

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TACTICAL GAMES* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL

SKRIPSI



**Nissa Al'visyahrin
NIM. 2108105064**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2025 M/1446 H**

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TACTICAL GAMES*
BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Tadris Matematika



NISSA AL'VISYHRIN
NIM. 2108105064

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2025 M/1446 H

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TACTICAL GAMES* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL

Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika abad ke-21, terutama pada materi Aritmetika Sosial yang menuntut pemecahan masalah secara fleksibel. Namun, model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang minim interaksi masih mendominasi pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment* jenis *Pre-test-Post-test Control Group Design*. Sampel penelitian melibatkan dua kelas VII SMP Negeri 14 Kota Cirebon, masing-masing sebagai kelas eksperimen dan kontrol, dengan total 73 siswa. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan berpikir kreatif yang mencakup indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, serta angket respons siswa. Analisis data dilakukan uji-t dan *N-Gain*. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dan *mean difference* sebesar 15,301, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen adalah 0,5980 (kategori sedang), sedangkan pada kelas kontrol hanya 0,1564 (kategori rendah). Respons siswa terhadap model pembelajaran juga sangat positif, dengan rata-rata skor angket mencapai 88%, menunjukkan bahwa siswa merasa senang, termotivasi, dan tertarik mengikuti pembelajaran berbasis permainan digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *Tactical Games* dan *Wordwall* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan materi yang hanya membahas Aritmetika Sosial dan ruang lingkup sekolah yang terbatas. Orisinalitas penelitian terletak pada sinergi antara pendekatan taktis dan teknologi berbasis permainan digital, yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Tactical Games*, *Wordwall*, Berpikir Kreatif, Aritmetika Sosial, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF THE TACTICAL GAMES LEARNING MODEL USING WORDWALL ON STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS IN SOCIAL ARITHMETIC

Creative thinking skills are a crucial aspect of 21st-century mathematics education, especially in arithmetic social topics that require flexible problem-solving. However, the Direct Instruction model, which involves minimal interaction, still dominates classroom practice, resulting in students' creative thinking skills not developing optimally. This study aims to examine the effectiveness of the Tactical Games learning model integrated with Wordwall in improving students' creative thinking skills. The method used is quantitative with a quasi-experimental design of the Pre-test–Post-test Control Group Design type. The research sample involved two seventh-grade classes at SMP Negeri 14 Kota Cirebon, consisting of an experimental class and a control class, totaling 73 students. Research instruments included a creative thinking test covering indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration, as well as a student response questionnaire. Data analysis was conducted using t-test and N-Gain. The t-test results showed a significant difference between the experimental and control classes, with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a mean difference of 15.301, indicating that the Tactical Games learning model integrated with Wordwall significantly influenced students' creative thinking skills. Meanwhile, the N-Gain test results showed an average gain of 0.5980 (moderate category) in the experimental class, compared to 0.1564 (low category) in the control class. Student responses to the learning model were also highly positive, with an average questionnaire score of 88%, indicating that students felt happy, motivated, and engaged in digital game-based learning. This study demonstrates that the integration of Tactical Games and Wordwall is effective in creating interactive and enjoyable learning experiences that stimulate students' creative thinking. The limitations of this research lie in the material scope, which only covers social arithmetic, and the limited school setting. The originality of this study lies in its combination of tactical approaches with digital game-based technology, which aligns with the demands of 21st-century learning.

Keywords: Tactical Games, Wordwall, Creative Thinking, Social Arithmetic, Mathematics Learning

LEMBAR PERSETUJUAN
EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TACTICAL*
***GAMES* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR**
KREATIF SISWA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL



Menyetujui,

Pembimbing I


Hendri Handoko, M.Pd.
NIP. 19810802 201503 1 002

Pembimbing II


Dr. H. Edi Priyo Baskoro, M.Pd.
NIP. 19610430 198503 1 002

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Nissa Al'visyahrin

NIM : 2108105064

Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Tactical Games* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial

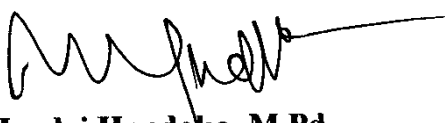
Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

