

**PENGARUH *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES
MANGULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU
KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh
NURUL AWALYAH
105401117120

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurul Awalyah** NIM 105401117120, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 109 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 22 Syawal 1445 H/30 April 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 04 Mei 2024**.

Makassar, 26 Syawal 1445 H
 04 Mei 2024 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Pd. 
 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. 
 3. Sekretaris : Dr. Baharudin, M.Pd. 
 4. Dosen Penguji :
 1. Prof. Dr. H. Nuzulaini, M.Si. 
 2. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. 
 3. Dr. Suwati, M.Pd. 
 4. Dr. Ratnawati, S.Pd., M.Pd. 

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : NURUL AWALYAH
NIM : 105401117120
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 04 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
NIDN. 0007105501

Dr. Suardi, M.Pd.
NIDN. 0905058603

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Alab, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Dr. Aliem Bahti, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148943



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURUL AWALYAH**
NIM : 105401117120
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2024

Yang membuat pernyataan

NURUL AWALYAH



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURUL AWALYAH**
Stambuk : 105401117120
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang membuat pernyataan

NURUL AWALYAH

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Bahwa tiada yang orang dapatkan, kecuali yang ia usahakan, Dan bahwa usahanya akan kelihatan nantinya“. (Q.S. An Najm ayat 39-40)

“Perjuangkan apa yang telah kamu pilih dan selesaikan apa yang telah kamu mulai”



Setiap goresan tinta ini adalah wujud dari keagungan dan kasih sayang yang diberikan Allah SWT kepada umatnya.

Setiap detik waktu menyelesaikan karya tulis ini merupakan hasil getaran doa kedua orang tua, saudara, dan orang-orang terkasih yang mengalir tiada henti.

Setiap pancaran semangat dalam penulisan ini merupakan dorongan dan dukungan dari sahabat-sahabat tercinta.

Setiap makna pokok bahasan pada bab-bab dalam skripsi ini merupakan hampasan kritik dan saran dari teman-teman almamaterku.

ABSTRAK

Nurul Awalyah. 2024. *Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hidayah Quraisy dan Suardi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah media *game* interaktif *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design*. Teknik pengumpulan data motivasi menggunakan Angket/kuesioner, sedangkan pengumpulan data hasil belajar adalah *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic versi 2.6. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *post-test* 83,33. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Kata kunci: Media *Game* Interaktif *Wordwall*, Motivasi, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa pula penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Alhamdulillah atas izin Allah SWT dan dengan doa, usaha serta semangat yang penulis miliki, akhirnya penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar" dapat terselesaikan dengan baik sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis persembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua yang sangat dikasihi dan sayangi yaitu Muhammad kasim dan Saharah, yang senantiasa mengiringi setiap perjalanan penulis dengan do'a restu, memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang yang tulus tanpa pamrih, selalu memberi motivasi dan selalu menjadi rumah ternyaman bagi penulis saat asa kian terpuruk dan harap tak lagi kokoh, ibarat lilin yang rela lenyap hanya untuk menerangi setiap jalan. Cinta yang luar biasa ini tidak akan pernah mampu dibalas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Terkhusus untuk adik tersayang Nurul Azisah yang selalu mendukung dan memberikan semangat disetiap keluh kesah dan tempat menceritakan betapa

bermaksudnya setiap hari yang dilalui dengan jarak hanya untuk mengejar harapan dan cita-cita. Serta terima kasih kepada seluruh keluarga besar atas segala kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan dengan hormat kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dan penulis mengucapkan terima kasih pula kepada Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd Pembimbing I dan Dr. Suardi, M.Pd Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN No. 138 Inpres Mangulabbe, wali kelas V serta semua guru, staf dan siswa SDN No. 138 Inpres Mangulabbe yang telah memberikan izin penelitian serta bantuan sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian dengan lancar, segudang ilmu dan pengalaman yang sangat berharga. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 khususnya kelas F, sahabat- sahabat atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya selama ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya kepada kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan

berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Billahi fii Sabilil Haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Makassar, Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kerangka Pikir.....	26
C. Hasil Penelitian Relevan	28
D. Hipotesis Penelitian.....	32

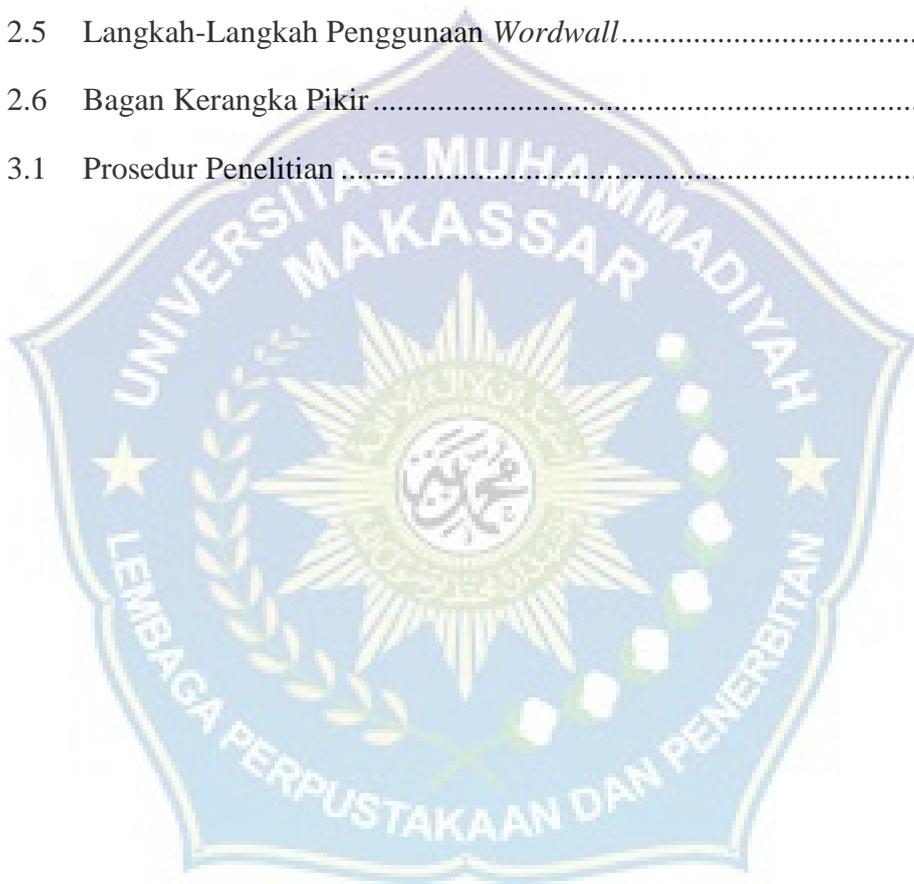
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
D. Desain Penelitian	34
E. Variabel Penelitian Survei	35
F. Definisi Operasional Variabel	36
G. Prosedur Penelitian	37
H. Instrumen Penelitian	37
I. Teknik Pengumpulan Data	38
J. Teknik Analisis Data	39
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sampel Siswa Kelas V SD No. 138 Inpres Mangulabbe	34
3.2 Desain Penelitian.....	35
3.3 Kategorisasi Skor Hasil Belajar	40
3.4 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe	40
4.1 Data Responden Motivasi Belajar Siswa	43
4.2 Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa	44
4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa	44
4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	45
4.5 Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Perlakuan.....	45
4.6 Uji Normalitas Data Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47
4.7 Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Jenis Permainan dalam <i>Wordwall</i>	18
2.2 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	21
2.3 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	21
2.4 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	22
2.5 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	22
2.6 Bagan Kerangka Pikir	27
3.1 Prosedur Penelitian	37



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Persentase Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe	46
4.2 Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Hasil <i>Wordwall</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Modul Ajar	62
2 LKPD	72
3 Kisi-Kisi Soal Tes Objektif (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	88
4 Lembar Tes Objektif Pilihan Ganda (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	89
5 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	98
6 Lembar Kuesioner Respon Siswa.....	107
7 Hasil Kuesioner Respon Siswa	109
8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa	112
9 Surat Izin Penelitian	123
10 Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian.....	125
11 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	126
12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	127
13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan dan pemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Menurut Mardhiyah pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting. et al., 2022). Hal ini mendorong semua bidang kehidupan memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan pendidikan.

UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakatnya, tanpa membedakan status sosial, ras, suku, agama dan jenis kelamin. Pasal 31 UUD 1945 menyatakan:

- (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan;
- (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya;
- (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, dan ketaqwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Tentunya bangsa Indonesia tidak mau hidup terbelakang karena aspek pendidikan tidak memiliki proporsi yang memadai dibandingkan dengan kemajuan di bidang lain. Di Indonesia yang saat ini mengikuti sistem pendidikan nasional, beberapa sistem pendidikan Indonesia sudah ada pelaksanaannya, meliputi sistem

pendidikan berbasis nilai, sistem pendidikan terbuka, sistem pendidikan yang beragam, sistem pendidikan manajemen waktu yang efektif, sistem pendidikan yang dipersonalisasi dengan perubahan zaman (Amelia, 2019).

Pendidikan menjadi suatu bentuk upaya untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang akan menjadi bekal sebagai anggota masyarakat dan warga negara (Rahman. et al., 2023). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Kurniawati (Ginting. et al., 2022) pendidikan Indonesia jika dilihat seperti saat ini mengalami pasang surut. Berbagai macam permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi tantangan terbesar untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Hal ini tentunya membutuhkan perhatian khusus dari masyarakat Indonesia. Permasalahan tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu permasalahan lingkup makro dan permasalahan lingkup mikro. Masalah pendidikan lingkup makro, yaitu kurikulum yang membingungkan dan terlalu rumit; pendidikan yang tidak merata; masalah penempatan guru; rendahnya kualitas guru; biaya kuliah mahal. Pada lingkup mikro yaitu metode pembelajaran yang monoton; kurangnya sarana dan prasarana fisik; dan prestasi siswa yang rendah.

Peranan pendidikan adalah mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual dimiliki oleh siswa. Siswa sudah memiliki sesuatu, baik sedikit maupun banyak, berkembang atau masih berkembang. Mengembangkannya membutuhkan kerja sama dari orang yang terlibat. Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa negara ingin menciptakan masyarakat yang cerdas. Mewujudkan warga negara yang cerdas diperlukan pembentukan masyarakat belajar.

Salah satu lembaga pendidikan non formal yang mengatur berbagai kegiatan belajar adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat adalah tempat yang memberi kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang dalam masyarakat untuk memberdayakan masyarakat menjadi mandiri, meningkatkan kualitas hidup, dan mengembangkan komunitas yang ada di masyarakat dalam penggunaan teknologi yang tepat dapat memecahkan masalah dalam Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dengan memfasilitasi studi masyarakat yang baik (Septiani, 2015). Menurut Agustina (Nisa. & Susanto., 2022) teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dunia pendidikan akan terpengaruh dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini. Siapapun yang mencari sumber pendidikan akan lebih mudah berkat teknologi informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Irwan seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan memahami teknologi, karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran (Nadia et al., 2022).

Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat

meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Widyastono, 2017). Adanya kebijakan tersebut, guru diharuskan menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya.

Menurut Permana kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran merupakan faktor signifikan yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar (Nabilah. & Warmi., 2023). Pendidikan akan berhasil apabila siswa termotivasi untuk belajar. Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pada pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan seorang siswa dalam proses pembelajaran. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran siswa dan berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku (Suprihatin., 2015).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong siswa melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorong untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri siswa ada kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda., 2017).

Hasil belajar siswa merupakan sebuah prestasi yang telah dicapai secara akademis melalui tugas-tugas, keaktifan siswa di kelas dan ujian, itu semua yang mendukung perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara berurutan dan mengarah pada perubahan positif yang kemudian disebut proses belajar. Proses belajar diakhir merupakan perolehan dari hasil belajar siswa. Hasil belajar yang terkumpul merupakan hasil

dari bentuk interaksi berupa tindak belajar dan mengajar. Guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dari hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan adanya indikasi rendahnya motivasi dan kinerja belajar siswa serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Guru perlu merefleksi diri dalam mengetahui mengapa hasil belajar siswa tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Tentu saja ada faktor yang menyebabkan siswa gagal dalam mata pelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Senin 10 Juli 2023, pembelajaran matematika di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe kurang efektif disebabkan kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini dirasakan oleh 15 siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika.

Penelitian tentang *game* interaktif *wordwall* pernah diteliti oleh beberapa peneliti, penelitian pertama dilakukan oleh (Nissa. & Renoningtyas., 2022) yaitu berfokus pada meningkatkan motivasi belajar siswa, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *game wordwall*. Perbedaannya fokus mata pelajaran sebelumnya IPA dan mata pelajaran yang akan diteliti adalah Matematika dengan menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang terdahulu menggunakan penelitian kualitatif. Sasaran dari kegiatan peneliti terdahulu adalah 20 orang siswa kelas IV sedangkan fokus kelas yang akan diteliti adalah kelas V dengan jumlah 15 orang.

Kekurangan dalam penelitian sebelumnya adalah tidak mencantumkan kelas yang akan diteliti pada judul penelitian, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan mencantumkan kelas sebagai subjek penelitian pada judul peneliti. Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Aini. & Rulviana., 2023) yaitu berfokus pada upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan media *game* interaktif *wordwall* dan berfokus pada siswa kelas V. Perbedaannya peneliti sebelumnya lebih berfokus pada mata pelajaran IPS dan mata pelajaran yang akan diteliti adalah Matematika, jenis penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas dan jenis penelitian yang akan digunakan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya pada siklus I belum menunjukkan adanya perubahan yang signifikan maka perlu diperbaiki pada siklus ke II dengan mengubah teknik pengajarannya, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan berinovasi dalam memberikan teknik pengajaran yang berbeda setiap pembelajarannya sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Nabilah. & Warmi., 2023) yaitu berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis website *wordwall games* terhadap motivasi belajar siswa, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *game wordwall* dengan fokus mata pelajaran Matematika. Perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan sebelumnya adalah kualitatif deskriptif dan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif, subjek penelitian sebelumnya adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 22 orang sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas V dengan jumlah 15 orang. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya adalah kurangnya langkah-langkah dalam penggunaan website *game wordwall* sehingga guru kurang memahami penggunaan website, pada penelitian

yang akan dilakukan peneliti akan mencantumkan langkah-langkah penggunaan *game wordwall* secara terperinci agar guru dapat memahami penggunaan website. Penelitian keempat yang dilakukan oleh (Permana & Kasriman, 2022) yaitu berfokus pada pengaruh media pembelajaran *wordwall*, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti adalah yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya yaitu mata pelajaran sebelumnya adalah IPS dengan subjek penelitian siswa kelas IV dan fokus mata pelajaran yang akan diteliti adalah Matematika dengan subjek penelitian siswa kelas V. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya adalah kurangnya langkah-langkah dalam penggunaan media *game wordwall* sehingga guru kurang memahami penggunaan media, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan mencantumkan langkah-langkah penggunaan *game wordwall* secara terperinci agar guru dapat memahami penggunaan media.

Kenyataan di lapangan, jika melihat kondisi sekolah SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar, guru memiliki laptop dan tersedia infocus di setiap kelas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak dilakukan sebagai bagian dari pembelajaran. Kondisi ini diperkuat dengan temuan awal berupa wawancara yang menggambarkan pandangan guru bahwa penggunaan media bersifat padat waktu. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan, karena pembelajaran hanya berdasar pada buku dan peran komunikasi guru, sehingga siswa merasa jenuh. Wawancara khusus dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian guru sekolah belum menerapkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Memperhatikan masalah tersebut, pemanfaatan media merupakan bagian dari keterampilan pengelolaan kelas dalam kerangka kondisi pembelajaran dan

unsur kompetensi mengajar yang merupakan kompetensi utama bagi guru. Menurut Susanto (Nisa. & Susanto., 2022) sebagai penerapan kemampuan mengajar, pada dasarnya sangat mempengaruhi motivasi proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa.

Menurut Lestari (Rohmatin., 2023) *wordwall* adalah situs web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk menjadi alat penilaian dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya juga mudah diakses oleh siswa melalui gadget dan laptop masing-masing, dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat.

Wordwall merupakan salah satu alat bantu interaktif yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasinya. Selain mudah dan murah untuk digunakan, media ini menawarkan banyak alternatif untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang beragam dan menarik akan membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Nissa. & Renoningtyas., 2022). Hal yang sama di kemukakan oleh (Arimbawa, 2021) media *wordwall* adalah salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. *Game* dimainkan untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, perlunya membuat *game* edukasi yang mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam motivasi siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan website *wordwall* yang merupakan media

pembelajaran interaktif serta mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memberi judul Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dirumuskan masalah “Bagaimanakah pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.
- b. Memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *game* interaktif *wordwall*.
- c. Sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, melalui pengembangan inovasi pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *game* interaktif *wordwall*, digunakan sebagai masukan dalam penanaman kemampuan belajar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan pengetahuan terkait *game* interaktif *wordwall*.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan profesi di bidang penelitian dan pembelajaran serta pengalaman berharga dalam melakukan penelitian ilmiah.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Pratiwi (Walidah et al., 2022) media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang sebesar-besarnya. Menurut Hapsari media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan (Arimbawa, 2021).

Media yang tepat akan memudahkan proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era industri 4.0. Artinya, saat ini teknologi lebih ditekankan dalam proses belajar. Menurut Sadikin (Permana & Kasrivan, 2022) kemajuan teknologi dapat membantu siswa memperoleh informasi dalam skala besar. Oleh karena itu, guru harus menguasai, berinovasi, berkreasi dan juga memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan guru harus interaktif dan kreatif. Media sendiri memiliki 4 manfaat yaitu memberikan pemahaman kepada siswa, dapat membangkitkan semangat dalam belajar,

mengatasi kekurangan dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman bagi siswa tentang suatu proses yang dilaluinya.

Guru hendaknya menggunakan dan memilih materi pembelajaran yang interaktif sehingga materi yang disajikan mudah diterima oleh siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penyebab siswa tidak tertarik untuk belajar adalah karena guru tidak mampu menggunakan teknologi, dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses belajar yang kurang nyaman akan membuat anak menjadi malas dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Tentunya saat ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibuat, sehingga pembuatan media tersebut tidak memakan banyak waktu, mudah dikerjakan dan mudah digunakan. Hal ini menjadikan peran guru lebih dari sekedar menyampaikan materi, tetapi guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran (Nissa. & Renoningtyas., 2022).

Penggunaan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan pembelajaran. Dengan demikian, media dapat membantu guru dan siswa memperoleh keterampilan dasar yang diidentifikasi agar media pembelajaran dapat digunakan secara bijak, guru perlu mengetahui kebutuhan belajar siswa dan permasalahan yang dihadapi siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan menggunakan media yang tepat, efektif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transfer pengetahuan dari *expert ke novice* (S. & Rohani., 2018).

Menurut Satrianwati (Walidah et al., 2022) jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut :

- a. Media visual, merupakan sebuah media yang dapat dilihat serta media ini mengandalkan indra penglihatan. Misalnya media cetak, gambar, poster, majalah, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media Audio, merupakan media yang dapat di dengar serta media ini mengandalkan indra pendengaran. Misalnya suara, musik, lagu, alat musik, CD atau *Compact Disc* dan sebagainya.
- c. Media Audio Visual, merupakan media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan serta media ini mengandalkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Misalnya film, televisi, VCD dan sebagainya.

Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad dalam (S. & Rohani., 2018) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan panca indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui kegiatan karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

(Kustandi & Darmawan, 2020) mengemukakan fungsi dari media pembelajaran bagi guru dan bagi siswa adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi pedoman dan arah untuk mencapai tujuan.
- 2) Memberikan penjelasan terkait struktur dan urutan pembelajaran secara baik.
- 3) Memberikan kerangka yang sistematis agar guru dapat mengajar dengan baik.
- 4) Memberikan kemudahan kendali kepada guru untuk mengelola materi ajar.
- 5) Membantu guru dalam hal kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- 6) Membantu guru dalam meningkatkan kualitas mengajarnya.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Siswa mendapatkan struktur materi dan kemudahan dalam belajar materi.
- 4) Memberikan informasi inti, pokok-pokok secara sistematis sehingga memberikan kemudahan siswa untuk belajar.
- 5) Merangsang pembelajaran agar terfokus dan teranalisis.
- 6) Menciptakan sebuah kondisi dan situasi belajar.

2. *Wordwall*

Media *wordwall* merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. *Wordwall* adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan *game* sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik dengan anggota kelompok lain. Aplikasi *wordwall* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah. & Alfurqan., 2022). Media pembelajaran berbasis web *wordwall* tidak hanya sekedar

media pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi dalam merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan (Nabilah. & Warmi., 2023).

Media *game* interaktif *wordwall* merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka dan jarak jauh (Aini. & Rulviana., 2023).

Wordwall menurut (Pamungkas et al., 2023) adalah media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya, selain pengguna dapat memberikan akses ke media yang pengguna buat secara online, pengguna juga dapat mengunduh dan mencetaknya di atas kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template gratis yang dapat diakses dan pengguna dapat dengan mudah berpindah pola aktivitas dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Sejalan dengan pendapat Lestari dalam (Rohmatin., 2023) *game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* digital yang menampilkan berbagai kuis dengan kombinasi warna, animasi dan suara dalam bentuk permainan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran.

Penggunaan *wordwall* sangat mudah diimplementasikan karena sudah memiliki fitur yang memudahkan guru dan menciptakan kebaruan dalam penilaian pembelajaran. Selain itu, guru menjelaskan melakukan kegiatan pembukaan mulai mempersiapkan siswa, mengingatkan kembali pelajaran lalu dan memotivasi siswa agar tertarik belajar. Motivasi guru adalah memberitahu bahwa nanti setelah siswa mendengarkan materi yang diberikan oleh guru, siswa akan bermain *game*.

Wordwall memiliki banyak keunggulan, salah satunya dapat digunakan secara gratis tanpa membayar untuk lima opsi permainan dasar dengan lima

template berbeda untuk dipilih. Selain keunggulan tersebut, *game* yang telah selesai disesuaikan dengan kegiatan/materi pembelajaran yang tersedia bagi siswa melalui berbagai sarana seperti WhatsApp, Google Classroom atau beberapa aplikasi pendukung lainnya. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai permainan seperti teka-teki silang, teka-teki, kartu acak, dan banyak lagi. Keunggulan lain dari *game wordwall* yang telah dirancang dapat disimpan dalam format file PDF, sehingga dapat memudahkan siswa yang terkendala masalah jaringan. Menurut Putri *wordwall* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui *game wordwall*, dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa (Olisna et al., 2022).

Kelebihan penggunaan *game wordwall* juga dirasakan oleh siswa, teka-tekinya menjadi hal yang sangat dinantikan saat pembelajaran karena *game wordwall* merupakan hal yang sering siswa jumpai pada perangkat masing-masing siswa, *wordwall* memiliki tampilan yang sangat menarik terutama untuk anak-anak tingkat SD dan banyak fitur yang disediakan oleh *wordwall* dengan beberapa tantangan yang menantang jiwa siswa juga dengan berpartisipasi dalam kuis *wordwall* itu dapat meningkatkan interaksi siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa untuk mendefinisikan kembali strategi jika siswa gagal dalam salah satu soal.

Selain terdapat kelebihan dalam penggunaan *wordwall*, ada pula kekurangan website *wordwall* yang menjadi kendala dalam kegiatan evaluasi. Hal yang paling terlihat adalah jaringan internet, meskipun pihak sekolah telah menyediakan fasilitas *wi-fi* namun belum menjangkau seluruh ruang kelas. Oleh karena itu, guru mengatasinya dengan menggunakan data seluler sendiri. Siswa juga merasakan beberapa kesulitan yang menjadi kekurangan dari penggunaan

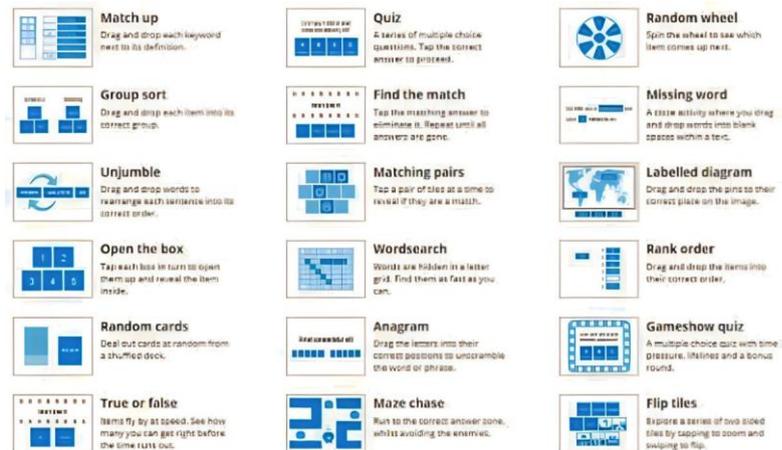
wordwall ini yaitu tulisan berukuran kecil sedangkan ada beberapa soal yang pertanyaannya panjang, selain itu masih ada siswa yang masih lambat dalam membaca, karena siswa harus memiliki konsentrasi yang tinggi, selain mencari jawaban yang tepat mereka juga harus berhati-hati dalam menjawab pertanyaan. Tidak hanya itu, kecurangan juga terjadi dari siswa yang memberikan jawaban benar sambil berteriak padahal guru memiliki beberapa hukuman bagi siswa yang mencontek atau bagi yang memberikan jawaban benar.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan media permainan interaktif *wordwall*. Pertama media permainan interaktif ini dapat digunakan dimana saja dan efektif serta lebih fleksibel tanpa perlu menggunakan alat lain. Kedua media ini dapat dibuat dan dimainkan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu, ketiga dalam penggunaannya media ini tidak menggunakan memori (Aini. & Rulviana., 2023).

Di sisi lain, menurut Intan dalam (Nadia et al., 2022) ada banyak desain dari aplikasi *wordwall* ini dan untuk menghindari kebingungan, pencipta harus kreatif. Pencipta harus berperan aktif dalam menafsirkan arti dari permainan itu sendiri. Segi teknis, aplikasi ini harus dapat diakses secara online dan membutuhkan koneksi internet. Ada juga layanan yang hanya bisa digunakan untuk pembayaran.

a. Jenis *Wordwall*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, media *wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut ini adalah jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Jenis Permainan dalam *Wordwall*

Dilihat dari Gambar 2.1 di atas, berikut masing-masing penjelasan jenis permainan pada *wordwall*:

- 1) Permainan Mencocokkan: siswa mencocokkan setiap kata kunci dengan menggesernya di samping definisinya.
- 2) Kuis: permainan yang melibatkan pertanyaan pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) Roda Acak: permainan ini siswa menyebutkan atau menjelaskan apa yang siswa dapatkan dari memutar roda. Tidak ada skor untuk permainan ini, biasanya permainan ini digunakan sebagai aktivitas atau latihan, dengan siswa menjelaskan dan mengingat materi yang diminta oleh guru.
- 4) Buka Kotak: permainan ini siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan kalimat dalam bentuk gambar atau pertanyaan di dalam kotak yang telah disediakan.
- 5) Mencari Pasangan: siswa harus memilih dan mencocokkan jawaban yang benar.

- 6) Perbaiki Kalimat: siswa mengurutkan kata-kata untuk memperbaiki kalimat.
- 7) Group Sort: dalam permainan ini, siswa mengelompokkan dan mengurutkan jawaban yang benar sesuai dengan klasifikasinya.
- 8) *Maze Chase*: siswa diberikan sebuah masalah dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan menjalankan hewan dan menghindari menabrak musuh.
- 9) Kuis *Game Show*: kuis ini berisi pertanyaan pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, ronde bonus, dan nyawa.
- 10) Mencocokkan Pasangan: siswa mengetuk pasangan ubin dengan gambar di atasnya, kemudian membuka ubin satu per satu untuk mencocokkan gambar dengan gambar.
- 11) *Missing Word*: kegiatan di mana siswa mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah kalimat.
- 12) Anagram: siswa menarik dan memindahkan huruf-huruf untuk membentuk kata yang benar.
- 13) Diagram Berlabel: siswa menempelkan pin pada posisi yang benar pada gambar.
- 14) Kartu Acak: permainan di mana kartu dengan gambar atau pertanyaan dibagikan secara acak kepada para siswa. Permainan ini masih dimainkan secara online.
- 15) *Find the Mouse*: permainan ini melibatkan sejumlah tikus untuk setiap jawaban, dan siswa harus mengetuk tikus dengan jawaban yang benar.
- 16) Pop the Balloon: siswa harus meletuskan balon dan menjatuhkan kata-kata kunci yang sesuai dengan definisinya.

- 17) Pesawat: siswa harus mengemudikan pesawat menggunakan kontrol sentuh di Android, atau keyboard jika menggunakan PC, untuk mendapatkan jawaban yang benar.
- 18) Teka-teki silang: siswa menyelesaikan teka-teki silang, dengan memperhatikan peta yang diberikan.

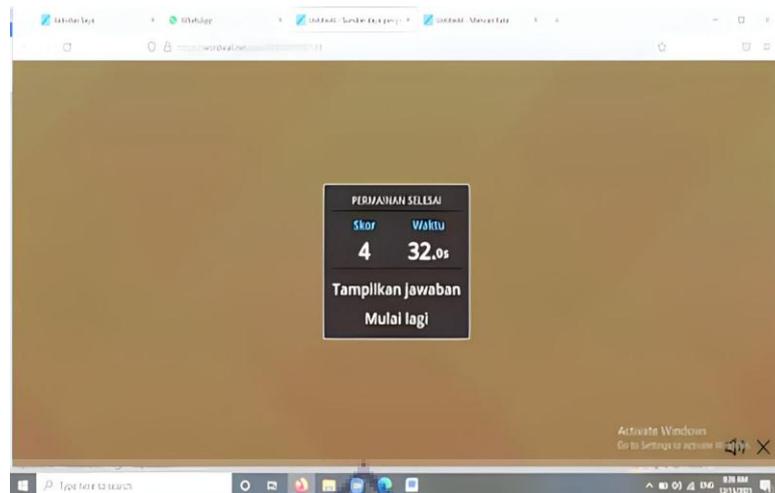
b. Karakteristik *Wordwall*

Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level setiap permainan. Jika siswa memainkan permainan pada level yang lebih tinggi, tingkat kesulitannya akan lebih tinggi. Tingkat ini dapat diatur oleh guru dan dapat ditempatkan di akhir atau awal permainan.
- 2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu siswa mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan siswa.
- 3) Mengasah *skill*, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun siswa bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.
- 4) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis *wordwall* akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya siswa masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

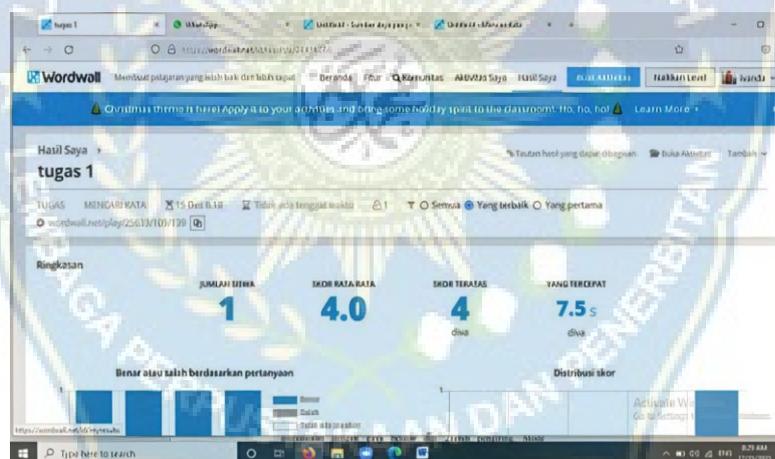
c. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Perlu diketahui, media berbasis *wordwall* ini dapat diakses dari Android atau laptop/PC dan memiliki tampilan yang tidak jauh berbeda ketika diakses dari keduanya.



Gambar 2.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

- 6) Guru dapat melihat nilai siswa di akun *wordwall* dengan mengklik tombol Hasil Saya. Dari sana, guru dan siswa dapat melihat peringkat siswa dari nilai tertinggi hingga terendah.



Gambar 2.5 Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Retnowati (Walidah et al., 2022), motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang, secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan atau tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan

tertentu. Ditambahkan Huit, W motivasi adalah kondisi atau keadaan internal (kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang menjadi positif bertindak untuk mencapai tujuan (Suprihatin., 2015).

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan proses pembelajaran berlangsung melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru (Walidah et al., 2022). Di sisi lain, menurut (Maghfiroh, 2018), belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan setiap manusia untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang berupa pengetahuan maupun keterampilan yang diperoleh dari berbagai pengalaman dan materi yang dipelajari.

Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam keberlangsungan pembelajaran. Guru harus mengetahui apakah siswa memiliki motivasi atau tidak di dalam pembelajaran tersebut karena dengan adanya motivasi, siswa terlihat senang dan aktif dalam belajar (Nisa. & Susanto., 2022). Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan semangat dan gairah dalam mencapai hasil belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat juga mampu mencapai hasil akademik yang tinggi. Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan yang diharapkan (Nabilah. & Warmi., 2023).

Menurut Persada (Nabilah. & Warmi., 2023) pembelajaran yang menarik dan jelas mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang diberikan oleh guru. Sikap positif dalam pembelajaran sangat penting karena akan membuat siswa aktif dalam belajar. Sikap positif terbentuk maka motivasi belajar siswa juga terbentuk. Siswa dengan motivasi belajar yang rendah juga memiliki semangat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran, tidak

tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru, acuh terhadap pembelajaran, tidak aktif di kelas, bahkan tidak serius dalam mengerjakan tugas.

Terdapat 2 jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik (dalam) dan motivasi ekstrinsik (luar). Motivasi intrinsik berjalan dengan sendirinya dan tidak perlu dirangsang karena sudah ada dorongan dari diri sendiri. Motivasi intrinsik timbul atas keinginan dari dalam diri seseorang untuk berhasil dan memiliki keinginan untuk belajar demi menggapai cita-cita. Contohnya, seorang anak yang belajar atas dasar keinginannya sendiri karena anak tersebut sadar, dia harus belajar demi mendapatkan nilai yang bagus. Contoh motivasi ekstrinsik seperti *reward*, lingkungan yang mendukung, dan cara belajar yang menarik (Nisa. & Susanto., 2022).

Menurut Hanafiah (Walidah et al., 2022) dikemukakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi merupakan penggerak perilaku siswa.
- b. Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa.
- c. Motivasi merupakan alat untuk memberi arah pada pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran yang lebih bermakna.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan pembelajaran dan mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Sudjana hasil belajar sebagai objek penilaian pada dasarnya menilai tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan pendidikan berupa kemampuan setelah memperoleh atau menyelesaikan proses pengalaman belajar (Siagian & Tarigan, 2023). Namun tidak jarang dalam kegiatan pembelajaran perubahan

tersebut tidak sepenuhnya terlaksana atau bahkan tercapai, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Menurut Walisman (Walidah et al., 2022), hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil dari banyak faktor yang saling mempengaruhi, baik internal maupun eksternal. Berikut penjelasannya:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor-faktor tersebut antara lain: kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi jasmani dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor luar diri siswa yang dapat mempengaruhi pembelajaran seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

5. Matematika

Matematika menurut Susanto merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Salah satu komponen pendidikan dasar adalah bidang pelajaran matematika (Syar et al., 2023).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Banyak yang memandang matematika sebagai ilmu yang abstrak, teoritis, penuh dengan simbol dan rumus-rumus yang membingungkan. Objek matematika yang abstrak menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan belajar bagi siswa (Angraeni et al., 2022).

Menurut Uno (Walidah et al., 2022), matematika sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang merupakan alat pikir, alat komunikasi dan alat untuk

memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalisasi dan individualitas, dengan cabang-cabang seperti aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Jadi matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai alat dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir, dan lain sebagainya.

Pembelajaran matematika harus diterapkan dengan ruang lingkup yang abstrak sehingga harus membutuhkan benda-benda konkret untuk dapat lebih mudah memahaminya dalam bentuk media pembelajaran sehingga memudahkan pembelajaran matematika siswa (Siagian & Tarigan, 2023).

Pembelajaran matematika yang dilakukan guru di sekolah dasar pada umumnya masih belum berjalan secara maksimal. Guru dalam kegiatan pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Sedangkan materi dalam matematika adalah konsep yang bersifat abstrak.

