa  
NIM 2110119120010

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal  
15 Januari 2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji  
Ketua Penguji/Penguji I



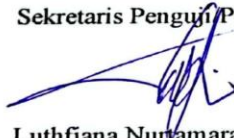
Nurul Hidayati Utami, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19900305 202321 2 034

Anggota Penguji/ Pembimbing I



Dr. Drs. H. Kaspul, M.Si.  
NIP 19660110 199203 1 003

Sekretaris Penguji/Penguji II



Luthfiana Nurjamara, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19940413 202203 2 020

Program Studi Pendidikan Biologi  
Koordinator,



Prof. Dr. H. Aminuddin Prahatama Putra, M.Pd.  
NIP. 19651117 199003 1 005

Banjarmasin, 14 Mei 2025  
Jurusan PMIPA FKIP ULM  
Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.  
NIP. 19680123 199303 1 002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarmasin, 14 Mei 2025



Khairunnisa

NIM. 2110119120010

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI *WORDWALL* PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MAN 4 HSU MATERI BAKTERI**

(Oleh: Khairunnisa; Pembimbing: Kaspul; 2025; 250 halaman)

**ABSTRAK**

Pendidikan di era kurikulum Merdeka Belajar menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sementara guru sebagai fasilitator. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang bersikap pasif dan kurang terlibat, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggabungkan media ajar interaktif seperti Wordwall dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji pengaruh implementasi gamifikasi Wordwall dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi Bakteri. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest. Kelas X-A sebagai kelas kontrol dan kelas X-D sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 23 siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas kontrol adalah 36,96 dan kelas eksperimen 27,17. Setelah intervensi, rata-rata posttest kelas kontrol meningkat menjadi 63,26 sedangkan kelas eksperimen mencapai 71,74. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan pengaruh signifikan implementasi gamifikasi Wordwall dengan model Kooperatif TGT terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Selain itu, hasil psikomotorik dan afektif peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh implementasi gamifikasi Wordwall pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran biologi materi bakteri. Penelitian ini selanjutnya dapat dilakukan penelitian lanjutan pada materi biologi yang lain.

Kata Kunci: Bakteri, Gamifikasi *Wordwall*, Hasil Belajar, Kooperatif TGT.

**IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION *WORDWALL* COOPERATIVE  
LEARNING TYPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TO IMPROVE  
LEARNING OUTCOMES OF CLASS XI MAN 4 HSU STUDENTS ON  
BACTERIA MATERIAL (By: Khairunnisa, Advisor: Kaspul; 2025; 250 Pages)**

**ABSTRACT**

Education in the era of the Merdeka Belajar curriculum emphasizes the active involvement of students in learning, while the teacher is a facilitator. But in reality, there are still many students who are passive and less involved, which has an impact on low learning outcomes. One of the efforts to improve student learning outcomes is by combining interactive teaching media such as Wordwall with the TGT type cooperative learning model. This study was conducted with the aim of examining the effect of Wordwall gamification implementation with the TGT type cooperative learning model on student learning outcomes in Bacteria material. The research used quasi-experimental method with pretest-posttest design. Class X-A as the control class and class X-D as the experimental class, each totaling 23 students. Data analysis was conducted using Wilcoxon Signed Ranks Test and descriptive analysis. The results showed that the average pretest of the control class was 36.96 and the experimental class was 27.17. After the intervention, the average posttest of the control class increased to 63.26, while the experimental class reached 71.74. The Wilcoxon test showed a significance value of 0.000, which indicated a significant effect of Wordwall gamification implementation with TGT Cooperative model on improving cognitive learning outcomes. In addition, the psychomotor and affective results of experimental class students were in the high category. It can be concluded that there is an effect of the implementation of Wordwall gamification of TGT type cooperative learning on student learning outcomes in biology learning of bacteria material. This research can then be carried out further research on other biological materials.

Keywords: Bacteria, Wordwall Gamification, Learning Outcomes, TGT Cooperative.

## PRAKATA

Alhamdulillah, Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan hasil penelitian yang berjudul **“Implementasi Gamifikasi *Wordwall* Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Man 4 Hsu Materi Bakteri”**. Penulis menyadari dalam penulisan hasil penelitian ini banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Karena hanya dengan karunianya, nikmatnya dan pertolongannya penulis dapat menyelesaikan naskah ini dan dapat melalui segala permasalahan yang muncul ketika proses penelitian ini dilakukan. Serta Nabi Muhammad SAW.
2. Orang tua tercinta ayahanda Gafuri, ibunda Fitriah, kakak Nor Ikhwan, kakak Nor Yanti dan adik Putri An Nabila, serta keluarga besar yang tanpa lelah mendoakan, memberi semangat, dukungan moral dan materil sehingga penulis dapat mencapai jenjang pendidikan ini dan menyelesaikan penelitian naskah skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. H. Aminuddin Prahatama Putra, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Biologi.
4. Bapak Dr. Drs. H. Kaspul, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nurul Hidayati Utami, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji I dan Ibu Luthfiana Nurtamara, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen, Asisten Dosen, Laboran, dan Teknisi khususnya di Program Studi Pendidikan Biologi dan umumnya di PMIPA FKIP ULM Banjarmasin yang telah memberikan ilmu, fasilitas, dan layanan selama kuliah.
7. Bapak H. Khairan Noor Haka, S.Pd.I. selaku kepala sekolah MAN 4 HSU, dan Ibu Renny Murniasih, S.Pd. selaku guru Biologi MAN 4 HSU sebagai guru mitra yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.