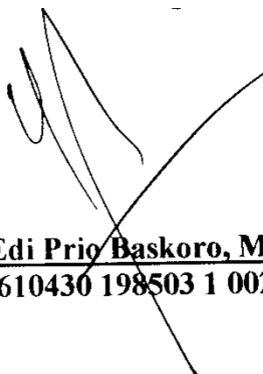
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cirebon, 20 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Hendri Handoko, M.Pd.
NIP. 19810802 201503 1 002


Dr. H. Edi Priyo Baskoro, M.Pd.
NIP. 19610430 198503 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nissa Al'visyahrin

NIM : 2108105064

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Tactical Games*
Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif
Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 25 Mei 2025

Pembuat Pernyataan,

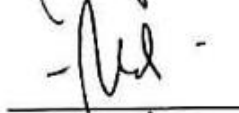
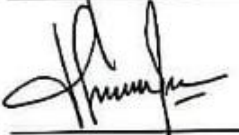
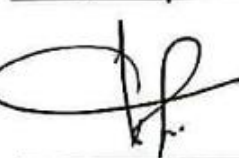
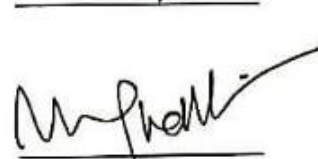


Nissa Al'visyahrin
NIM. 2108105064

LEMBAR PENGESAHAN

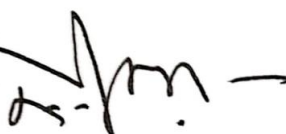
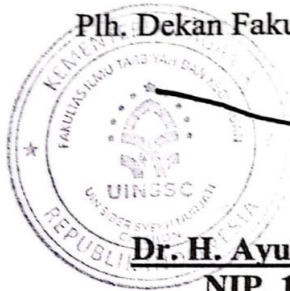
Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Tactical Games* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial” oleh Nissa Al'visyahrin NIM. 2108105064 telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis tanggal 05 Juni 2025 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si, M.Pd.</u> NIP. 19871216 201503 1 004	<u>18 - 06 - 2025</u>	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.</u> NIP. 19750402 200604 2 001	<u>17 - 06 - 2025</u>	
Penguji I <u>Sirojudin Wahid, M.Pd.</u> NIP. 19900617 202321 1 021	<u>18 - 06 - 2025</u>	
Penguji II <u>Yandi Hervandi, M.Pd.</u> NIP. 19820616 202321 1 014	<u>18 - 06 - 2025</u>	
Pembimbing I <u>Hendri Handoko, M.Pd.</u> NIP. 19810802 201503 1 002	<u>18 - 06 - 2025</u>	
Pembimbing II <u>Dr. H. Edi Prio Baskoro, M.Pd.</u> NIP. 19610430 198503 1 002	<u>17 - 06 - 2025</u>	

Mengetahui,

Plh. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Ayus Ahmad Yusuf, S.E., M.Si.
NIP. 19710801 200003 1 002

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Nissa Al'visyahrin
Tempat/Tanggal Lahir : Karawang, 23 Januari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Rosidin
Nama Ibu : Hertayani
Telp./ HP : 085794207356
e-mail : nissaalvis23@gmail.com

Alamat Lengkap : Kp. Kalilaksana, Ds. Cengkong, Rt/Rw. 003/004,
Kec. Purwasari, Kab. Karawang

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri Cengkong 1, lulus tahun 2015
2. MTs Al-I'annah, lulus tahun 2018
3. SMA Negeri 2 Klari, lulus tahun 2021
4. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2025

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Tactical Games* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika.
4. Dr. Hj. Indah Nursupriah, M.Si., Sekretaris Jurusan Tadris Matematika.
5. Hendri Handoko, M.Pd, Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. H. Edi Prio Baskoro, M.Pd, Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Veni, S.Pd, Kepala SMP Negeri 14 Kota Cirebon yang telah memberikan perizinan dan mendukung dalam penelitian skripsi.