Metode ceramah yang digunakan guru dalam menyampaikan konsep yang abstrak membuat siswa SD yang masih berpikir konkret sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan capaian hasil belajar siswa kurang maksimal

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini dikembangkan atas dasar adanya permasalahan dalam observasi sebelumnya di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar, beberapa permasalahan siswa diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Pembelajaran matematika kurang memotivasi siswa karena kurang efektif, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti diam, hanya mendengarkan

penjelasan guru, dan kurang dalam pemanfaatan teknologi sehingga dengan melakukan penelitian kuantitatif, ditemukan bahwa *game* interaktif *wordwall* terdapat keterbatasan dalam mengidentifikasi masalah seperti penggunaan dan motivasi hasil belajar.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Media *game* interaktif *wordwall* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dalam pelajaran matematika. Guru lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kerangka pemikiran dari penelitian ini ditunjukkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh penulis, diantaranya:

1.	Judul	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak
	Jurnal	Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)
	Volume dan halaman	Vol. 4 No. 2 halaman 1454-1464
	ISSN	2745 4053
	Tahun	2023
	Penulis	Nindy Puji Nabilah dan Attin Warmi
	Lembaga	Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan kesulitan yang dialami guru dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga guru hanya mengandalkan buku cetak sebagai bahan ajar utama. Penggunaan situs <i>wordwall</i> sebagai media pembelajaran mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Penyajian yang kreatif dan didukung dengan tema yang menarik membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Respon positif dan minat siswa dalam menggunakan <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.
	Teori	Maulani : Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar, tanpa adanya motivasi yang kuat kecil kemungkinan seseorang untuk berhasil dalam belajar.
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan angket atau kuesioner.
	Hasil Penelitian	Penggunaan media pembelajaran berbasis website <i>wordwall</i> memberikan kontribusi yang baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Siswa terlihat sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Motivasi adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar, jika tidak memiliki motivasi yang kuat maka kecil kemungkinan bagi seseorang dapat berhasil dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang

		tinggi dalam belajar besar kemungkinan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Sikap positif pada proses pembelajaran sangat penting karena akan membuat siswa giat dalam belajar.
	Kelebihan	Media pembelajaran berbasis website <i>wordwall</i> adalah mudah untuk diakses oleh para guru untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran berbasis IT.
	Kekurangan	Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena guru kurang optimal dalam berinovasi memanfaatkan teknologi pembelajaran.
	Kesimpulan	Dengan digunakannya media pembelajaran berbasis website <i>wordwall games</i> dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi baik bagi motivasi belajar matematika siswa.
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Respon yang positif dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan <i>wordwall games</i> menumbuhkan motivasi belajar siswa
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan penelitian kuantitatif bukan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi dan angket atau kuesioner.
2.	Judul	Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi.
	Jurnal	Indonesian Journal of Educational Development
	Volume dan halaman	Volume 2 Nomor 2 halaman 324-332
	ISSN	p-ISSN: 2722-3671
	Tahun	2021
	Penulis	I Gusti Putu Agung dan Arimbawa
	Lembaga	SMA Negeri 1 Petang, Kabupaten Badung, Indonesia
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Media <i>wordwall</i> merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
	Teori	Fanny : <i>Wordwall game quis</i> akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak

		merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.
	Metode Penelitian	Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus, di mana pada masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.
	Hasil Penelitian	Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game komputer. Media <i>wordwall game quis</i> tidak saja meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam Sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri siswa. Alasan rasional penggunaan media <i>wordwall game quis</i> adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai sains dan akan lebih tertarik terhadap sains jika mereka dilibatkan secara aktif dalam melakukan sains.
	Kesimpulan	Proses pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, maka didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi <i>game</i> online yang disebut <i>wordwall game quis</i> .
	Kelebihan	Media <i>wordwall game quis</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.
	Kekurangan	Dalam proses pembelajaran lebih cenderung guru sebagai penceramah dan sedikit memberikan kesempatan untuk berkembangnya siswa sesuai dengan skill yang dimiliki sehingga tingkat kebosanan siswa timbul dan motivasi siswa menjadi sangat rendah.
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Media yang digunakan sama-sama menggunakan <i>game</i> online <i>wordwall game quis</i> .
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan penelitian kuantitatif bukan metode penelitian tindakan kelas.
3.	Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV
	Jurnal	Jurnal Basicedu
	Volume dan halaman	Volume 6 Nomor 5 halaman 7831-7839

ISSN	p-ISSN: 2580-3735
Tahun	2022
Penulis	Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman
Lembaga	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Pandemi COVID-19 di Indonesia telah mengalami penurunan angka secara drastis. Kesimpulan dari pernyataan sebelumnya bahwa pembelajaran IPS ialah konsep-konsep yang terkait dengan keadaan lingkungan sosial yang ada di sekitar. Artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga guru harus menguasai, berinovasi, kreatif dan serta memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan membuat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi.
Teori	Gandasari : Pengaruh aplikasi <i>wordwall</i> memberikan reaksi yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran.
Metode Penelitian	Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen menggunakan quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel terhadap variabel terkontrol.
Hasil Penelitian	Pada kegiatan belajar berlangsung siswa berantusias dilihat dari ekspresi siswa yang mengarah ke positif dalam bentuk semangat dan berunjuk gigih dalam menjawab pertanyaan pada tugas yang diberikan dengan tepat. Siswa menunjukkan motivasi dan cermat dalam menjawabnya pertanyaan tugas yang telah diberikan. Tampilan pada template media <i>wordwall</i> yang banyak membuat siswa tidak jenuh memberikan gairah baru ingin mencobanya.
Kesimpulan	Proses pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, maka didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi <i>game</i> online yang disebut <i>wordwall game quis</i> .
Kelebihan	Penggunaan media <i>wordwall</i> dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran khususnya pada minat dan serta memberikan dorongan belajar yang ada dalam diri siswa.

Kekurangan	Media <i>wordwall</i> membutuhkan kuota internet yang besar serta memerlukan jaringan internet yang stabil dan bagus.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis web <i>wordwall</i> .
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode <i>one-group pre-test and post-test design</i> tidak menggunakan metode quasi eksperimen.

Dari beberapa hasil penelitian yang relevan, hasil penelitian tersebut memiliki kesamaan variabel yakni “Media Pembelajaran *Wordwall*” sebagai variabel independen atau variabel terikat. Maka penulis berinisiatif menggunakan media berbasis *Game Interaktif Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, hipotesis penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2017), penelitian eksperimen adalah model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data dan analisis data menggunakan instrumen penelitian yang bersifat kuantitatif/statistik serta bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pra-experimental design* dalam bentuk *one-group pre-test and post-test design*, yang menjelaskan bahwa pada penelitian dengan desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan, sehingga memberikan gambaran yang akurat mengenai hasil perlakuan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (Hatmoko, 2015), “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. “Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V. Adapun alasan peneliti memilih kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe menjadi populasi penelitian adalah motivasi dan hasil belajar siswa yang masih rendah sehingga diperlukan alat/media pembelajaran untuk membantu siswa memahami pembelajaran.

Tabel 3.1 Sampel Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah Siswa
Kelas V	9 orang	6 orang	15 Orang

Sumber: Data siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe

2. Sampel

Dalam penelitian ini, penelitian mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (Wahid & Amarwati, 2015) Sampling Jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan seluruh siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pre-test and post-test design* dengan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen.

(Arikunto, 2010) menyatakan bahwa *one-group pre-test and post-test design* adalah suatu kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*post-test*).

Kelompok eksperimen menerapkan penggunaan media *game* interaktif *wordwall*. Pada desain kelompok eksperimen, dilakukan *pre-test* dilanjutkan dengan perlakuan dengan media *game* interaktif *wordwall*, kemudian dilanjutkan dengan *post-test*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Variabel terikat	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono, (2017)

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

O₁ : Hasil tes pra-perlakuan (*pre-test*) pada kelompok eksperimen.

O₂ : Hasil tes pasca-perlakuan (*post-test*) pada kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen, dan perbedaan antara O₁ dan O₂ diasumsikan sebagai efek dari perlakuan.

E. Variabel Penelitian Survei

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *game* interaktif *wordwall*. Variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol X.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel atau hasil yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2015). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y.

F. Definisi Operasional Variabel

Adapaun definisi dari variabel operasional tersebut adalah:

1. *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* digunakan untuk memberikan kesan belajar sembari bermain kepada siswa berupa pertanyaan-pertanyaan interaktif yang dibuat oleh guru, kemudian ditambahkan template sebagai upaya memberikan kesan pembelajaran yang menarik kepada siswa. Kuis ini akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasinya melalui gadget masing-masing.

2. Motivasi Belajar

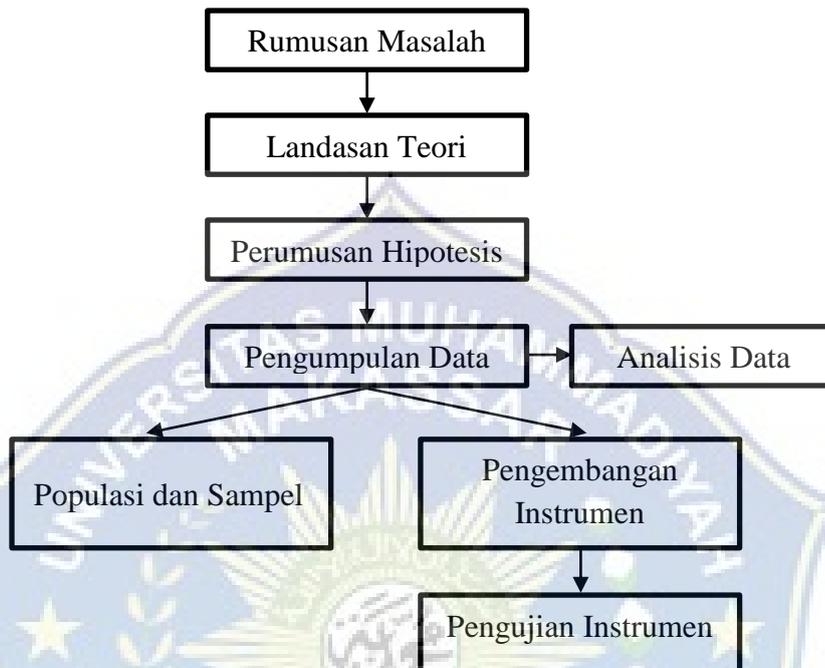
Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam berlangsungnya pembelajaran. Guru harus mengetahui apakah siswa memiliki motivasi atau tidak di dalam pembelajaran tersebut karena dengan adanya motivasi, siswa merasa semangat dan aktif dalam mencapai hasil belajar yang baik.

3. Hasil Belajar

Ada tiga aspek hasil belajar yang dapat diteliti, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan terfokus pada aspek kognitif siswa dimana melihat pada observasi sebelumnya, hasil belajar pada aspek kognitif siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe pada pembelajaran Matematika cenderung pada kategori kurang.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini mengacu pada tahap-tahap sebagaimana yang dinyatakan oleh sugiyono dalam bukunya menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

H. Instrumen Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu:

1. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran merupakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat gambaran aktivitas yang dilakukan siswa

dan guru selama pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall*. Lembar observasi yang digunakan berupa lembar *checklist*. Pemberian skor dari kegiatan guru dan siswa apabila semua deskriptor nampak diberikan skor 5, jika hanya 4 deskriptor yang nampak diberikan skor 4 dan seterusnya.

3. Lembar Soal Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini berupa lembar soal untuk melihat hasil belajar matematika siswa. Jenis tes yang digunakan tes formatif berupa pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan media *game* interaktif *wordwall*. Tes dilaksanakan dua kali sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang didapatkan berupa hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Adapun penentuan skor dalam tes ini yaitu nilai 0 untuk setiap nomor jawaban salah dan nilai 1 untuk jawaban benar.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017). Penilaian dilakukan dengan metode *rating scale* dengan memberi angka pada salah satu item, yaitu 4, 3, 2, atau 1.

2. Observasi

Observasi adalah alat yang digunakan untuk mengamati secara langsung objek yang berhubungan dengan penelitian (Eka Ratnasarianti., 2021). Kegiatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, dimana peneliti akan menjadi pengamat untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall*.

3. Tes Hasil Belajar

Tes atau pengetesan merupakan cara untuk dapat menjangkau data yang berkaitan dengan ukuran kemampuan, keterampilan, penguasaan, atau kompetensi (Suwartono., 2014). Teknik tes yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* yang digunakan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Sedangkan teknik *post-test* digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall*.

4. Dokumentasi

Menurut (Eka Ratnasarianti., 2021) dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen secara tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumentasi dilakukan peneliti dengan mengambil gambar selama penelitian digunakan sebagai data pendukung dari penelitian yang dilakukan.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik dalam program SPSS. Terdapat dua macam statistik yang digunakan yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Prosedur ini masih menggunakan bantuan statistika ringan seperti mean, median, modus, nilai minimum dan maksimum, serta rentangan (Suwartono., 2014).

a. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif untuk melihat pemahaman materi siswa pada pembelajaran Matematika setelah diterapkan media *game* interaktif *wordwall*.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial atau disebut juga dengan statistik induktif. Menurut (Sugiyono, 2016) menyatakan “statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat data.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori-kategori skor hasil belajar matematika adalah skala lima berdasarkan standar yang diterapkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategorisasi Skor Hasil Belajar

Tingkat Penugasan	Nilai	Keterangan
90% - 100%	90 – 100	Sangat Tinggi
80% - 89%	80 – 89	Tinggi
65% - 79%	65 – 79	Sedang
55% - 64%	55 – 64	Rendah
0% - 54%	0 – 54	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2008)

Selain itu, kategori standar ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
$0 \leq x \leq 70$	15	0	100%	0%	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	0	100	0%	100%	Tuntas

Sumber: SDN No. 138 Inpres Mangulabbe

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Alasan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*

karena data termasuk data kuantitatif. Sampel penelitian yang digunakan berjumlah < 100 , untuk mengetahui data yang digunakan normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan IBM SPSS.

b. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah uji Independent Sampel T-Test yang menguji perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Analisis uji ini menggunakan bantuan *statistical for social science* (SPSS).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SDN No. 138 Inpres Magulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 4 sampai dengan 18 Januari 2024. Perlakuan yang diberikan peneliti berupa *pre-test* dan *post-test* dengan hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terkait *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa. Hal ini di buktikan oleh hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel T-Test, dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga diperoleh hasil hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti terdapat pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data hasil penyebaran lembar kuesioner motivasi hasil belajar siswa. Data kuesioner pada penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan gambaran mengenai motivasi belajar siswa

terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *game* interaktif *wordwall*. Deskripsi skor kuesioner motivasi belajar siswa ditunjukkan pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Data Responden Motivasi Belajar Siswa

No./ Inisial	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Kategori
KAP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	98%	Sangat Baik
MRSR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
NHS	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
NSM	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
KRN	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	88%	Sangat Baik
NIP	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	90%	Sangat Baik
MMI	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	83%	Sangat Baik
PA	4	3	1	4	1	3	4	1	4	3	70%	Baik
MF	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	83%	Sangat Baik
ZAH	4	3	2	1	4	3	2	2	4	4	78%	Baik
KA	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	88%	Sangat Baik
RAM	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	73%	Baik
MID	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	88%	Sangat Baik
NAZ	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	88%	Sangat Baik
MZM	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	85%	Sangat Baik

Sumber : Hasil Olahan Data Respon Siswa

Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa dari indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi belajar sangat tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat motivasi belajar sangat baik sebanyak 12 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang baik sebanyak 3 siswa. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada saat menggunakan media *game* interaktif *wordwall* lebih baik dan meningkat. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa pada setiap indikator.

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskripsi dari hasil belajar Matematika siswa kelas V yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Pretest	15	30	20	50	37.33	9.796
Hasil Posttest	15	15	75	90	83.33	4.082
Valid N (listwise)	15					

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 2.6

Berdasarkan data pada tabel 4.2 dapat dilihat hasil tes belajar (*pre-test* dan *post-test*) dengan menggunakan 15 sampel memperoleh range sebesar 30 pada *pre-test* dan sebesar 15 pada *post-test*, skor minimum sebesar 20 pada *pre-test* dan sebesar 75 pada *post-test*, skor maksimum sebesar 50 pada *pre-test* dan sebesar 90 pada *post-test*. Nilai rata-rata (Mean) sebesar 37,33 pada *pre-test* dan sebesar 83,33 pada *post-test*. Adapun standar deviasi sebesar 9,796 dan sebesar 4,082 pada *post-test*.

Hasil belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe dikategorikan menjadi lima, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Adapun skor hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
90 – 100	0	2	0%	13%	Sangat Tinggi
80 – 89	0	12	0%	80%	Tinggi
65 – 79	0	1	0%	7%	Sedang
55 – 64	0	0	0%	0%	Rendah
0 – 54	15	0	100%	0%	Sangat Rendah

Sumber : Hasil Olahan Data (Hal.106)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa sebanyak 15 orang, sebanyak 15 siswa atau 100% berada pada kategori sangat rendah pada pelaksanaan *pre-test*, sedangkan pada pelaksanaan *post-test* sebanyak 2 siswa

atau 13% berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 12 siswa atau 80% berada pada kategori tinggi, sebanyak 1 siswa atau 7% berada pada kategori sedang, dan sebanyak 0 siswa atau 0% berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Sehingga dapat dilihat bahwa terjadi sebuah peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah digunakannya media pembelajaran *game* interaktif *wordwall*. Kriteria keberhasilan belajar dikatakan tuntas jika nilai siswa berada pada rentan nilai 70 sampai dengan 100. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
$0 \leq x \leq 70$	15	0	100%	0%	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	0	100	0%	100%	Tuntas

Sumber : Hasil Olahan Data (Hal.49)

Berdasarkan tabel 4.4, *pre-test* menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 100% berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada *post-test* menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 100% berada pada kategori tuntas.

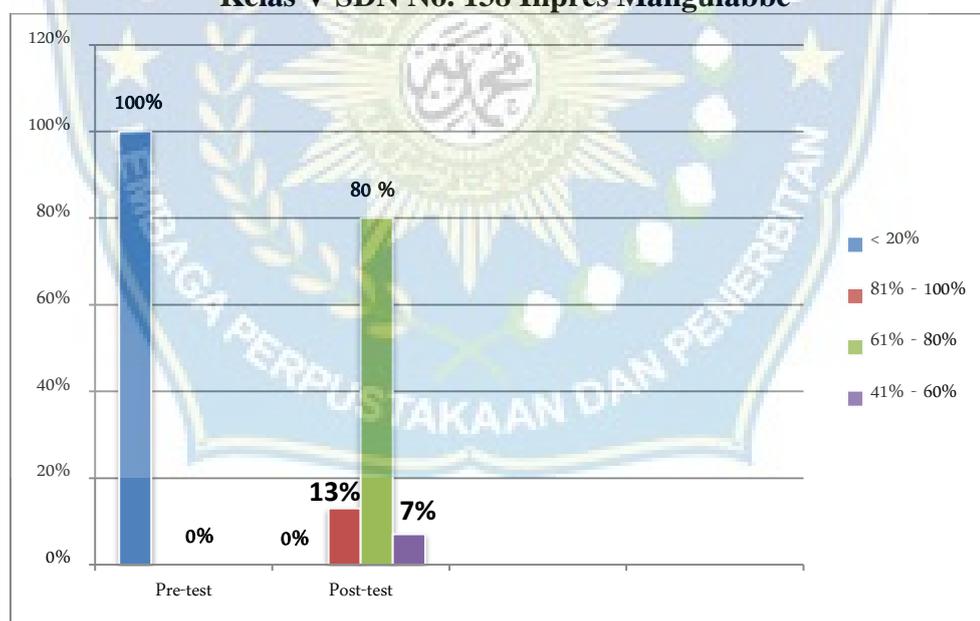
Tabel 4.5 Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Perlakuan Statistics

	Hasil Pretest	Hasil Posttest
N	Valid 15	15
	Missing 0	0
Mean	37.33	83.33
Median	40.00	85.00
Std. Deviation	9.796	4.082
Variance	95.952	16.667
Range	30	15
Minimum	20	75
Maximum	50	90
Sum	560	1250

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 2.6

Dilihat dari tabel 4.5 hasil belajar sebelum perlakuan memperoleh mean sebesar 37,33 sedangkan hasil belajar setelah perlakuan memperoleh mean sebesar 83,33 dengan jumlah siswa yang sama yaitu sebanyak 15 siswa. Median hasil belajar sebelum perlakuan memperoleh 40,00 dan hasil belajar setelah perlakuan memperoleh 85,00. Adapun nilai standar deviasi sebelum perlakuan memperoleh 9,796 sedangkan nilai standar deviasi setelah perlakuan memperoleh 4,082 dengan variansi sebelum perlakuan sebesar 95,952 dan variansi setelah perlakuan sebesar 16,667. Hasil belajar sebelum perlakuan memperoleh range sebesar 30 dengan nilai minimum dan maksimum sebesar 20 dan 50. Sedangkan hasil belajar setelah perlakuan memperoleh range sebesar 15 dengan nilai minimum dan maksimum sebesar 75 dan 90. Perolehan nilai sum dari kedua data adalah 560 sebelum perlakuan dan 1250 setelah perlakuan.

Grafik 4.1 Persentase Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe



Sumber : *Distribusi Frekuensi dan Persentase (Hal.49-50)*

Grafik 4.1 menunjukkan bahwa dari 15 (100 %) siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe mendapatkan nilai dengan kategori kurang pada *pre-test*. Setelah diberikan perlakuan, nilai *post-test* yang diperoleh siswa berada pada

kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (13%), pada kategori tinggi sebanyak 12 siswa (80%) dan kategori sedang sebanyak 1 siswa (7%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika setelah diberikan perlakuan berupa media *game* interaktif *wordwall* mengalami perubahan berupa peningkatan dari kategori sangat rendah menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi.