8. Peserta didik kelas X-A dan X-D MAN 4 HSU yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian.
9. Teman-teman dekat yang senantiasa membantu, mendukung, dan mendo'akan selama penelitian dilakukan dan selama peneliti menempuh pendidikan.
10. Teman-teman Bioxyfatic angkatan 2021 sebagai teman seperjuangan yang telah berbagi suka dan duka dengan peneliti selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Biologi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, telah membantu baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.
12. Diri sendiri yang telah berjuang sampai titik ini dan mampu menyelesaikan tanggung jawabnya dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu peneliti mengharapkan masukan yang bersifat membangun guna bahan perbaikan untuk dikemudian hari. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan semoga Tuhan selalu mencurahkan berkat-Nya. Amiin.

Banjarmasin, 27 Desember 2024

Khairunnisa

NIM 2110119120010

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>PRAKATA</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	8
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	9
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.2 <i>Wordwall</i> .....	10
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperatif Learning</i> ).....	13
2.4 Hasil Belajar Peserta Didik.....	19
2.5 Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup (Sub Materi Bakteri).....	20
2.6 Penelitian yang Relevan .....	21
2.7 Hipotesis Penelitian .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	24
3.1 Jenis penelitian .....	24
3.2 Variabel penelitian .....	25
3.3 Tempat dan Waktu .....	25
3.4 Populasi dan sampel penelitian.....	26
3.5 Prosedur penelitian .....	26
3.6 Teknik pengumpulan data .....	31
3.7 Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	36
4.1 Hasil Penelitian .....	36

4.2	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran .....	65
<b>BAB VI DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Rencana Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	24
Kategori Hasil Belajar Kognitif .....	33
Kategori Hasil Belajar Afektif .....	33
Kategori Hasil Belajar Psikomotorik .....	33
Kategori Respon Peserta Didik .....	34
Hasil Uji Normalitas Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) .....	37
Hasil Uji Homogenitas Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) .....	37
Hasil Perhitungan Pre-Test dan Post-Test .....	38
Uji Wilcoxon .....	39
Uji Regresi .....	41
Rerata Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	42
Rerata Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Kontrol .....	43
Rerata Hasil Respon Peserta Didik .....	44

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Website <i>Wordwall</i> .....	12
Fitur Website <i>Wordwall</i> .....	12
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) .....	37
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif (LKPD) .....	42
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Afektif (Tanggung Jawab) .....	45
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Afektif (Kerjasama) .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran</b>	
1. Alur Tujuan Pembelajaran .....	74
2. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	80
3. Bahan Bacaan .....	90
4. LKPD Kelas Eksperimen .....	103
5. Game <i>Wordwall</i> .....	133
6. Turnamen <i>Wordwall</i> .....	137
7. Soal Pre-Test dan Post-Test.....	153
8. Soal Turnamen .....	167
9. Lembar Penilaian Afektif.....	187
10. Lembar Penilaian Psikomotorik Kelas Eksperimen .....	189
11. Lembar Penilaian Psikomotorik Kelas Kontrol .....	190
12. Angket Respon Peserta Didik .....	191
13. Hasil Belajar Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) Kelas Eksperimen .....	194
14. Hasil Belajar Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) Kelas Kontrol.....	195
15. Hasil Penilaian LKPD Kelas Eksperimen.....	196
16. Hasil Penilaian LKPD Kelas Kontrol .....	198
17. Hasil Penilaian Game dan Turnamen .....	199
18. Hasil Belajar Afektif (Tanggung Jawab dan Kerjasama) Kelas Eksperimen	200
19. Hasil Belajar Afektif (Tanggung Jawab dan Kerjasama) Kelas Kontrol .....	201
20. Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	202
21. Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Kontrol .....	203
22. Angket Respon Peserta Didik .....	204
23. Lembar Keterlaksanaan Sintak TGT .....	205
24. Uji Validitas, Reliabilitas Soal .....	213
25. Uji Normalitas, Homogenitas, Hipotesis Hasil Belajar .....	219
26. Validasi Instrumen Penelitian .....	221
27. Surat-Surat Penelitian .....	235
28. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	238