9. Tanti Handayani, S.Pd Guru Matematika SMP Negeri 14 Kota Cirebon yang telah memberikan perizinan dan membimbing selama pelaksanaan penelitian.
10. Kepada seluruh teman-teman Tadris Matematika Kelas B, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan canda tawa yang telah menjadi bagian dari perjalanan indah selama masa perkuliahan. Kalian adalah bagian dari kenangan berharga yang akan selalu saya ingat, dari ruang kelas hingga setiap perjuangan menyelesaikan tugas. Semoga langkah kita ke depan selalu dimudahkan dan dipenuhi keberkahan dalam jalan masing-masing.
11. Kepada keluarga besar Atmawijaya dan Chailan, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti. Kebersamaan dan kekeluargaan yang terjalin di tengah keluarga besar ini menjadi sumber motivasi dan kekuatan yang turut mengiringi langkah saya hingga mencapai titik ini.
12. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Mamah Hertayani dan Bapak Rosidin, yang dengan penuh kasih sayang, doa yang tulus tak pernah putus, serta dukungan moril dan materil yang luar biasa, selalu menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkah kehidupan saya. Tanpa restu dan ridha dari Mamah dan Bapak, saya tidak akan mampu sampai pada titik ini.
13. Kepada Aa dan Tete saya, Nizar Al Fadillah dan Isma Dwi Ardiyanti, serta keponakan kecil saya, Makna Kainika Jathbiyya, yang kehadirannya selalu membawa kebahagiaan dan menjadi pelipur lara di tengah kesibukan dan tantangan yang saya hadapi.
14. Kepada saudari saya tercinta, Kayla Almiratu Jannah, yang dengan caranya sendiri selalu menjadi penyemangat dan pengingat bahwa saya tidak pernah sendiri dalam perjalanan ini.
15. Kepada sahabat-sahabat saya sejak awal kuliah, yang dipertemukan di Ma'had Al-Jami'ah UINSSC dan selalu membersamai saya hingga saat ini — Hanifa Aliya Rahma, Najdah Faroh, dan Winna Febriyani — terima kasih atas waktu, kebersamaan, tawa, pelukan hangat, serta doa-doa yang menguatkan selama perjalanan ini.
16. Kepada seseorang pemilik NIM. 2108105046, yang telah menemani saya dari awal hingga akhir proses ini, menjadi pendengar yang setia, pemberi semangat di kala lelah, dan penguat di setiap masa sulit. Terima kasih telah hadir dengan

sabar dan penuh pengertian, serta menjadi bagian dari cerita penting dalam hidup saya. Semoga segala kebaikanmu selalu dibalas dengan keberkahan yang tak terhingga, dan kebersamaan ini terus terjaga dalam kebaikan.

17. Kepada sahabat seperjuangan saya di jurusan dan kelas yang sama, Sholihah Dwi Ayuningrum dan Salsabiela Azzahra, yang telah menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta menemani dalam setiap langkah perjuangan akademik ini. Terima kasih telah saling menguatkan dan tumbuh bersama hingga akhir perjalanan ini.
18. Kepada diri saya sendiri, Nissa Al'visyahrin, yang telah berjuang sejauh ini — melewati malam-malam penuh keraguan, hari-hari yang penuh tekanan, dan segala rasa lelah yang terkadang sulit diungkapkan — terima kasih telah bertahan. Terima kasih karena tidak menyerah, meski jalan seringkali terasa berat. Terima kasih telah terus melangkah, tetap percaya pada proses, dan berani menghadapi segala tantangan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari banyak langkah baik selanjutnya, dan semoga diri ini terus diberi kekuatan, keteguhan hati, dan semangat untuk meraih apa yang selama ini dicita-citakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 25 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Cakupan Masalah	5
1.4. Rumusan masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat penelitian	6
BAB II TELAAH PUSTAKA	8
2.1. Kajian Teori	8
2.1.1. Kemampuan Berfikir Kreatif	8
2.1.2. Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.3. Pembelajaran Matematika	12
2.1.4. Materi Aritmetika Sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP)	16
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i>	17
2.1.6. <i>Wordwall</i>	19
2.1.7. Hubungan Model <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i> dengan Berpikir Kreatif Siswa	24
2.2. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	25
2.3. Kerangka Pemikiran	30

2.4. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Jenis Penelitian	33
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2.1 Tempat Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian	34
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3.3.1. Populasi.....	36
3.3.2. Sampel.....	36
3.4. Definisi Operasional Variabel	37
3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1. Instrumen Penelitian	38
3.5.2. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
3.6.1. Uji Validitas	41
3.6.2. Uji Reliabilitas	43
3.6.3. Daya Pembeda.....	44
3.6.4. Tingkat Kesukaran	46
3.7. Teknik Analisis Data	47
3.7.1. Uji N-Gain.....	48
3.7.2. Uji Statistik Deskriptif	48
3.7.3. Uji KKM (Kriteria ketuntasan Minimal)	49
3.7.4. Uji Beda Rata-rata.....	50
3.7.5. Uji Pengaruh (Regresi).....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	55
4.1.1. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Dan Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	55