2. Analisis Statistik Inferensial

Pengujian ini digunakan uji independent sampel T-Test dengan melakukan uji normalitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari tes apakah berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data *pre-test* dan *post-test* dari kelas V dengan jenis uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS Statistic versi 2.6 dengan jumlah sampel sebanyak 15 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila Sig. $> 0,05$ maka data normal
- 2) Apabila Sig. $< 0,05$ maka data tidak normal

Hasil dari uji ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*
Tests of Normality

Belajar MTK	Hasil Belajar	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a	
			df	Sig.
	Pretest	.183	15	.188
	Posttest	.258	15	.008

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 2.6

Dari tabel 4.6 menjelaskan bahwa Sig. dari *pre-test* dan *post-test* kelas V, nilai *pre-test* lebih besar dari 0,05 yaitu $0,188 > 0,05$ dan Sig. nilai *post-test* yaitu $0,008 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut didistribusikan normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Uji dilakukan dengan menggunakan uji independent sampel T-Test menggunakan *SPSS Statistic versi 2.6*. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Untuk kriteria uji independent sampel T-Test pada SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- 2) Apabila Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Hasil uji independent sampel T-Test yang menggunakan nilai *post-test* ditampilkan sebagai berikut:

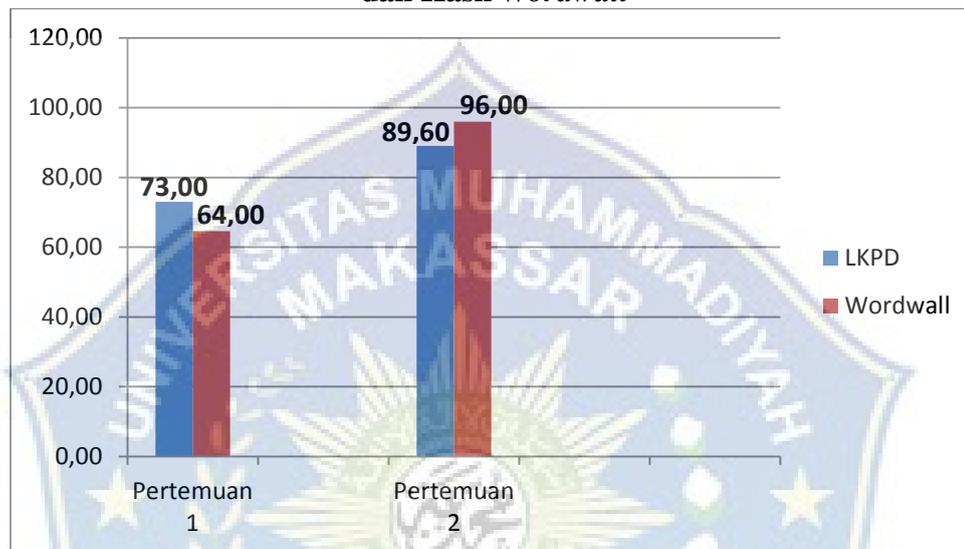
**Tabel 4.7 Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
		F	Sig.			
Belajar MTK	Equal variances assumed	12.113	.002	-16.788	28	.000
	Equal variances not assumed			-16.788	18.721	.000

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 2.6

Berdasarkan tabel 4.7 data yang digunakan dari hasil *uji independent sampel T-Test adalah equal variance assumed* dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Kriteria uji independent sampel T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,000 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Grafik 4.2 Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Hasil *Wordwall*



Sumber : Hasil olahan data (Hal.90-91)

Dari grafik 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata LKPD dari kelima kelompok pada pertemuan pertama adalah 73,00 dan rata-rata pengerjaan soal dengan menggunakan media *Wordwall* yaitu 64,00. Pada pertemuan kedua, nilai rata-rata LKPD yang diperoleh adalah 89,60 dan rata-rata pengerjaan soal dengan menggunakan media *Wordwall* yaitu 96,00. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe.

B. Pembahasan

Penelitian Pra-eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Sampel

sebanyak 15 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa yang diukur berdasarkan Kuesioner dan perolehan nilai dari *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai yang diperoleh berada pada kategori rendah dengan ketuntasan hasil belajar yang dinyatakan tidak tuntas yaitu sebanyak 15 siswa atau 100% jumlah sampel.

Selanjutnya penelitian di kelas V diberikan sebuah perlakuan berupa media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* pada pembelajaran Matematika. Media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* dimaksudkan untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik itu dalam berpikir kritis, bertanya, berkomunikasi, dan berkolaborasi serta mengasah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamza (Putriani & Gunawan, 2023) yang mengemukakan bahwa keaktifan belajar siswa begitu penting adanya dalam pembelajaran di kelas, karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil serta berkualitas jikalau seluruh siswa atau setidaknya sebagian besar yakni berperan aktif baik jasmani, rohani, maupun sosial dalam penelaahan.

Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa akan berdiskusi dan berkolaborasi dalam satu kelompok kecil. Langkah awal yang siswa lakukan adalah mencoba menganalisa soal dengan berpijak pada pengetahuan yang siswa peroleh dari penjelasan guru dan materi yang dilampirkan pada LKPD masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan pada *Wordwall* ataupun LKPD yang diberikan.

Hasil *post-test* menunjukkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami perubahan yaitu 100% yang terdiri atas kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (13%), pada kategori tinggi sebanyak 12 siswa (80%) dan

kategori sedang sebanyak 1 siswa (7%). Nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas V terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada *pre-test* sebesar 0,188 dan pada *post-test* sebesar 0,008 yang menunjukkan nilai Sig.>0,05. Selain itu, keterlaksanaan penerapan media pembelajaran *wordwall* juga terpantau terlaksana dengan baik di setiap pertemuan mulai dari hasil kerja LKPD siswa yang semakin baik dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua yaitu mulai dari rata-rata 73,00 pada pertemuan pertama, kemudian 89,60 pada pertemuan kedua. Sedangkan pada hasil *wordwall* siswa memperoleh nilai rata-rata 64,00 pada pertemuan pertama, dan 96,00 pada pertemuan kedua.

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa hasil dan respon siswa setelah menggunakan media *wordwall* sangat positif. Hal ini terlihat dari indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi belajar sangat tinggi untuk semua indikator, ditunjukkan dengan siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar sangat baik sebanyak 12 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang baik sebanyak 3 siswa. Kemudian keterlaksanaan kelima sintaks pembelajaran selama dua pertemuan juga berada pada kategori baik dan sangat baik dengan nilai rata-rata 86,1% untuk guru dan 77,3% untuk siswa pada pertemuan pertama, nilai rata-rata 98,6% untuk guru dan 90,6% untuk siswa pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* siswa menjadi senang dan antusias, aktif dan termotivasi serta menikmati proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saefudin (Dotutinggi et al., 2023) permainan merupakan salah satu metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dengan cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel t-test berbantuan SPSS Statistic versi 2.6, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *game* interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut diungkapkan oleh Pratiwi (Walidah et al., 2022) media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang sebesar-besarnya.

Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa lebih aktif dan membantu siswa memecahkan masalah di dalam pembelajaran serta mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya, salah satunya penggunaan aplikasi *wordwall* (Lubis & Nuriadin, 2022).

Media *wordwall* merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. *Wordwall* adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan *game* sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik dengan anggota kelompok lain. Aplikasi *wordwall* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah. & Alfurqan., 2022).

Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya sekedar media pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi dalam merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan (Nabilah. & Warmi., 2023). Penggunaan *wordwall* sangat mudah diimplementasikan karena sudah memiliki fitur yang memudahkan guru dan menciptakan kebaruan dalam penilaian pembelajaran. Menurut Putri *wordwall* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui *game wordwall*, dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa (Olisna et al., 2022).

Menurut Rachmadtullah pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi siswa, di mana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Pradani, 2022). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung (Gandasari & Pramudiani, 2021). Sulandjari (Nurafni & Ninawati, 2021) menyatakan, motivasi intrinsik sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar.

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan semangat dan gairah dalam mencapai hasil belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat juga mampu mencapai hasil akademik yang tinggi. Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan yang diharapkan (Nabilah. & Warmi., 2023).

Nilai hasil belajar siswa yang rendah merupakan suatu masalah pada proses pembelajaran, hal tersebut dapat dipicu dari pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai (Agusti & Aslam, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Walisman (Walidah et al., 2022), hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil dari banyak faktor yang saling mempengaruhi, baik internal

maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya, mulai dari kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, sampai pada kondisi jasmani dan kesehatan. Adapun Faktor eksternal merupakan faktor luar diri siswa yang dapat mempengaruhi pembelajaran seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* pada kelas V terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk guru dan siswa yang menunjukkan peningkatan progres kelima sintaks dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua.
2. Media *game* interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe dapat dilihat dari kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa, hasil dan respon siswa setelah menggunakan media *wordwall* sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias siswa pada saat pembelajaran, siswa menjadi aktif dalam bertanya dan siswa sangat menikmati pembelajaran. Hal ini juga dilihat dari peningkatan nilai tes dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji independent sampel t-test dengan bantuan SPSS Statistic versi 2.6 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, *game* interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.
2. Bagi guru, *game* interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar baik dari dalam diri maupun dari luar, memilih lingkungan belajar yang baik sehingga membawa dampak positif terhadap hasil belajar.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Eka Ratnasarianti. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. CV Andi Offset.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aini., A. N., & Rulviana., V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1038–1048. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984>
- Amelia, C. (2019). *Problematika Pendidikan di Indonesia*. 3, 775–779.
- Angraeni, R., Husniati, A., Gaffar, A., & R, Z. M. (2022). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran melalui pendekatan scientific terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 30–48.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955><https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Emda., A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran.

Lantanida Journal, 5(2), 93–196.

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ginting., E. V., Ginting., R. R., Hasibuan., R. J., & Perangin-angin., L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di SDN 0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 407–416. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.778>
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729–1736.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Marwani., Munirah., & Sulfasyah. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran DRTA (Directed Reading- Thinking Activity) Berbantuan Audio Visual terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9457–9473. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4105>
- Nabilah., N. P., & Warmi., A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454–1464. <https://doi.org/10.55338>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Nisa., M. A., & Susanto., R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa., S. F., & Renoningtyas., N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan

- Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall terhadap Motivasi Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Rahman., S. A., R, I. S., & Nawir., M. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 87–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.806>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- S., I. R. K.-K., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Septiani, M. (2015). Pengalaman Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam Memfasilitasi Masyarakat Belajar Sepanjang Hayat. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(2), 67–76. <https://doi.org/10.21009/jiv.1002.1>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Suprihatin., S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL*

PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, 3(1), 73–82.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>

- Syar, M. N., Husniati, A., & Kristiawati. (2023). Efektivitas Penerapan Moel Problem Based Learning berbantuan LKPD Liveworksheet terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Barombong 3. *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 303–312.
- Wahid, A., & Amarwati, D. (2015). Keefektifan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summerize, Test) dalam Membaca Pemahaman Teks Bacaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar. *Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 103–108.
<https://doi.org/10.26618/jk.v2i2.410>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Widyastono, H. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditasi a Di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kwangsan*, 5(1), 21–38.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i1.37>
- Zalillah., D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 491–504.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar

MODUL AJAR

MATEMATIKA



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Nurul Awalyah
Instansi/Sekolah	: SDN No. 138 Inpres Mangulabbe
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (1 x 35 menit)
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.</p>	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Target Peserta Didik :	
Siswa kelas v	
Jumlah Siswa :	
15 Siswa	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran Asesmen individu Asesmen kelompok	
Jenis Assesmen :	
Formatif (tertulis)	
Model Pembelajaran	
Tatap muka	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	
Individu Kelompok	
Metode :	
Ceramah Diskusi	

Sarana dan Prasarana	
<ul style="list-style-type: none"> • LKPD • <i>Wordwall</i> 	
Sumber Belajar :	
Buku Matematika kelas v	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan ucapan salam. 2. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran. 3. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing- masing. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru memberikan dorongan kepada siswa di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. 6. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 7. Guru menyampaikan judul topik, tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	
Fase 1: Orientasi masalah kepada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan-pertanyaan dasar seperti: “Ada yang tahu, apa itu pecahan?” “Berdasarkan pecahan di atas, yang mana termasuk pembilang dan penyebut?” “Bagaimana cara menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang penyebutnya sama?” “Bagaimana cara menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang penyebutnya tidak sama?” 2. Guru memberikan gambaran kepada siswa tentang cara membedakan pembilang dan penyebut dan cara menghitung pecahan yang penyebutnya sama dan penyebutnya berbeda.
Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir dengan mencabut lot nomor urut kelompok. 4. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok. 5. Guru menyampaikan instruksi cara mengerjakan LKPD. 6. Guru menjelaskan cara menggunakan <i>Wordwall</i> di ponsel kepada semua kelompok. 7. Guru mendampingi proses penggunaan <i>Wordwall</i> oleh siswa dan membantu siswa dalam menggunakan <i>Wordwall</i> untuk persiapan penyelidikan.

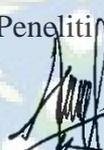
Fase 3: Pelaksanaan investigasi	8. Mengarahkan setiap kelompok untuk memulai kegiatan kolaborasi penyelesaian masalah. 9. Guru mendampingi keterlaksanaan proses investigasi setiap kelompok siswa.
Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil	10. Setelah investigasi selesai, guru mengarahkan setiap kelompok untuk menyajikan hasil kolaborasi yang telah diberikan. 11. Setiap kelompok mengumpulkan tugas secara bergantian.
Fase 5: Pelaksanaan investigasi	12. Memberikan umpan balik terhadap hasil penyelidikan dan penyajian tugas setiap kelompok.
Kegiatan Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mereview kembali pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa. 4. Guru memberikan nasehat kepada siswa. 5. Guru menutup dengan ucapan salam. 	

Takalar, 04 Januari 2024

Mengetahui

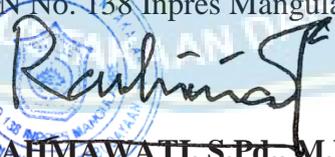
Guru Kelas V


ABDUL RAHMAN, S.Pd
NIP. 19651231 19861 1 043

Peneliti


NURUL AWALYAH
NIM. 105401117120

Kepala Sekolah
SDN No. 138 Inpres Mangulabbe



RAHMAWATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801005 200502 2 008

LAMPIRAN

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut.
2. Siswa mampu memecahkan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut dengan benar.

Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok:

No	Soal
1.	$\frac{5}{7} + \frac{8}{7} = \dots$
2.	$\frac{4}{6} + \frac{6}{4} = \dots$
3.	$\frac{5}{6} - \frac{7}{8} = \dots$

4. Budi dan Sitanggung ingin memasak mi sagu goreng, Dedap membeli mi sagu sebanyak $\frac{1}{4}$ kg, karena terlihat sedikit maka Sitanggung membeli untuk tambahan sebanyak $\frac{1}{2}$ kg. Berapa jumlah keseluruhan mi sagu mereka?
5. Tinggi badan tina adalah $1\frac{1}{5}$ meter, sedangkan tinggi badan Susi adalah $1\frac{2}{3}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?

MODUL AJAR

MATEMATIKA



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Nurul Awalyah
Instansi/Sekolah	: SDN No. 138 Inpres Mangulabbe
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (1 x 35 menit)
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.</p>	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Target Peserta Didik :	
Siswa kelas v	
Jumlah Siswa :	
15 Siswa	
Asesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok 	
Jenis Asesmen :	
<ul style="list-style-type: none"> • Formatif (tertulis) 	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka 	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Kelompok 	
Metode :	
<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 	

Sarana dan Prasarana	
<ul style="list-style-type: none"> • LKPD • <i>Wordwall</i> 	
Sumber Belajar :	
Buku Matematika kelas v	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan ucapan salam. 2. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran. 3. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru memberikan dorongan kepada siswa di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. 6. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa 7. Guru menyampaikan judul topik, tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	
Fase 1: Orientasi masalah kepada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan-pertanyaan dasar seperti: “ Bagaimana cara mengalikan dan membagi pecahan yang penyebutnya sama?” “ Bagaimana cara mengalikan dan membagi pecahan yang penyebutnya tidak sama?” 2. Guru memberikan gambaran kepada siswa tentang cara membedakan pembilang dan penyebut dan cara menghitung pecahan yang penyebutnya sama dan penyebutnya berbeda.
Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir. 4. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok. 5. Guru menyampaikan instruksi cara mengerjakan LKPD. 6. Guru menjelaskan cara menggunakan <i>Wordwall</i> di ponsel kepada semua kelompok. 7. Guru mendampingi proses penggunaan <i>Wordwall</i> oleh siswa dan membantu siswa dalam menggunakan <i>Wordwall</i> untuk persiapan penyelidikan.
Fase 3: Pelaksanaan investigasi	<ol style="list-style-type: none"> 8. Mengarahkan setiap kelompok untuk memulai kegiatan kolaborasi penyelesaian masalah. 9. Guru mendampingi keterlaksanaan proses investigasi setiap kelompok siswa.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil	10. Setelah investigasi selesai, guru mengarahkan setiap kelompok untuk menyajikan hasil kolaborasi yang telah diberikan. 11. Setiap kelompok mengumpulkan tugas secara bergantian.
Fase 5: Pelaksanaan investigasi	12. Memberikan umpan balik terhadap hasil penyelidikan dan penyajian tugas setiap kelompok.
Kegiatan Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mereview kembali pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa. 4. Guru memberikan nasehat kepada siswa. 5. Guru menutup dengan ucapan salam. 	

Takalar, 11 Januari 2024

Mengetahui

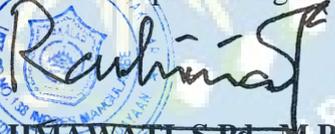
Guru Kelas V

Peneliti


ABDUL RAHMAN, S.Pd
NIP. 19651231 19861 1 043


NURUL AWALYAH
NIM. 105401117120

Kepala Sekolah
SEM No. 138 Impres Mangulabbe


RAHMAWATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801005 200502 2 008

LAMPIRAN

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung perkalian dan pembagian pecahan yang berbeda penyebut.
2. Siswa mampu memecahkan soal cerita perkalian dan pembagian pecahan berbeda penyebut dengan benar.

Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok:

No	Soal
1.	$\frac{2}{3} : \frac{1}{2} = \dots$
2.	$\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \dots$
3.	$\frac{5}{6} \times \frac{2}{3} = \dots$

4. Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?
5. Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pertemuan 1

BAB 9

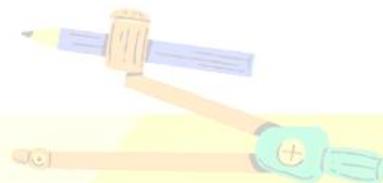
Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan

Untuk Siswa Kelas V



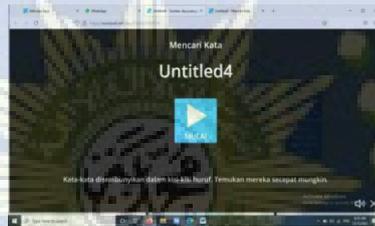
Nurul Awalyah

Universitas Muhammadiyah Makassar

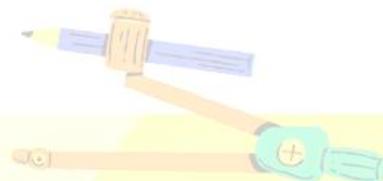


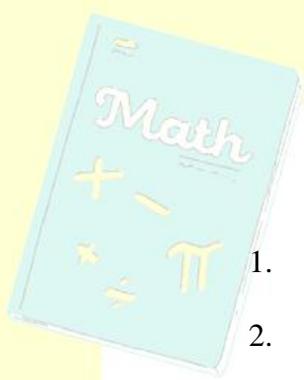
Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Mempersiapkan diri untuk presensi.
3. Mengetahui judul topik dan tujuan pembelajaran.
4. Menjawab pertanyaan-pertanyaan awal yang diberikan oleh guru.
5. Mendengar dengan seksama penjelasan guru terkait topik pembelajaran.
6. Bergabung dengan kelompok yang telah dibagikan.
7. Setiap kelompok menyiapkan masing-masing satu pensel.
8. Menyiapkan aplikasi atau platform *Wordwall*.
9. Setiap kelompok menuju laman *wordwall.net* kemudian masuk menggunakan email masing-masing.
10. Menekan tombol start pada layar apabila siap mengerjakan soal.



