

ABSTRACT

The thesis entitled “**The Effect of Team Games Tournament through Wordwall in Teaching Vocabulary at SMPN 1 Tulungagung**” was written by Rosa Indah Saputri, NIM 1860203223194, English Education Program, Faculty of Education and Teacher Training, supervised by Arpinda Syifa’a Awal, M.Pd.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Wordwall, Vocabulary Mastery, Cooperative Learning, Gamification*

Vocabulary plays a crucial role in English language learning, as it provides the basis for the development of the four essential language skills. However, many junior high school students in Indonesia still struggle with vocabulary mastery due to passive and teacher-centered instructional practices that provide limited variation, combined with low student motivation. This study aimed to investigate whether there is a significant difference in vocabulary achievement between students taught using the Team Games Tournament (TGT) model through Wordwall and those taught not using Team Games Tournament (TGT) model through Wordwall.

This study employed a quasi-experimental design with a quantitative approach, involving two classes of seventh-grade students at SMPN 1 Tulungagung in the academic year 2025/2026. Class VII-B (38 students) served as the experimental group and received vocabulary instruction through TGT integrated with Wordwall, while Class VII-A (38 students) served as the control group and was taught not using TGT integrated with Wordwall. The data were obtained through the administration of pre-tests and post-tests, to the experimental and control groups.

The findings revealed that the experimental group achieved a mean post-test score of 90.05, improving from a pre-test mean of 63.57, while the control group improved from a pre-test mean of 65.76 to a post-test mean of 81.44. The Independent Sample T-test yielded a significance value of $p < 0.001$, which indicates that a statistically significant difference existed between the two groups. Accordingly, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This study concludes that the effect of the TGT model through Wordwall is effective in improving the English vocabulary mastery of seventh-grade students at SMPN 1 Tulungagung.

Overall, the implementation of TGT through Wordwall not only improved students' vocabulary achievement but also fostered more active participation and a more enjoyable learning atmosphere, as students engaged collaboratively in group discussions, tournament activities, and interactive Wordwall games. These findings confirm that integrating a cooperative learning model with digital gamification media

offers a practical and motivating alternative for teaching English vocabulary at the junior high school level.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “. The Effect of Team Games Tournament through Wordwall in Teaching Vocabulary at SMPN 1 Tulungagung” ini ditulis oleh Rosa Indah Saputri, NIM. 1860203223194, dengan pembimbing Arpinda Syifa’a Awal, M.Pd.

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT), Wordwall, Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Kooperatif, Gamifikasi*

Kosakata merupakan komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menjadi fondasi bagi penguasaan keempat keterampilan berbahasa. Namun, banyak siswa SMP di Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam penguasaan kosakata akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian kosakata antara siswa yang diajar menggunakan model Team Games Tournament (TGT) melalui Wordwall dan siswa yang tidak diajar menggunakan model Team Games Tournament (TGT) melalui wordwall.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, yang melibatkan dua kelas siswa kelas VII SMPN 1 Tulungagung tahun ajaran 2025/2026. Kelas VII-B (38 siswa) sebagai kelas eksperimen menerima pembelajaran kosakata melalui TGT yang diintegrasikan dengan media Wordwall, sedangkan kelas VII-A (38 siswa) sebagai kelas kontrol menerima pembelajaran tidak melalui TGT yang diintegrasikan dengan media wordwall. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test kosakata yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata post-test sebesar 90,05, meningkat dari rata-rata pre-test sebesar 63,57. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari rata-rata pre-test 65,76 menjadi post-test 81,44. Hasil uji Independent Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh model TGT melalui Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMPN 1 Tulungagung.

Secara keseluruhan, penerapan TGT melalui Wordwall tidak hanya meningkatkan pencapaian kosakata siswa, tetapi juga mendorong partisipasi yang lebih aktif serta suasana belajar yang lebih menyenangkan, karena siswa terlibat secara kolaboratif dalam diskusi kelompok, kegiatan turnamen, dan permainan interaktif Wordwall. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif

dengan media gamifikasi digital menawarkan alternatif yang praktis dan memotivasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama.

الملخص

روسا إنداه سافوتري : الاسم
1860203223194 : رقم الطالبة
تعليم اللغة الإنجليزية : القسم
كلية التربية وتأهيل المعلمين : الكلية

من خلال ورودول في تعليم المفردات في المدرسة (TGT) استخدام نموذج بطولة ألعاب الفريق : العنوان
المتوسطة الحكومية الأولى تولونج أجونج

ورودول، إتقان المفردات، التعلم التعاوني، التلعيب، (TGT) الكلمات المفتاحية: بطولة ألعاب الفريق

تُعدّ المفردات من المكونات الأساسية في تعلّم اللغة الإنجليزية، إذ تشكّل الأساس لجميع المهارات اللغوية الأربع. بيد أن كثيرًا من طلاب المرحلة المتوسطة في إندونيسيا لا يزالون يعانون صعوبات في إتقان المفردات بسبب أساليب التعليم التقليدية الرتيبة وضعف الدافعية نحو التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة ما إذا كان ثمة عبر ورودول TGT فرق ذو دلالة إحصائية في تحصيل المفردات بين الطلاب الذين يتعلمون باستخدام نموذج و.الطلاب الذين يتعلمون بالطريقة التقليدية

اعتمدت هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبيّ بمنهج كميّ، وشملت فصلين من طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى تولونج أجونج للعام الدراسي 2025/2026. مثّل الفصل السابع ب (38) المدمج مع منصة ورودول، في حين TGT طالبًا) المجموعة التجريبية التي تلقّت تعليم المفردات عبر نموذج مثّل الفصل السابع-أ (38 طالبًا) المجموعة الضابطة التي تلقّت التعليم التقليدي. جُمعت البيانات عبر اختبارين قبليّ وبعديّ واستبانة وُرّعت على المجموعة التجريبية بعد التطبيق.

أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية حققت متوسطًا في الاختبار البعديّ بلغ 90,05 مقارنةً بمتوسط T في الاختبار القبليّ، في حين ارتفع متوسط المجموعة الضابطة من 65,76 إلى 81,44. وأسفر اختبار 63,57 مما يؤكد وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين. وبناءً على ذلك، رُفِضت الفرضية الصفرية كما كشفت نتائج الاستبانة عن استجابة (H_a) وقُبلت الفرضية البديلة (H₀) على ذلك، رُفِضت الفرضية الصفرية عبر ورودول فعال في تحسين إتقان المفردات الإنجليزية لدى طلاب الصف السابع في TGT أن استخدام نموذج المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى تولونج أجونج.

، عبر ورودول لم يسهم فقط في تحسين تحصيل الطلاب في المفردات TGT وعمومًا، فإن تطبيق نموذج بل عزّز أيضًا مشاركتهم الفاعلة وخلق أجواء تعليمية أكثر متعة، إذ شارك الطلاب بشكل تعاوني في المناقشات الجماعية وأنشطة البطولة وألعاب ورودول التفاعلية. وتؤكد هذه النتائج أن دمج نموذج التعلم التعاوني بوسائط التلعيب الرقمي يمثل بديلاً عمليًا ومحفّزًا لتدريس المفردات الإنجليزية في مرحلة التعليم المتوسط