4.1.2. Respons Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	57
4.1.3. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial.	65
4.1.4. Hasil Uji Hipotesis	72
4.2. Pembahasan	73
4.2.1. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Dan Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	73
4.2.2. Respons Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	75
4.2.3. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Tactical Games</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial.	76
4.3. Keterbatasan Penelitian	78
BAB V PENUTUP	79
5.1. Simpulan	79
5.2. Implikasi	79
5.3. Rekomendasi	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kajian Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3. 1	Waktu Penelitian	35
Tabel 3. 2	Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	37
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	39
Tabel 3. 4	Bobot Skor Skala Likert.....	39
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	40
Tabel 3. 6	Intepretasi Nilai rxy	42
Tabel 3. 7	Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berfikir Kreatif	42
Tabel 3. 8	Kriteria Reliabilitas α	43
Tabel 3. 9	Hasil Uji Reliabilitas Tes Kemampuan Berfikir Kreatif.....	44
Tabel 3. 10	Penafsiran Daya Beda Butir Soal.....	45
Tabel 3. 11	Hasil Uji Daya Beda Tes Kemampuan Berfikir Kreatif	45
Tabel 3. 12	Penafsiran Tingkat Kesukaran	46
Tabel 3. 13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes Kemampuan Berfikir Kreatif	47
Tabel 3. 14	Interval kategori respons siswa	49
Tabel 4. 1	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4. 2	Hasil Pengolahan Data Indikator 1 Angket Respon Siswa	57
Tabel 4. 3	Hasil Pengolahan Data Indikator 2 Angket Respon Siswa	58
Tabel 4. 4	Hasil Pengolahan Data Indikator 3 Angket Respon Siswa	59
Tabel 4. 5	Hasil Pengolahan Data Indikator 4 Angket Respon Siswa	59
Tabel 4. 6	Hasil Pengolahan Data Indikator 5 Angket Respon Siswa	60
Tabel 4. 7	Hasil Pengolahan Data Indikator 6 Angket Respon Siswa	61
Tabel 4. 8	Hasil Pengolahan Data Indikator 7 Angket Respon Siswa	61
Tabel 4. 9	Hasil Pengolahan Data Indikator 8 Angket Respon Siswa	62
Tabel 4. 10	Hasil Pengolahan Data Indikator 9 Angket Respon Siswa	63
Tabel 4. 11	Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa	64
Tabel 4. 12	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4. 13	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	66
Tabel 4. 14	Hasil Uji-t Sampel Independen	68
Tabel 4. 15	Hasil Uji Rata-rata (<i>Mean</i>).....	69

Tabel 4. 16 Hasil Uji Linearitas	70
Tabel 4. 17 Hasil Uji Korelasi.....	70
Tabel 4. 18 Hasil Uji Heteroskedastisitas	71
Tabel 4. 19 Hasil Koefisien Determinasi	71
Tabel 4. 20 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Tampilan Halaman Utama <i>Wordwall</i>	20
Gambar 2. 2	Halaman <i>Login Wordwall</i>	21
Gambar 2. 3	Pilihan <i>Template</i> Kuis dalam <i>Wordwall</i>	21
Gambar 2. 4	Tampilan Input Soal	22
Gambar 2. 5	Opsi Pengaturan Kuis.....	22
Gambar 2. 6	Proses Publikasi dan Pembagian <i>Link</i> Kuis	23
Gambar 2. 7	Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 4. 1	Hasil Analisis Agket Dalam Bentuk Diagram Batang	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Literatur Review	89
Lampiran 2	Instrumen Penelitian Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	99
Lampiran 3	Instrumen Penelitian Angket Respons Siswa	115
Lampiran 4	Lembar Validasi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	119
Lampiran 5	Lembar Validasi Angket Respons Siswa	131
Lampiran 6	Surat Persetujuan Penelitian	141
Lampiran 7	Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	142
Lampiran 8	SK Penetapan Dosen Pembimbing	143
Lampiran 9	Modul Ajar	144
Lampiran 10	Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	150
Lampiran 11	Hasil Angket Respons Siswa.....	151
Lampiran 12	Hasil Jawaban <i>Pre-Test</i>	154
Lampiran 13	Hasil Jawaban <i>Post-Test</i>	158
Lampiran 14	Hasil Jawaban Angket Respons Siswa	163
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian.....	166