11. *Game* dimulai, isi pertanyaan dengan timer yang terus berjalan.
12. Setelah pekerjaan selesai, siswa dapat memasukkan nama kelompok dan melihat skor yang diperoleh dengan menekan tombol Hasil Saya. Dari sana, siswa dapat melihat peringkat dari nilai tertinggi hingga terendah.



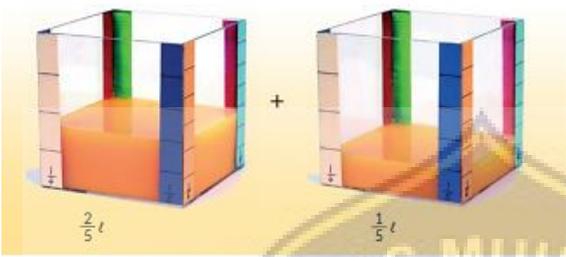


Tujuan Pembelajaran

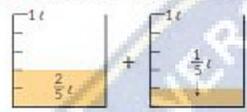
1. Siswa dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut.
2. Siswa mampu memecahkan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut dengan benar.

1 Penjumlahan Pecahan

1 Wadah berikut berisi $\frac{2}{5}$ l dan $\frac{1}{5}$ l jus jeruk. Jika keduanya kita gabungkan, Berapa liter jumlah seluruhnya?



1 Ayo, menulis kalimat matematika!



Kita telah mempelajarinya di Kelas 4

2 Ayo, berhitung!



2 1 Membaca pernyataan masalah dan membentuk kalimat matematikanya.

- Tulislah kalimat matematika untuk menghitung jumlahnya.
- $\frac{1}{3} + \frac{1}{2}$

3 2 1 Dapat membuat perkiraan kasar penjumlahan pecahan $\frac{1}{3} + \frac{1}{2}$

- Buatlah peserta didik berpikir tentang apa yang berbeda dari perhitungan penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama yang telah mereka pelajari.
- Mintalah peserta didik mendiskusikan alasan mengapa bilangan penyebut tidak dapat dijumlahkan (alasan mengapa $\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{2}{5}$ adalah salah)
- Mintalah peserta didik menggunakan model luas untuk memperlihatkan perkiraan kuantitasnya.
- Memahami bahwa kuantitasnya di antara $\frac{2}{3}$ l dan 1 l.

4 2 3 Berpikir bagaimana cara menghitung $\frac{1}{3} + \frac{1}{2}$.

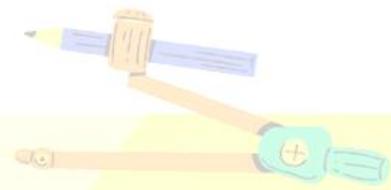
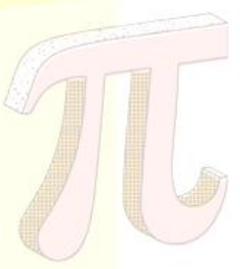
- Memberikan pemahaman bahwa menyamakan penyebut dapat dilakukan dengan meletakkan skala yang sama pada model luas.
- Menghitung dengan mengubahnya menjadi pecahan senilai yang mempunyai penyebut yang sama.
- $\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{2}{6} + \frac{3}{6} = \frac{5}{6}$
- Dijelaskan bahwa penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda dapat dilakukan dengan mengubahnya menjadi pecahan senilai yang mempunyai penyebut yang sama, dan dapat dihitung dengan cara yang sama seperti sebelumnya.
- Menyadari bahwa jika peserta didik meletakkan skala $\frac{1}{6}$ pada model luas, maka banyak jus menjadi 5 buah skala tersebut di mana nilainya sama dengan hasil dari mengubah ke pecahan senilai yang mempunyai penyebut yang sama.

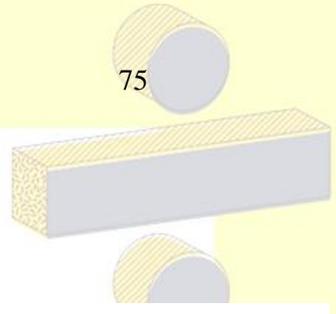
5 Mengetahui bahwa penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda dapat dihitung dengan mengubahnya ke pecahan senilai yang mempunyai penyebut yang sama.

6 3 Berpikir bagaimana cara menghitung $\frac{3}{10} + \frac{1}{6}$.

- Menekankan bahwa jawabannya harus diubah menjadi pecahan yang paling sederhana.

7 Mengerjakan Latihan 1-6



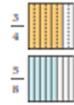


2 Pengurangan Pecahan

1 Chia menyimpan $\frac{3}{4}$ l jus dan $\frac{5}{8}$ l susu di kulkas. Berapa liter selisih volume jus dan susu?

1 Ubahlah menjadi pecahan yang penyebut sama dan tentukan mana yang lebih besar, kemudian tuliskan kalimat matematikanya!

$\frac{3}{4} = \frac{\square}{\square}$ kemudian, $\frac{3}{4} \square \frac{5}{8}$



2 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitungnya!

$\frac{3}{4} - \frac{5}{8} = \frac{\square}{\square} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

Kita harus mengubahnya menjadi pecahan yang penyebutnya sama.



3 Kita dapat melakukan pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda dengan menyamakan penyebutnya terlebih dahulu.

2 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitung $\frac{5}{6} - \frac{3}{10}$!

$\frac{5}{6} - \frac{3}{10} = \frac{\square}{\square} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

Tahukah kamu, apa bedanya dengan **1**?



Aku harus mengubahnya menjadi pecahan tak sejati, begitu bukan?

Jika kamu mengubahnya menjadi pecahan campuran pun, kamu tidak dapat mengurangkan $\frac{3}{6}$ dengan $\frac{3}{6}$.



LATIHAN

① $\frac{6}{7} - \frac{3}{4}$
② $\frac{3}{4} - \frac{7}{10}$

③ $\frac{5}{8} - \frac{1}{4}$
④ $\frac{2}{5} - \frac{1}{15}$

⑤ $\frac{2}{3} - \frac{1}{6}$
⑥ $\frac{7}{15} - \frac{3}{10}$

3 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitung $\frac{7}{5} - \frac{5}{6}$!

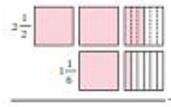
$\frac{7}{5} - \frac{5}{6} = \frac{\square}{\square} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

Kita dapat menghitung pecahan tak sejati dan pecahan sejati dengan cara yang sama.



4 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitung $2\frac{1}{2} - 1\frac{1}{6}$!

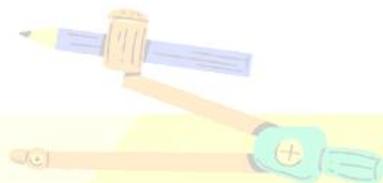
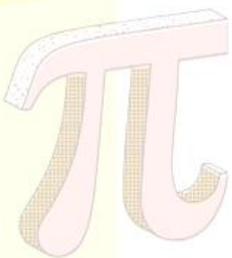
$2\frac{1}{2} - 1\frac{1}{6} = 2\frac{\square}{\square} - 1\frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$



5 Di rumah, Kadek mempunyai $2\frac{1}{2}$ l jus lalu ia meminumnya $1\frac{5}{6}$ l. Berapa l jus yang tersisa?

1 Tulis kalimat matematikanya!

2 Ayo, berhitung!

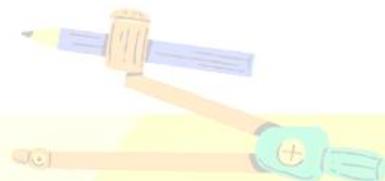
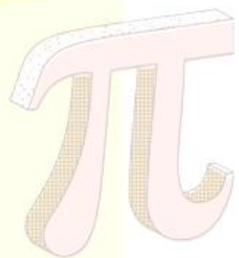


Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok:

No	Soal
1.	$\frac{5}{7} + \frac{8}{7} = \dots$
2.	$\frac{4}{6} + \frac{6}{4} = \dots$
3.	$\frac{5}{6} - \frac{7}{8} = \dots$

- Budi dan Sitanggang ingin memasak mi sagu goreng, Dedap membeli mi sagu sebanyak $\frac{1}{4}$ kg, karena terlihat sedikit maka Sitanggang membeli untuk tambahan sebanyak $\frac{1}{2}$ kg. Berapa jumlah keseluruhan mi sagu mereka?
- Tinggi badan tina adalah $1\frac{1}{5}$ meter, sedangkan tinggi badan Susi adalah $1\frac{2}{3}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?





Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pertemuan 2

BAB 10

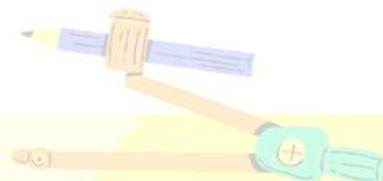
Perkalian dan Pembagian Pecahan

Untuk Siswa Kelas V



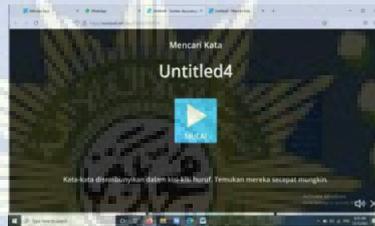
Nurul Awalyah

Universitas Muhammadiyah Makassar

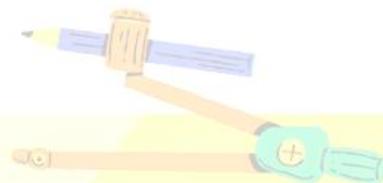


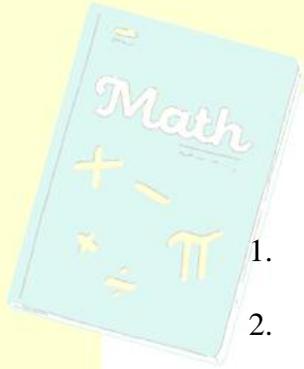
Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
2. Mempersiapkan diri untuk presensi.
3. Mengetahui judul topik dan tujuan pembelajaran.
4. Menjawab pertanyaan-pertanyaan awal yang diberikan oleh guru.
5. Mendengar dengan seksama penjelasan guru terkait topik pembelajaran.
6. Bergabung dengan kelompok yang telah dibagikan.
7. Setiap kelompok menyiapkan masing-masing satu ponsel.
8. Menyiapkan aplikasi atau platform *Wordwall*.
9. Setiap kelompok menuju laman *wordwall.net* kemudian masuk menggunakan email masing-masing.
10. Menekan tombol start pada layar apabila siap mengerjakan soal.



11. *Game* dimulai, isi pertanyaan dengan timer yang terus berjalan.
12. Setelah pekerjaan selesai, siswa dapat memasukkan nama kelompok dan melihat skor yang diperoleh dengan menekan tombol Hasil Saya. Dari sana, siswa dapat melihat peringkat dari nilai tertinggi hingga terendah.





Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung perkalian dan pembagian pecahan yang berbeda penyebut.
2. Siswa mampu memecahkan soal cerita perkalian dan pembagian pecahan berbeda penyebut dengan benar.

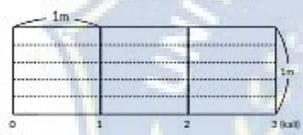


1 Perkalian Pecahan dengan Bilangan Bulat

1 Kamu mempunyai dua alat penyiram tanaman untuk menyiram kebun bunga. Saat kamu menggunakan alat penyiram yang besar, kamu dapat menyiram kebun seluas 2 m^2 . Ketika menggunakan alat penyiram yang kecil, luas kebun yang dapat disiram seluas $\frac{2}{5} \text{ m}^2$.

- 1 Berapa luas kebun yang tersiram? Tulislah kalimat matematikanya dan temukan hasilnya.
- 2 Berapa m^2 petak kebun yang tersiram? Ayo, warnai diagram di bawah ini!

Luas (m^2)	2	?
Banyak penyiraman (kali)	1	3



Luas (m^2)	$\frac{2}{5}$?
Banyak penyiraman (kali)	1	3

- 3 Ayo, tuliskan kalimat matematika dari soal nomor 2!
- 4 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitungnya!

Ide Dadang

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa $\frac{2}{5} \text{ m}^2$ adalah gabungan dari $\frac{1}{5} \text{ m}^2$ sebanyak 2 kali, sedangkan $\frac{2}{5} \times 3$ adalah gabungan dari $\frac{2}{5} \text{ m}^2$ sebanyak 3 kali. Dengan demikian, $\frac{2}{5} \times 3$ adalah gabungan dari $\frac{1}{5}$ sebanyak (2×3) .
Jadi, $\frac{2}{5} \times 3 = \frac{2 \times 3}{5} = \square$

Ide Farida

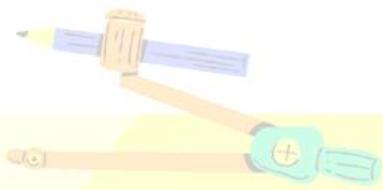
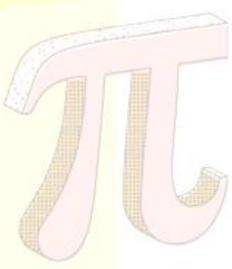
Tuliskan pecahan $\frac{2}{5}$ dalam bentuk pembagian = $2 : 5$.

$$\frac{2}{5} \times 3 = (2 : 5) \times 3 = (2 \times 3) : 5$$

Kemudian nyatakanlah dalam bentuk pecahan:
 $\frac{2}{5} \times 3 = \frac{2 \times 3}{5} = \square$

$(2 : 5) \times 3 = 0,4 \times 3 = 1,2$
 $(2 \times 3) : 5 = 6 : 5 = 1,2$
Jadi, $5 \text{ dan } 3$ dapat ditukar.

2 Berapa m^2 petak kebun yang tersiram jika disiram menggunakan alat penyiram kecil seperti pada soal **1** sebanyak 4 kali? Tulislah sebuah kalimat matematikanya dan hitunglah!





Ketika kita mengalikan pecahan sejati dengan bilangan bulat, kalikan pembilang dengan bilangan bulat dan biarkan penyebut tetap seperti semula.

$$\frac{a}{b} \times c = \frac{a \times c}{b}$$

3 Ayo, bandingkan metode (A) dan (B) untuk menghitung $\frac{2}{9} \times 3$!

(A) $\frac{2}{9} \times 3 = \frac{2 \times 3}{9}$

$$= \frac{6}{9}$$

$$= \frac{2}{3}$$

(B) $\frac{2}{9} \times 3 = \frac{2 \times 3^1}{9 \times 3}$

$$= \frac{6}{27}$$

Perhitungan akan lebih mudah jika kamu menyederhanakan pecahan bersamaan saat kamu menghitungnya.

4 Kita akan membuat 4 potongan pita yang masing-masing panjangnya $\frac{7}{5}$ m. Berapa panjang pita yang kita butuhkan?

1 Diagram di bawah menunjukkan situasi dari permasalahan di atas. Isilah () dengan sebuah bilangan.

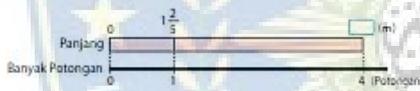


2 Ayo, hitunglah panjang pita!

LATIHAN

- 1 $\frac{2}{5} \times 2$
- 2 $\frac{5}{3} \times 4$
- 3 $\frac{3}{8} \times 2$
- 4 $\frac{7}{6} \times 4$

5 Kita akan membuat 4 potongan pita yang masing-masing panjangnya $1\frac{2}{5}$ m. Berapa m panjang pita yang kita butuhkan?



- 1 Tuliskan kalimat matematika untuk menemukan panjang seluruh pita!
- 2 Berapa kira-kira panjang pita yang kita butuhkan?
- 3 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitungnya!

Panjang (m)	$1\frac{2}{5}$?
Banyak Potongan	1	4

Ide Yosef

Memisahkan $1\frac{2}{5}$ menjadi 1 dan $\frac{2}{5}$.

$$1\frac{2}{5} \times 4 = \left(1 \times 4 + \frac{2}{5} \times 4 \right)$$

Ide Kadak

Mengubah $1\frac{2}{5}$ menjadi pecahan tak sejati.

$$1\frac{2}{5} \times 4 = \frac{7}{5} \times 4$$

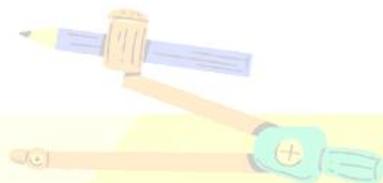
Nilai pecahan pada ide Yosef lebih mudah diperkirakan.

Cara mudah menyatakan pecahan campuran yaitu dengan membayangkan ukurannya.

Ketika mengalikan pecahan campuran dengan bilangan bulat, kamu dapat menghitungnya dengan cara pecahan sejati \times bilangan bulat atau mengubah pecahan campuran menjadi pecahan tak sejati.

LATIHAN

- 1 $1\frac{3}{7} \times 2$
- 2 $1\frac{5}{8} \times 4$
- 3 $2\frac{2}{3} \times 15$
- 4 $2\frac{5}{6} \times 12$



2 Pembagian Pecahan dengan Bilangan Bulat

Kelas 4.2, Hal 49

- 1 Sebuah alat penyiram tanaman dapat menyiram kebun bunga seluas \square m² dalam dua kali penyiraman. Berapa m² yang dapat disiram oleh alat penyiram air dalam sekali penyiraman?
- 2 Lengkapi masalah di atas dengan mengisi \square .



Jika bilangannya genap akan lebih mudah. Sebagai contoh, jika 4 m² kamu dapat menghitungnya 4 : 2.

Jika bilangannya 0,8 m², aku juga mudah menghitungnya, yaitu 0,8 : 2.



Dapatkah kita menghitungnya jika berupa bilangan pecahan? Jika $\frac{4}{5}$ m², berapakah hasilnya?



- 3 Jika \square diisi $\frac{4}{5}$ m², tuliskan kalimat matematikanya! \square

Luas	?	$\frac{4}{5}$
Banyak Penyiraman (Kali)	1	2

- 4 Ayo, pikirkan bagaimana cara menghitungnya!



Dapatkah kita menghitungnya dengan aturan pembagian berikut?

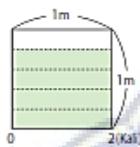


Diagram menunjukkan berapa banyak $\frac{1}{5}$ yang ada.



Kita dapat menghitungnya dengan cara yang sama seperti mengalikan pecahan.



[Contoh, ~]

Kita menggunakan ini ketika kita menyatakan sesuatu yang umum secara nyata.

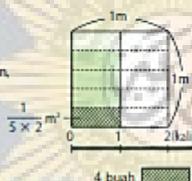


Ide Dadang

Luas \square adalah $\frac{1}{5 \times 2}$ m².

Kebun yang tersiram pada satu kali penyiraman, yaitu seluas $\frac{1}{5 \times 2}$ sebanyak 4 buah.

$$\frac{4}{5} : 2 = \frac{4}{5 \times 2}$$



4 buah \square



Ide Yusuf

Pada pembagian, terdapat aturan bahwa hasil bagi tidak berubah jika kita mengalikan baik yang dibagi maupun pembagi dengan bilangan yang sama dan tidak 0.

$$\begin{aligned} \frac{4}{5} : 2 &= \left(\frac{4}{5} \times 5\right) : (2 \times 5) \\ &= 4 : (2 \times 5) \\ &= 4 : (5 \times 2) \end{aligned}$$

Kemudian nyatakanlah sebagai pecahan, seperti berikut.

$$\frac{4}{5} : 2 = \frac{4}{5 \times 2}$$



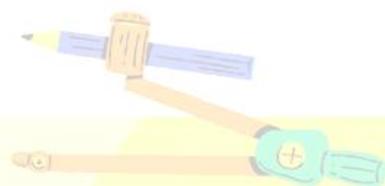
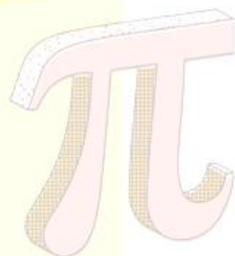
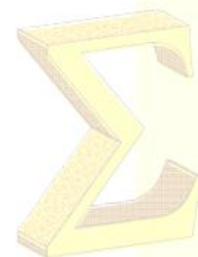
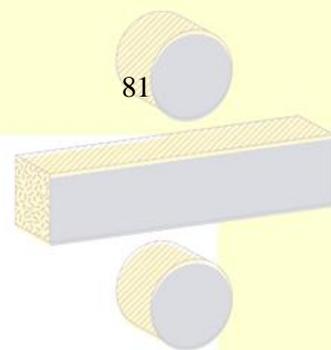
Ide Farida

Pada perkalian pecahan dengan bilangan bulat, kita dapat mengalikan pembilang dengan bilangan bulat. Demikian pula pada pembagian pecahan dengan bilangan bulat, kita dapat membagi pembilang dengan bilangan bulat.

$$\frac{4}{5} : 2 = \frac{4 : 2}{5}$$



$\frac{4}{5}$ m² adalah $\frac{1}{5}$ m² sebanyak 4 kali, kemudian jika kita membaginya, maka hasilnya adalah ...





2 Untuk membuat jus jeruk sebanyak $\frac{3}{4}$ l, kita membutuhkan 5 buah jeruk. Berapa l jus jeruk yang dapat dibuat dari 1 buah jeruk?

1 Tulislah kalimat matematikanya!

Banyak jus (l)	?	$\frac{3}{4}$
Banyak jeruk	1	5

2 Ayo, berhitung!

Ide siapa yang kita gunakan?

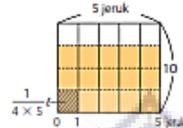


Kita tidak bisa membagi pembilang dengan bilangan bulat, yaitu 3 dibagi 5, seperti ide Farida.

Kita bisa menggunakan ide Dodang dan Yusuf dalam masalah ini.



Jadi, kita anggap pembilang dapat dibagi 5.



3 Hitunglah menggunakan ide Farida. Ubahlah menjadi suatu pecahan yang senilai dan pembilangnya dapat dibagi 5!

$$\begin{aligned} \frac{3}{4} : 5 &= \frac{3 \times 5}{4 \times 5} : 5 \\ &= \frac{3 \times 5 : 5}{4 \times 5} \\ &= \frac{3}{4 \times 5} \\ &= \square \end{aligned}$$



Ketika kita membagi pecahan sejati dengan bilangan bulat, maka kita dapat mengalikannya penyebutnya dengan bilangan bulat.

$$\frac{\triangle}{\bullet} : \square = \frac{\triangle}{\bullet \times \square}$$

3 Ayo, bandingkan cara A dengan B untuk menghitung $\frac{10}{7} : 4$!

A $\frac{10}{7} : 4 = \frac{10}{7 \times 4}$

$$\begin{array}{r} \frac{10}{7} : 4 = \frac{10}{7 \times 4} \\ = \frac{10}{28} \\ = \frac{5}{14} \end{array}$$

B $\frac{10}{7} : 4 = \frac{10}{7 \times \frac{4}{2}}$

$$\begin{array}{r} \frac{10}{7} : 4 = \frac{10}{7 \times \frac{4}{2}} \\ = \frac{10}{14} \\ = \frac{5}{7} \end{array}$$

Perhitungan akan lebih mudah jika kamu menyederhanakan pecahan sambil melakukan perhitungan.

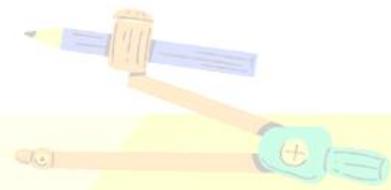
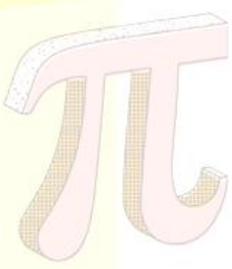
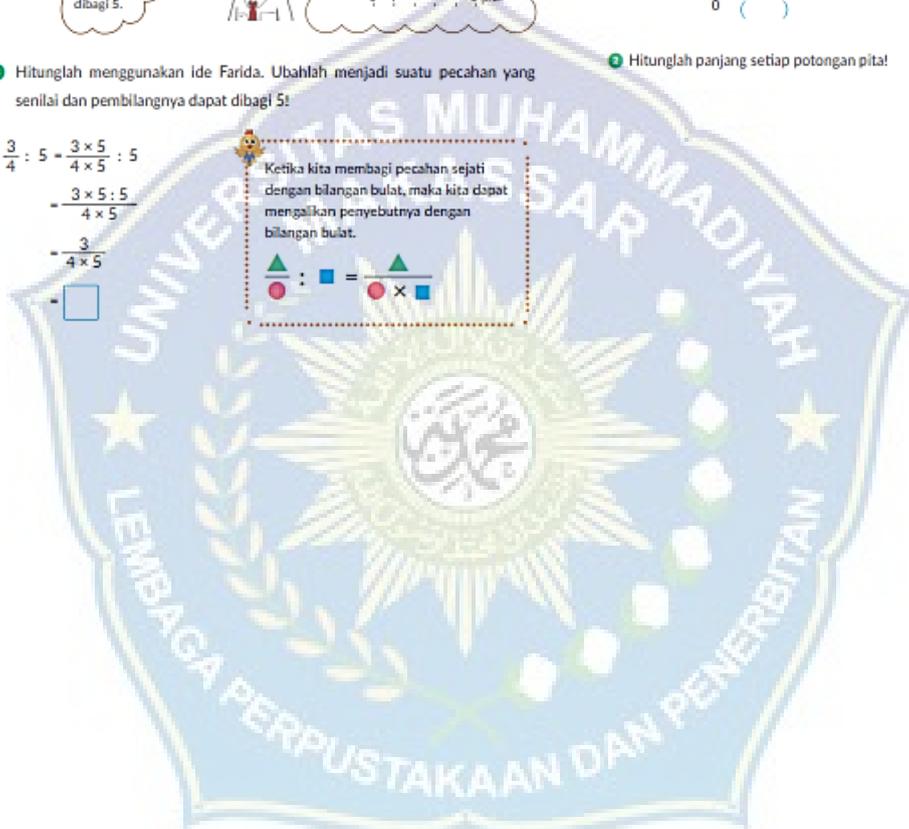
4 Terdapat pita sepanjang $\frac{8}{9}$ m. Kita akan membuatnya menjadi 6 potong pita sama panjang. Berapa m panjang setiap potongan pita?

1 Diagram di bawah ini menggambarkan situasi dari permasalahan di atas. Isilah () dengan sebuah bilangan!



2 Hitunglah panjang setiap potongan pita!

Panjang (m)	?	$\frac{8}{9}$
Banyak pita	1	6

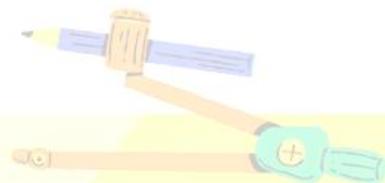


Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok:

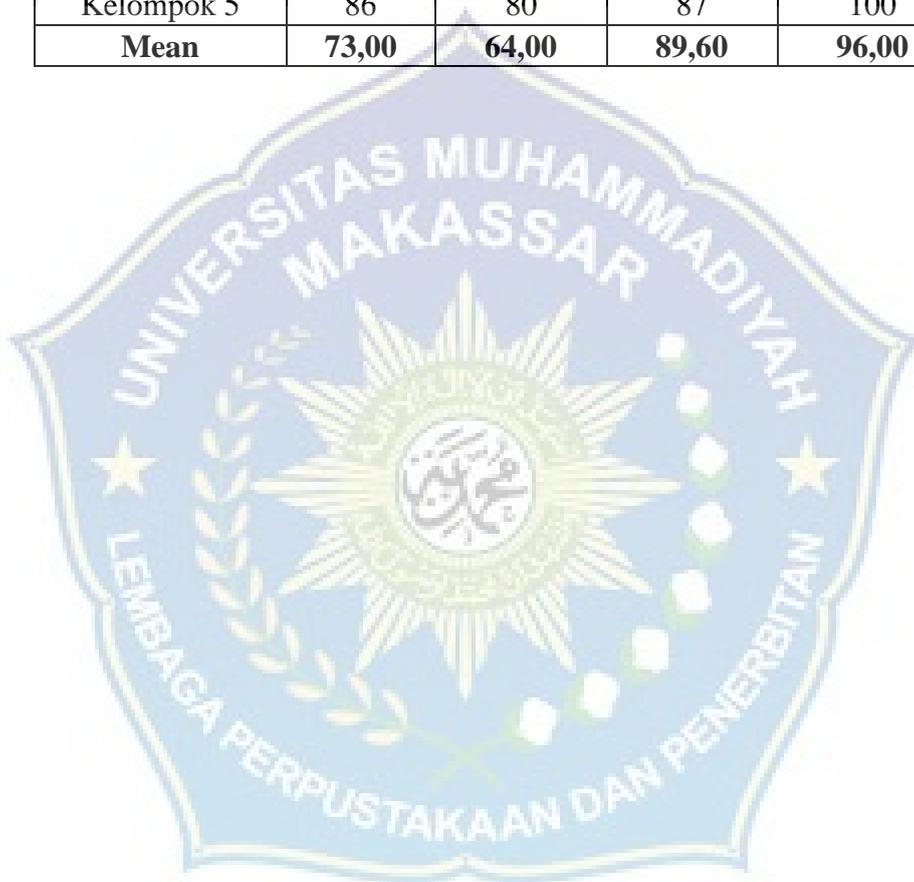
No	Soal
1.	$\frac{2}{3} : \frac{1}{2} = \dots$
2.	$\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \dots$
3.	$\frac{5}{6} \times \frac{2}{3} = \dots$

- Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?
- Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.



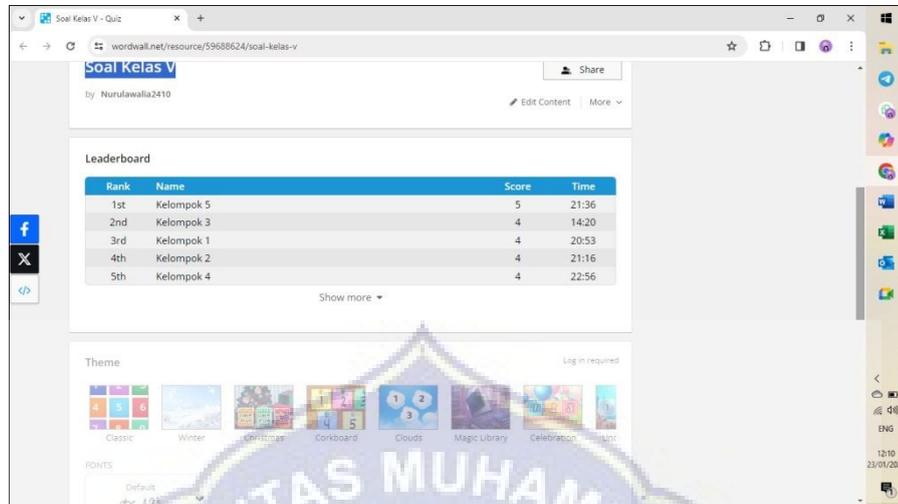
**Lampiran Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Hasil
Wordwall**

Nama Kelompok	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	LKPD	Wordwall	LKPD	Wordwall
Kelompok 1	73	60	87	100
Kelompok 2	86	60	87	100
Kelompok 3	60	60	87	100
Kelompok 4	60	60	100	80
Kelompok 5	86	80	87	100
Mean	73,00	64,00	89,60	96,00



Lampiran Hasil Wordwall

Pertemuan 1



The screenshot shows a Wordwall quiz interface. The title is "Soal Kelas V" by Nurulawalia2410. Below the title is a "Leaderboard" table with the following data:

Rank	Name	Score	Time
1st	Kelompok 5	5	21:36
2nd	Kelompok 3	4	14:20
3rd	Kelompok 1	4	20:53
4th	Kelompok 2	4	21:16
5th	Kelompok 4	4	22:56

Below the leaderboard, there are theme options: Classic, Winter, Christmas, Corkboard, Clouds, Magic Library, and Celebration. The "Clouds" theme is selected. There are also font options: Default and abc 123.

Pertemuan 2



The screenshot shows a Wordwall quiz interface. The title is "Soal kelas v" by Nurulawalia2410. Below the title is a "Leaderboard" table with the following data:

Rank	Name	Score	Time
1st	Kelompok 1	5	22:10
2nd	Kelompok 5	5	22:29
3rd	Kelompok 4	5	23:53
4th	Kelompok 3	5	45:51
5th	Kelompok 2	4	23:29

Below the leaderboard, there are theme options: Classic, Winter, Corkboard, Clouds, Magic Library, Christmas, and Celebration. The "Clouds" theme is selected. There are also font options: Default and abc 123.

Ayo Berdiskusi!

- Nama Anggota Kelompok: Kelompok 1.
- Putri Aida Pratama
 - Nurhidayat Saputra
 - Nur aqila zahra

No	Soal
1.	$\frac{5}{7} + \frac{8}{7} = \frac{13}{7}$ 3
2.	$\frac{4}{6} + \frac{6}{4} = \frac{5}{12} + \frac{18}{12} = \frac{23}{12}$ 1
3.	$\frac{5}{6} - \frac{7}{8} = \frac{20}{24} - \frac{21}{24} = \frac{1}{24}$ 3

- Budi dan Sitanggang ingin memasak mi sagu goreng, Dedap membeli mi sagu sebanyak $\frac{1}{4}$ kg, karena terlihat sedikit maka Sitanggang membeli untuk tambahan sebanyak $\frac{1}{2}$ kg. Berapa jumlah keseluruhan mi sagu mereka?
- Tinggi badan tina adalah $1\frac{1}{5}$ meter, sedangkan tinggi badan Susi adalah $1\frac{2}{3}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?

Jawaban:

$$4. \frac{1}{4} + \frac{1}{2} = \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{4} \quad 3$$

$$5. 1\frac{1}{5} + 1\frac{2}{3} = \frac{6}{5} + \frac{5}{3} = \frac{6}{30} + \frac{5}{30} = \frac{11}{30} \quad 1$$

$$\frac{11}{15} \times 100 = 73$$

86
24-1-24

Ayo Berdiskusi!

- Nama Anggota Kelompok: Kelompok 5
- Nur Insani Putri
 - Nursyafa Mawarni
 - Muh. Rifki Saputra

No	Soal
1.	$\frac{5}{7} + \frac{8}{7} = \frac{13}{7}$ 3
2.	$\frac{4}{6} + \frac{6}{4} = \frac{15}{12} + \frac{7}{12} = \frac{22}{12}$ 3
3.	$\frac{5}{6} - \frac{7}{8} = \frac{20}{24} - \frac{21}{24} = \frac{1}{24}$ 3

- Budi dan Sitanggang ingin memasak mi sagu goreng, Dedap membeli mi sagu sebanyak $\frac{1}{4}$ kg, karena terlihat sedikit maka Sitanggang membeli untuk tambahan sebanyak $\frac{1}{2}$ kg. Berapa jumlah keseluruhan mi sagu mereka?
- Tinggi badan tina adalah $1\frac{1}{5}$ meter, sedangkan tinggi badan Susi adalah $1\frac{2}{3}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?

Jawaban:

$$4. \frac{1}{4} + \frac{1}{2} = \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{4} \quad 3$$

$$5. 1\frac{1}{5} + 1\frac{2}{3} = \frac{6}{5} + \frac{5}{3} = \frac{6}{30} + \frac{5}{30} = \frac{11}{30} \quad 1$$

$$\frac{13}{15} \times 100$$

86
24-1-24

Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok: Kelompok 3
 1. muh. zaki mileai
 2. muh. Ibnu dayani
 3. karunia

No	Soal
4.	$\frac{2}{3} : \frac{1}{2} = \frac{4}{3}$ 3
5.	$\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \frac{8}{15}$ 3
6.	$\frac{5}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{10}{18}$ 3

6. Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?

7. Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.

Jawab :

1. $\frac{2}{5} \times 3 = \frac{6}{5}$ 3

5. $2\frac{2}{4} : \frac{1}{2} = \frac{10}{4} : \frac{1}{2} = \frac{20}{4} = 5$ 3

$\frac{13 \times 100}{15}$

Ayo Berdiskusi!

Nama Anggota Kelompok: Kelompok 4
 1. Rianti arhani mahmud
 2. muh. Fahri
 3. kurnia

No	Soal
4.	$\frac{2}{3} : \frac{1}{2} = \frac{4}{3}$ 3
5.	$\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \frac{8}{15}$ 3
6.	$\frac{5}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{10}{18}$ 3

6. Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?

7. Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.

Jawab :

4. $\frac{2}{5} \times 3 = \frac{6}{5}$ 3

5. $2\frac{2}{4} \times \frac{1}{2} = \frac{10}{4} \times \frac{1}{2} = \frac{20}{4} = 5$ 3

$\frac{75}{15} \times 100$

Lampiran 3. Kisi-Kisi Soal Tes Objektif (*Pre-test* dan *Post-test*)

KISI-KISI SOAL TES OBJEKTIF (*PRE-TEST* DAN *POST-TEST*)

Capaian Pembelajaran Fase C	Judul Topik	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Bentuk Tes dan Nomor Soal	Jumlah Soal
Pada akhir fase C, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.	Penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut	Siswa dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut	C3	PG 1,3,5,7,9	5
	Soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut	Siswa mampu memecahkan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut dengan benar	C4	PG 2,4,6,8,10	5
	Perkalian dan pembagian pecahan berbeda penyebut	Siswa dapat menghitung perkalian dan pembagian pecahan yang berbeda penyebut	C3	PG 11,13,15,17,19	5
	Soal cerita perkalian dan pembagian pecahan berbeda penyebut	Siswa mampu memecahkan soal cerita perkalian dan pembagian pecahan berbeda penyebut dengan benar	C4	PG 12,14,16,18,20	5

Lampiran 4. Lembar Tes Objektif Pilihan Ganda (Pre-test dan Post-test)

SOAL TES OBJEKTIF PILIHAN GANDA (PRE-TEST)

Petunjuk!

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
4. Tidak diperbolehkan menggunakan kalkulator atau alat hitung lainnya.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama :

Kelas :

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d sebagai jawaban yang benar!

1. $\frac{1}{3} + \frac{1}{4} = \dots$

a. $\frac{7}{12}$

b. $\frac{2}{7}$

c. $\frac{1}{12}$

d. $\frac{1}{7}$

2. Asnah memiliki tali dengan panjang $\frac{3}{4}$ meter, sedangkan Atan memiliki tali $\frac{1}{8}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{14}{16}$ meter

b. $\frac{15}{16}$ meter

c. $\frac{16}{16}$ meter

d. $\frac{17}{16}$ meter

3. $\frac{2}{4} - \frac{1}{5} = \dots$

a. $\frac{3}{10}$

b. $\frac{1}{1}$

c. $\frac{1}{0}$

d. $\frac{3}{20}$

16. Ayu memiliki kue berwarna merah, kuning dan ungu. Kue Ayu yang berwarna merah berjumlah $\frac{3}{7}$ bagian dan yang berwarna kuning adalah $\frac{2}{7}$ bagian. Berapa jumlah kue Ayu yang berwarna ungu?
- a. $\frac{1}{2}$ bagian
b. $\frac{3}{7}$ bagian
c. $\frac{5}{7}$ bagian
d. $\frac{6}{35}$ bagian
17. $\frac{1}{3} \times \frac{1}{2} = \dots$
- a. $\frac{1}{8}$
b. $\frac{1}{7}$
c. $\frac{1}{6}$
d. $\frac{1}{5}$
18. Kakak memiliki $\frac{3}{4}$ coklat batang, sebanyak $\frac{1}{2}$ bagian diberikan kepada adik. Berapa banyak coklat yang diberikan kepada adik?
- a. $\frac{2}{6}$ bagian
b. $\frac{3}{4}$ bagian
c. $\frac{2}{3}$ bagian
d. $\frac{3}{8}$ bagian
19. $\frac{2}{4} \times \frac{3}{8} = \dots$
- a. $\frac{1}{3}$
b. $\frac{1}{4}$
c. $\frac{5}{8}$
d. $\frac{2}{3}$
20. Mariyani membeli $7\frac{1}{4}$ kg jeruk. Lalu, dia membeli lagi $2\frac{1}{2}$ kg. Namun, karena disimpan terlalu lama, di antaranya kemudian busuk $1\frac{1}{4}$ kg. Jeruk yang masih bagus kemudian dibagi kepada 4 anak sama banyak. Maka, berapa jeruk yang diterima setiap anak?
- a. $2\frac{1}{8}$ kg
b. $11\frac{1}{4}$ kg
c. $8\frac{1}{2}$ kg
d. $11\frac{1}{2}$ kg

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF (PRE-TEST)

Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda	
No.	Jawaban
1	A
2	A
3	A
4	A
5	C
6	D
7	D
8	A
9	A
10	C
11	C
12	A
13	B
14	A
15	D
16	C
17	D
18	D
19	B
20	A



SOAL TES OBJEKTIF PILIHAN GANDA (POST-TEST)

Petunjuk!

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
4. Tidak diperbolehkan menggunakan kalkulator atau alat hitung lainnya.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama :

Kelas :

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d sebagai jawaban yang benar!

1. $\frac{2}{3} + \frac{2}{4} = \dots$

a. $\frac{7}{12}$

b. $\frac{10}{12}$

c. $\frac{14}{12}$

d. $\frac{12}{12}$

2. Dani memiliki tali dengan panjang $\frac{4}{8}$ meter, sedangkan Lani memiliki tali $\frac{2}{6}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{14}{24}$ meter

b. $\frac{18}{24}$ meter

c. $\frac{16}{24}$ meter

d. $\frac{20}{24}$ meter

3. $\frac{2}{4} - \frac{1}{6} = \dots$

a. $\frac{4}{12}$

b. $\frac{5}{10}$

c. $\frac{6}{12}$

d. $\frac{8}{20}$

4. Ada $\frac{1}{2}$ ℓ jus dan $\frac{2}{8}$ ℓ susu. Berapa liter selisih volumenya?
- a. $\frac{1}{8}$ c. $\frac{2}{8}$
 b. $\frac{2}{4}$ d. $\frac{4}{8}$
5. $\frac{3}{6} + \frac{2}{10} = \dots$
- a. $\frac{21}{30}$ c. $\frac{18}{20}$
 b. $\frac{12}{15}$ d. $\frac{25}{30}$
6. Tesa memiliki pita dengan panjang $\frac{2}{3}$ meter, sedangkan Dayu memiliki pita $\frac{1}{8}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?
- a. $\frac{19}{20}$ c. $\frac{18}{20}$
 b. $\frac{19}{24}$ d. $\frac{20}{24}$
7. $\frac{3}{5} - \frac{2}{6} = \dots$
- a. $\frac{1}{1}$ c. $\frac{5}{11}$
 b. $\frac{6}{30}$ d. $\frac{4}{15}$
8. Tinggi badan Afiq adalah $2\frac{1}{3}$ meter, sedangkan tinggi badan Boni adalah $2\frac{2}{5}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?
- a. $\frac{7}{15}$ meter c. $\frac{8}{15}$ meter
 b. $\frac{1}{15}$ meter d. $\frac{2}{15}$ meter
9. $\frac{2}{6} + \frac{5}{8} = \dots$
- a. $\frac{19}{24}$ c. $\frac{23}{24}$
 b. $\frac{21}{24}$ d. $\frac{20}{24}$

10. Ayu memiliki kue berwarna merah, kuning dan ungu. Kue Ayu yang berwarna kuning berjumlah $\frac{2}{8}$ bagian dan yang berwarna ungu adalah $\frac{4}{8}$ bagian. Berapa jumlah kue Ayu yang berwarna merah?
- a. $\frac{3}{6}$ bagian
b. $\frac{6}{8}$ bagian
c. $\frac{5}{7}$ bagian
d. $\frac{2}{5}$ bagian
11. $\frac{2}{4} \times \frac{2}{5} = \dots$
- a. $\frac{2}{10}$
b. $\frac{1}{8}$
c. $\frac{2}{9}$
d. $\frac{4}{20}$
12. Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?
- a. $\frac{6}{5}$
b. $\frac{2}{3}$
c. $\frac{6}{3}$
d. $\frac{2}{5}$
13. $\frac{3}{6} : \frac{1}{2} = \dots$
- a. $\frac{6}{6}$
b. $\frac{5}{6}$
c. $\frac{3}{8}$
d. $\frac{6}{4}$
14. Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.
- a. 6 buah
b. 5 buah
c. 4 buah
d. 3 buah
15. $\frac{3}{4} \times \frac{6}{2} = \dots$
- a. $\frac{6}{20}$
b. $\frac{6}{8}$
c. $\frac{6}{24}$
d. $\frac{9}{7}$

16. Paman Adi membeli 8 kg kelengkeng. Sebanyak $\frac{1}{2}$ dari kelengkeng tersebut akan dibagikan kepada 8 tetangganya paman. Berapa kilogram kelengkeng yang diterima setiap tetangga?

a. $\frac{2}{4}$ kg

c. $\frac{2}{8}$ kg

b. $\frac{1}{8}$ kg

d. $\frac{2}{4}$ kg

17. $\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \dots$

a. $\frac{6}{8}$

c. $\frac{8}{7}$

b. $\frac{8}{10}$

d. $\frac{8}{15}$

18. Adik memiliki $\frac{5}{6}$ keju batang, sebanyak $\frac{2}{3}$ bagian diberikan kepada kakak. Berapa banyak coklat yang diberikan kepada kakak?

a. $\frac{8}{9}$ bagian

c. $\frac{12}{15}$ bagian

b. $\frac{5}{9}$ bagian

d. $\frac{10}{8}$ bagian

19. $\frac{3}{4} \times \frac{5}{8} = \dots$

a. $\frac{20}{24}$

c. $\frac{20}{32}$

b. $\frac{15}{20}$

d. $\frac{15}{32}$

20. Marfinah membeli $5\frac{1}{2}$ kg jeruk. Lalu, dia membeli lagi $1\frac{1}{2}$ kg. Namun, karena disimpan terlalu lama, di antaranya kemudian busuk $2\frac{1}{4}$ kg. Jeruk yang masih bagus kemudian dibagi kepada 2 anak sama banyak. Maka, berapa jeruk yang diterima setiap anak?

a. $1\frac{13}{8}$ kg

c. $2\frac{5}{8}$ kg

b. $2\frac{6}{8}$ kg

d. $1\frac{5}{8}$ kg

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF (POST-TEST)

Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda	
No.	Jawaban
1	C
2	D
3	A
4	C
5	A
6	B
7	D
8	B
9	C
10	B
11	A
12	A
13	A
14	B
15	C
16	A
17	D
18	B
19	D
20	D



Lampiran 5. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	MRSR	L	45	85
2.	NS	L	50	85
3.	KRN	P	30	80
4.	MF	L	30	75
5.	MID	L	40	85
6.	KAP	P	45	90
7.	NIP	P	35	85
8.	PA	P	50	80
9.	MI	L	40	85
10.	RAM	P	20	85
11.	MZM	L	20	80
12.	NMS	P	30	90
13.	ZAH	P	35	85
14.	KA	P	45	80
15.	NAZ	P	45	80
Jumlah			560	1250
Rata-Rata			37,3	83,3

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Pretest	15	30	20	50	37.33	9.796
Hasil Posttest	15	15	75	90	83.33	4.082
Valid N (listwise)	15					

SOAL TES OBJEKTIF PILIHAN GANDA (PRE-TEST)

Petunjuk!

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
4. Tidak diperbolehkan menggunakan kalkulator atau alat hitung lainnya.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : Mh. Rifki Saputra Rahman

Kelas : V/lima

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d sebagai jawaban yang benar!

1. $\frac{1}{3} + \frac{1}{4} = \dots$

a. $\frac{7}{12}$

c. $\frac{1}{12}$

b. $\frac{2}{7}$

d. $\frac{1}{7}$

2. Asnah memiliki tali dengan panjang $\frac{3}{4}$ meter, sedangkan Atan memiliki tali $\frac{1}{8}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{14}{16}$ meter

c. $\frac{16}{16}$ meter

b. $\frac{15}{16}$ meter

d. $\frac{17}{16}$ meter

3. $\frac{2}{4} - \frac{1}{5} = \dots$

a. $\frac{3}{10}$

c. $\frac{1}{0}$

b. $\frac{1}{1}$

d. $\frac{3}{20}$

4. Ada $\frac{3}{4}$ l jus dan $\frac{5}{8}$ l susu. Berapa liter selisih volumenya?

a. $\frac{1}{8}$

c. $\frac{6}{8}$

b. $\frac{3}{8}$

d. $\frac{8}{8}$

5. $\frac{2}{3} + \frac{1}{2} = \dots$

~~a.~~ $\frac{2}{6}$

b. $\frac{3}{5}$

c. $\frac{7}{6}$

d. $\frac{2}{5}$

6. Ani memiliki pita dengan panjang
- $\frac{5}{6}$
- meter, sedangkan Doni memiliki pita
- $\frac{2}{8}$
- meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{19}{20}$

b. $\frac{27}{28}$

c. $\frac{21}{20}$

~~d.~~ $\frac{26}{24}$

7. $\frac{3}{5} - \frac{2}{6} = \dots$

a. $\frac{1}{1}$

~~b.~~ $\frac{6}{30}$

c. $\frac{5}{11}$

d. $\frac{4}{15}$

8. Tinggi badan tina adalah
- $1\frac{1}{5}$
- meter, sedangkan tinggi badan Susi adalah
- $1\frac{2}{3}$
- meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?

a. $\frac{7}{15}$ meter

b. $\frac{7}{28}$ meter

~~c.~~ $\frac{8}{20}$ meter

d. $\frac{8}{28}$ meter

9. $\frac{1}{8} + \frac{2}{3} = \dots$

a. $\frac{19}{24}$

b. $\frac{7}{24}$

~~c.~~ $\frac{21}{24}$

d. $\frac{5}{24}$

10. Ayu memiliki kue berwarna merah, kuning dan ungu. Kue Ayu yang berwarna merah berjumlah
- $\frac{3}{7}$
- bagian dan yang berwarna kuning adalah
- $\frac{2}{7}$
- bagian. Berapa jumlah kue Ayu yang berwarna ungu?

a. $\frac{1}{2}$ bagian

~~b.~~ $\frac{3}{7}$ bagian

c. $\frac{5}{7}$ bagian

d. $\frac{6}{35}$ bagian

$$11. \frac{1}{3} \times \frac{1}{2} = \dots$$

$$a. \frac{1}{8}$$

$$\cancel{c. \frac{1}{6}}$$

$$b. \frac{1}{7}$$

$$d. \frac{1}{5}$$



12. Dalam sehari Pak Ridwan membutuhkan $\frac{1}{2}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Ridwan jika ingin membeli untuk kebutuhan selama satu minggu?

$$a. \frac{7}{2}$$

$$c. \frac{6}{3}$$

$$\cancel{b. \frac{7}{3}}$$

$$d. \frac{6}{2}$$

$$13. \frac{1}{2} : \frac{1}{3} = \dots$$

$$a. \frac{1}{2}$$

$$c. \frac{2}{3}$$

$$\cancel{b. \frac{3}{2}}$$

$$d. \frac{1}{3}$$

14. Nina memiliki susu $1\frac{1}{2}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas.

Setiap gelas berisi $\frac{1}{4}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.

$$a. 6 \text{ buah}$$

$$c. 8 \text{ buah}$$

$$\cancel{b. 7 \text{ buah}}$$

$$d. 9 \text{ buah}$$

$$15. \frac{5}{4} \times \frac{4}{2} = \dots$$

$$a. \frac{1}{8}$$

$$c. \frac{2}{4}$$

$$\cancel{b. \frac{2}{8}}$$

$$d. \frac{5}{8}$$

16. Paman membeli 6 kg kelengkeng. Sebanyak $\frac{2}{3}$ dari kelengkeng tersebut akan dibagikan kepada 6 tetangganya paman. Berapa kilogram kelengkeng yang diterima setiap tetangga?

$$a. \frac{1}{3} \text{ kg}$$

$$\cancel{c. \frac{2}{3} \text{ kg}}$$

$$b. \frac{1}{6} \text{ kg}$$

$$d. \frac{4}{3} \text{ kg}$$



17. $\frac{2}{3} : \frac{1}{2} = \dots$

a. $\frac{1}{3}$

c. $\frac{2}{3}$

b. $\frac{1}{6}$

~~d. $\frac{4}{3}$~~ ✓

18. Kakak memiliki $\frac{3}{4}$ coklat batang, sebanyak $\frac{1}{2}$ bagian diberikan kepada adik. Berapa banyak coklat yang diberikan kepada adik?

a. $\frac{2}{6}$ bagian

c. $\frac{2}{3}$ bagian

~~b. $\frac{3}{4}$ bagian~~ ✗

d. $\frac{3}{8}$ bagian

19. $\frac{2}{4} \times \frac{3}{8} = \dots$

a. $\frac{1}{3}$

~~c. $\frac{5}{8}$~~ ✗

b. $\frac{1}{4}$

d. $\frac{2}{3}$ ✗

20. Mariyani membeli $7\frac{1}{4}$ kg jeruk. Lalu, dia membeli lagi $2\frac{1}{2}$ kg. Namun, karena disimpan terlalu lama, di antaranya kemudian busuk $1\frac{1}{4}$ kg. Jeruk yang masih bagus kemudian dibagi kepada 4 anak sama banyak. Maka, berapa jeruk yang diterima setiap anak?

~~a. $2\frac{1}{8}$ kg~~ ✓

c. $8\frac{1}{2}$ kg

b. $11\frac{1}{4}$ kg

d. $11\frac{1}{2}$ kg

$$\frac{9}{20} \times 100 = 45$$

SOAL TES OBJEKTIF PILIHAN GANDA (POST-TEST)

Petunjuk!

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
4. Tidak diperbolehkan menggunakan kalkulator atau alat hitung lainnya.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : Nur Syafa Maularni Saleh

Kelas : V

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d sebagai jawaban yang benar!

1. $\frac{2}{3} + \frac{2}{4} = \dots$

a. $\frac{7}{12}$

~~c. $\frac{14}{12}$~~

b. $\frac{10}{12}$

d. $\frac{12}{12}$ ✓

2. Dani memiliki tali dengan panjang $\frac{4}{8}$ meter, sedangkan Lani memiliki tali $\frac{2}{6}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{14}{24}$ meter

c. $\frac{16}{24}$ meter ✓

b. $\frac{18}{24}$ meter

~~c. $\frac{20}{24}$ meter~~

3. $\frac{2}{4} - \frac{1}{6} = \dots$

~~a. $\frac{4}{12}$~~

c. $\frac{6}{12}$

b. $\frac{5}{10}$ ✓

d. $\frac{8}{20}$

4. Ada $\frac{1}{2}$ ℓ jus dan $\frac{2}{8}$ ℓ susu. Berapa liter selisih volumenya?

a. $\frac{1}{8}$

~~c. $\frac{2}{8}$~~

b. $\frac{2}{4}$

d. $\frac{4}{8}$ ✓

5. $\frac{3}{6} + \frac{2}{10} = \dots$

~~a. $\frac{21}{30}$~~

c. $\frac{18}{20}$

b. $\frac{12}{15}$ ✓

d. $\frac{25}{30}$

6. Tesa memiliki pita dengan panjang $\frac{2}{3}$ meter, sedangkan Dayu memiliki pita $\frac{1}{8}$ meter. Jika pita mereka disambung maka panjang tali adalah?

a. $\frac{19}{20}$

c. $\frac{18}{20}$

~~b. $\frac{19}{24}$~~ ✓

d. $\frac{20}{24}$

7. $\frac{3}{5} - \frac{2}{6} = \dots$

a. $\frac{1}{1}$

c. $\frac{5}{11}$

b. $\frac{6}{30}$

~~d. $\frac{4}{15}$~~ ✓

8. Tinggi badan Afiq adalah $2\frac{1}{3}$ meter, sedangkan tinggi badan Boni adalah $2\frac{2}{5}$ meter. Berapa selisih tinggi badan mereka?

~~a. $\frac{7}{15}$ meter~~

c. $\frac{8}{15}$ meter

b. $\frac{1}{15}$ meter ✗

d. $\frac{2}{15}$ meter

9. $\frac{2}{6} + \frac{5}{8} = \dots$

a. $\frac{19}{24}$

~~c. $\frac{23}{24}$~~

b. $\frac{21}{24}$

d. $\frac{20}{24}$ ✓

10. Ayu memiliki kue berwarna merah, kuning dan ungu. Kue Ayu yang berwarna kuning berjumlah $\frac{2}{8}$ bagian dan yang berwarna ungu adalah $\frac{4}{8}$ bagian. Berapa jumlah kue Ayu yang berwarna merah?

a. $\frac{3}{6}$ bagian

c. $\frac{5}{7}$ bagian

~~b. $\frac{6}{8}$ bagian~~ ✓

d. $\frac{2}{5}$ bagian

11. $\frac{2}{4} \times \frac{2}{5} = \dots$

~~a. $\frac{2}{10}$~~

b. $\frac{1}{8}$

c. $\frac{2}{9}$

d. $\frac{4}{20}$

12. Dalam sehari Pak Kamil membutuhkan $\frac{2}{5}$ kg pupuk untuk makan ayamnya. Berapa banyak pupuk yang harus dibeli Pak Kamil jika ingin membeli untuk kebutuhan selama 3 hari?

~~a. $\frac{6}{5}$~~

b. $\frac{2}{3}$

c. $\frac{6}{3}$

d. $\frac{2}{5}$

13. $\frac{3}{6} : \frac{1}{2} = \dots$

~~a. $\frac{6}{6}$~~

b. $\frac{5}{6}$

c. $\frac{3}{8}$

d. $\frac{6}{4}$

14. Kiran memiliki susu $2\frac{2}{4}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{2}$ liter. Banyak gelas yang dibutuhkan Nina adalah... buah.

~~a. 6 buah~~

b. 5 buah

c. 4 buah

d. 3 buah

15. $\frac{3}{4} \times \frac{6}{2} = \dots$

a. $\frac{6}{20}$

b. $\frac{6}{8}$

~~c. $\frac{6}{24}$~~

d. $\frac{9}{7}$

16. Paman Adi membeli 8 kg kelengkeng. Sebanyak $\frac{1}{2}$ dari kelengkeng tersebut akan dibagikan kepada 8 tetangganya paman. Berapa kilogram kelengkeng yang diterima setiap tetangga?

a. $\frac{2}{4}$ kg

c. $\frac{2}{8}$ kg

~~b. $\frac{1}{8}$ kg~~ ✓

d. $\frac{2}{4}$ kg

17. $\frac{4}{5} : \frac{3}{2} = \dots$

a. $\frac{6}{8}$

c. $\frac{8}{7}$

b. $\frac{8}{10}$

~~d. $\frac{8}{15}$~~ ✓

18. Adik memiliki $\frac{5}{6}$ keju batang, sebanyak $\frac{2}{3}$ bagian diberikan kepada kakak. Berapa banyak coklat yang diberikan kepada kakak?

a. $\frac{8}{9}$ bagian

c. $\frac{12}{15}$ bagian

~~b. $\frac{5}{9}$ bagian~~ ✓

d. $\frac{10}{8}$ bagian

19. $\frac{3}{4} \times \frac{5}{8} = \dots$

a. $\frac{20}{24}$

c. $\frac{20}{32}$

b. $\frac{15}{20}$

~~d. $\frac{15}{32}$~~ ✓

20. Marfinah membeli $5\frac{1}{2}$ kg jeruk. Lalu, dia membeli lagi $1\frac{1}{2}$ kg. Namun, karena disimpan terlalu lama, di antaranya kemudian busuk $2\frac{1}{4}$ kg. Jeruk yang masih bagus kemudian dibagi kepada 2 anak sama banyak. Maka, berapa jeruk yang diterima setiap anak?

a. $1\frac{13}{8}$ kg

~~b. $2\frac{5}{8}$ kg~~

b. $2\frac{6}{8}$ kg

d. $1\frac{5}{8}$ kg

$\frac{18}{20} \times \text{luar} = 90$

Lampiran 6. Lembar Kuesioner Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban				Keterangan
		ST	S	TS	STS	
1.	Dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> saya cepat dalam mengerjakan soal					
2.	Media <i>Wordwall</i> dapat mempermudah saya untuk mengerjakan soal					
3.	Media <i>Wordwall</i> membantu saya untuk mengerjakan soal dengan benar					
4.	Penggunaan media <i>Wordwall</i> sangat menarik dalam mengerjakan soal					
5.	Saya suka tampilan di setiap soal dalam media <i>wordwall</i>					
6.	Dengan mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i> saya tidak mengalami kesulitan					
7.	Saya bersemangat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>					
8.	Saya merasa senang saat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>					
9.	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan <i>Wordwall</i> untuk menambah pengetahuan saya					
10.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran matematika menggunakan media <i>Wordwall</i> ?					

Keterangan:

- Sangat Setuju (ST) = 4
 Setuju (S) = 3
 Tidak Setuju (TS) = 2
 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Indikator Keberhasilan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, Januari 2024
Observer,



Lampiran 7. Hasil Kuesioner Respon Siswa

No./ Inisial	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Kategori
KAP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	98%	Sangat Baik
MRSR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
NHS	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
NSM	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	95%	Sangat Baik
KRN	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	88%	Sangat Baik
NIP	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	90%	Sangat Baik
MMI	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	83%	Sangat Baik
PA	4	3	1	4	1	3	4	1	4	3	70%	Baik
MF	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	83%	Sangat Baik
ZAH	4	3	2	1	4	3	2	2	4	4	78%	Baik
KA	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	88%	Sangat Baik
RAM	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	73%	Baik
MID	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	88%	Sangat Baik
NAZ	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	88%	Sangat Baik
MZM	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	85%	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban				Keterangan
		ST	S	TS	STS	
1.	Dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> saya cepat dalam mengerjakan soal	4				
2.	Media <i>Wordwall</i> dapat mempermudah saya untuk mengerjakan soal		3			
3.	Media <i>Wordwall</i> membantu saya untuk mengerjakan soal dengan benar	4				
4.	Penggunaan media <i>Wordwall</i> sangat menarik dalam mengerjakan soal	4				
5.	Saya suka tampilan di setiap soal dalam media <i>wordwall</i>	4				
6.	Dengan mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i> saya tidak mengalami kesulitan	4				
7.	Saya bersemangat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>	4				
8.	Saya merasa senang saat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>	4				
9.	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan <i>Wordwall</i> untuk menambah pengetahuan saya	4				
10.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran matematika menggunakan media <i>Wordwall</i> ?	4				

Keterangan:

Sangat Setuju (ST)	= 4
Setuju (S)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Indikator Keberhasilan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, 18 Januari 2024

Observer,


ABOUL RAHMAN, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban				Keterangan
		ST	S	TS	STS	
1.	Dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> saya cepat dalam mengerjakan soal	4				
2.	Media <i>Wordwall</i> dapat mempermudah saya untuk mengerjakan soal	4				
3.	Media <i>Wordwall</i> membantu saya untuk mengerjakan soal dengan benar		3			
4.	Penggunaan media <i>Wordwall</i> sangat menarik dalam mengerjakan soal	4				
5.	Saya suka tampilan di setiap soal dalam media <i>wordwall</i>		3			
6.	Dengan mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i> saya tidak mengalami kesulitan	4				
7.	Saya bersemangat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>	4				
8.	Saya merasa senang saat mengerjakan soal menggunakan media <i>Wordwall</i>	4				
9.	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan <i>Wordwall</i> untuk menambah pengetahuan saya	4				
10.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran matematika menggunakan media <i>Wordwall</i> ?	4				

Keterangan:

Sangat Setuju (ST)	= 4
Setuju (S)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

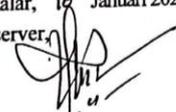
Indikator Keberhasilan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, 18 Januari 2024

Observer,


 ABDUL RAHMAN, S.Pd

Lampiran 8. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran *Game Interaktif Wordwall*

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
Pertemuan :
Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran : Matematika
Observer :

Petunjuk:

Isilah kolom aktivitas dengan tanda ceklis (√) apabila:

1. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan rasa percaya diri yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mampu berkolaborasi secara baik dengan kelompoknya.
4. Mampu menyelesaikan soal dengan baik dan tepat.
5. Mampu menampilkan hasil kerja kelompok dengan baik.

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang Dinilai					Jumlah Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
Jumlah Skor Sub Indikator yang Dicapai								
Jumlah Skor Maksimal Sub Indikator								
Nilai								
Kategori								

Keterangan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, Januari 2024

Observer,



Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Game Interaktif Wordwall

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
Pertemuan :
Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran : Matematika
Observer :

Petunjuk:

1. Observer duduk di dalam kelas sehingga dapat mengamati proses pembelajaran yang berlangsung tanpa mengurangi jalannya pembelajaran.
2. Memperhatikan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.
3. Memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Tahap Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Aktivitas yang dilakukan	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
Pendahuluan		Guru memberi salam dan berdoa				
		Guru mengabsen siswa				
		Guru memberi apersepsi kepada siswa				
		Guru memberikan motivasi kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari				
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				
Kegiatan Inti	Orientasi Masalah	Guru menyampaikan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				
	Mengorganisasikan untuk Penyelidikan	Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas pembelajaran				
		Guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa dengan pertanyaan sebelum menjawab pertanyaan, siswa dibagi terlebih dahulu menjadi				

		beberapa kelompok				
		Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Kemudian menjelaskan cara pengerjaan LKPD				
	Pelaksanaan Investigasi	Guru berkeliling mengamati siswa berdiskusi sambil memotivasi siswa				
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas				
		Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok				
	Analisis dan Evaluasi Hasil Penyelidikan	Guru menjelaskan kembali hasil diskusi agar wawasan siswa menjadi lebih luas dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang di ikuti hari ini				
		Guru melakukan penilaian hasil belajar hari ini				
Penutup		Memberikan kesimpulan untuk pembelajaran hari ini				
		Memberikan review pembelajaran				
		Memberi apresiasi				
		Memberi motivasi				

Takalar, Januari 2024

Observer,

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Game Interaktif Wordwall

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
 Pertemuan : I
 Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
 Hari/Tanggal : Kamis, 04 Januari 2024
 Mata Pelajaran : Matematika
 Observer : Abdul Rahman, S.Pd

Petunjuk:

Isilah kolom aktivitas dengan tanda ceklis (✓) apabila:

1. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan rasa percaya diri yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mampu berkolaborasi secara baik dengan kelompoknya.
4. Mampu menyelesaikan soal dengan baik dan tepat.
5. Mampu menampilkan hasil kerja kelompok dengan baik.

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang Dinilai					Jumlah Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Karunia Aisyah Putri	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
2	Keisyah Apriliah	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
3	Kurnia	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
4	Muh. Fahri	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
5	Muh. Ibnu Dayani	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
6	Muh. Maulana Ibrahim	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
7	Muh. Rifqi Saputra R	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
8	Muh. Zaki Mubail	✓	✓	✓	✓	✓	3	60%
9	Nur. Aqila Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	3	60%
10	Nur Insani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	4	80%
11	Murhidayat Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
12	Mursapa Marwani	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
13	Putri Aida	✓	✓	✓	✓	✓	3	60%
14	Rianki Ashari Mahmud	✓	✓	✓	✓	✓	3	60%
15	Zahwa Asifa Humnera	✓	✓	✓	✓	✓	3	60%
Jumlah Skor Sub Indikator yang Dicapai							58	
Jumlah Skor Maksimal Sub Indikator							75	
Nilai							77,32	
Kategori							Baik	

Keterangan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
- ② Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub Indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, 04 Januari 2024

Observer,

ABDUL RAHMAN, S.Pd

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Game Interaktif Wordwall

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
Pertemuan : I
Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
Hari/Tanggal : Kamis, 11 Januari 2024
Mata Pelajaran : Matematika
Observer : Abdul Rahman, S.Pd

Petunjuk:

1. Observer duduk di dalam kelas sehingga dapat mengamati proses pembelajaran yang berlangsung tanpa mengurangi jalannya pembelajaran.
2. Memperhatikan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.
3. Memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Tahap Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Aktivitas yang dilakukan	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
Pendahuluan		Guru memberi salam dan berdoa				✓
		Guru mengabsen siswa			✓	
		Guru memberi apersepsi kepada siswa			✓	
		Guru memberikan motivasi kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari				✓
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				✓
Kegiatan Inti	Orientasi Masalah	Guru menyampaikan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				✓
		Mengorganisasikan untuk Penyelidikan			✓	
		Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas pembelajaran			✓	
		Guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa dengan pertanyaan sebelum menjawab			✓	

		pertanyaan, siswa dibagi terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok					
		Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Kemudian menjelaskan cara pengerjaan LKPD					✓
	Pelaksanaan Investigasi	Guru berkeliling mengamati siswa berdiskusi sambil memotivasi siswa				✓	
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas				✓	
		Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok				✓	
	Analisis dan Evaluasi Hasil Penyelidikan	Guru menjelaskan kembali hasil diskusi agar wawasan siswa menjadi lebih luas dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang di ikuti hari ini					✓
		Guru melakukan penilaian hasil belajar hari ini					✓
Penutup		Memberikan kesimpulan untuk pembelajaran hari ini					✓
		Memberikan review pembelajaran				✓	
		Memberi apresiasi				✓	
		Memberi motivasi				✓	

86,12 Baik

Takalar, 09 Januari 2024

Observer,

ABDUL RAHMAN, S.Pd

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Game Interaktif Wordwall

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
 Pertemuan : I
 Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
 Hari/Tanggal : Kamis, 11 Januari 2024
 Mata Pelajaran : Matematika
 Observer : Abdul Rahman, S.Pd

Petunjuk:

Isilah kolom aktivitas dengan tanda ceklis (✓) apabila:

1. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan rasa percaya diri yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mampu berkolaborasi secara baik dengan kelompoknya.
4. Mampu menyelesaikan soal dengan baik dan tepat.
5. Mampu menampilkan hasil kerja kelompok dengan baik.

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang Dinilai					Jumlah Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Karunia Aisyah Putri	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
2	Keisya Apriliah	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
3	Kurnia	✓		✓	✓	✓	4	80%
4	Muh. Fahri	✓		✓	✓	✓	4	80%
5	Muh. Ibnu Dayani	✓		✓	✓	✓	4	80%
6	Muh. Maulana Ibrahim	✓		✓	✓	✓	4	80%
7	Muh. Rifqi Saputra R.	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
8	Muh. Zaki Niksaie	✓		✓	✓	✓	4	80%
9	Nur Aqila Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
10	Nur Insani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
11	Nurhidayat Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
12	Nur Safa Marwani	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
13	Putri Aida	✓	✓	✓	✓		4	80%
14	Riandi Ashari Mahmud	✓	✓	✓	✓		4	80%
15	Zahwa Atifa Humaera	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
Jumlah Skor Sub Indikator yang Dicapai							68	
Jumlah Skor Maksimal Sub Indikator							75	
Nilai							90,6%	
Kategori							Sangat Baik	

Keterangan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan persentasi 90% - 100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan persentasi 70% - 89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentasi 50% - 69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentasi 0% - 49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Takalar, 11 Januari 2024

Observer

ABDUL RAHMAN, S.Pd

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Game Interaktif Wordwall

Nama Sekolah : SDN NO. 138 Inpres Mangulabbe
Pertemuan : 1
Kelas/Semester : V (Lima)/ 2 (Genap)
Hari/Tanggal : Kamis, 11 Januari 2024
Mata Pelajaran : Matematika
Observer : Abdul Rahman, Spd

Petunjuk:

1. Observer duduk di dalam kelas sehingga dapat mengamati proses pembelajaran yang berlangsung tanpa mengurangi jalannya pembelajaran.
2. Memperhatikan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.
3. Memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Tahap Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Aktivitas yang dilakukan	Hasil Pengamatan			
			1	2	3	4
Pendahuluan		Guru memberi salam dan berdoa				✓
		Guru mengabsen siswa				✓
		Guru memberi apersepsi kepada siswa				✓
		Guru memberikan motivasi kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari				✓
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				✓
Kegiatan Inti	Orientasi Masalah	Guru menyampaikan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				✓
		Mengorganisasikan untuk Penyelidikan				✓
		Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas pembelajaran				✓
		Guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa dengan pertanyaan sebelum menjawab			✓	

		pertanyaan, siswa dibagi terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok					
		Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Kemudian menjelaskan cara pengerjaan LKPD					✓
	Pelaksanaan Investigasi	Guru berkeliling mengamati siswa berdiskusi sambil memotivasi siswa					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas					✓
		Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok					✓
	Analisis dan Evaluasi Hasil Penyelidikan	Guru menjelaskan kembali hasil diskusi agar wawasan siswa menjadi lebih luas dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang di ikuti hari ini					✓
		Guru melakukan penilaian hasil belajar hari ini					✓
Penutup		Memberikan kesimpulan untuk pembelajaran hari ini					✓
		Memberikan review pembelajaran					✓
		Memberi apresiasi					✓
		Memberi motivasi					✓

98,6 % Sangat Baik

Takalar, 11 Januari 2024

Observer,


ABDUL RAHMAN, S.Pd

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.066972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@punismuh.ac.id

Nomor : 3088/05/C.4-VIII/XII/1445/2023
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 December 2023 M
07 Jumadil akhir 1445

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15310/FKIP/A.4-II/XII/1445/2023 tanggal 14 Desember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NURUL AWALYAH
No. Stambuk : 10540 1117120
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO 138 INPRES MANGULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU KABUPATEN TAKALAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 Desember 2023 s/d 27 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM/1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 31984/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Takalar
Perihal	: <u>izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3088/05/C.4-VIII/XII/1445/2023 tanggal 20 Desember 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NURUL AWALYAH
Nomor Pokok	: 105401117120
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

*** PENGARUH GAME INTERAKTIF WORWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU KABUPATEN TAKALAR ***

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **27 Desember 2023 s/d 27 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 20 Desember 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Np : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal*.

Lampiran 10. Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Anwar NIM: 10540.11171.20

Judul Penelitian : PENERUHAN GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 IMPRES MANEULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU KABUPATEN TAKALAR

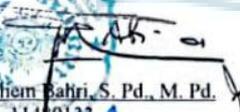
Tanggal Ujian Proposal : 04 Des 2023

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	03/01/2024	Mengantar surat izin penelitian ke Sekolah	
2.	04/01/2024	Pembelajaran Matematika	
3.	08/01/2024	Pelaksanaan Pre-test	
4.	10/01/2024	Pembelajaran Matematika	
5.	11/01/2024	Pembelajaran dengan menggunakan Media Wordwall	
6.	17/01/2024	Pelaksanaan Post-test	
7.	18/01/2024	Pengisian kuesioner kepuasan siswa	
8.			
9.			
10.			

Takalar 20

Ketua Prodi



Dr. Ahiem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN No. 138 IMPRES MANEULABBE



Sy d. dpa
NIP. 198010252005022008

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT. SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE
 Alamat : Mangulabbe, Desa Patani, Kec. Mappakasunggu



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 008/Disdikbud/UPT-SDN.138/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RAHMAWATI, S.Pd., M. Pd.
 Jabatan : Kepala UPT. SDN 138 Inpres Mangulabbe

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : NURUL AWALYAH
 NIM : 105401117120
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Sekolah Dasar

Telah selesai melakukan penelitian di UPT SDN 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar terhitung mulai tanggal 4 Januari 2024 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar".

Demikian surat keterangan ini di buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Takalar, 31 Januari 2024

RAHMAWATI, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198010052005022008

Lampiran 12. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin, NO 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nurul Awalyah
Nim : 105401117120
Program Studi : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 27 Februari 2024
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nur Sholahudin, M.I.P.
NBM. 064 591

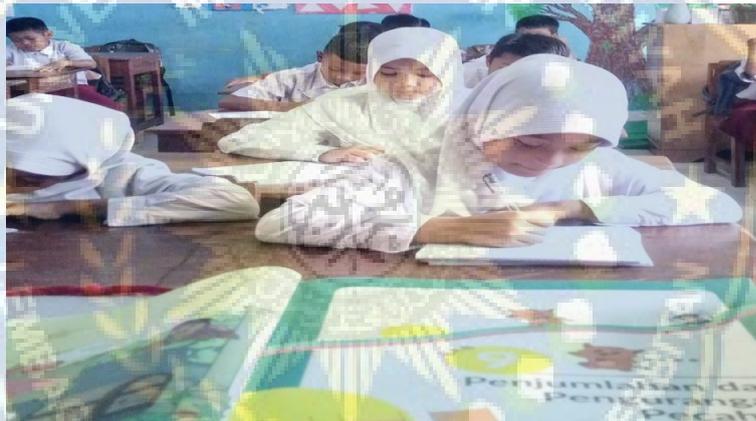
Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Gambar 1. Pelaksanaan *Pre-test*



Gambar 2. Proses Pembelajaran dalam Kelas



Gambar 3. Pemberian Perlakuan di Kelas (Pertemuan 1)



Gambar 4. Pemberian Perlakuan di Kelas (Pertemuan 2)



Gambar 5. Pelaksanaan *Post-test*



Gambar 6. Pembagian Kuesioner



RIWAYAT HIDUP



Nurul Awalyah, lahir di Takalar 24 Oktober 2002, anak pertama dari dua bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda Muhammad Kasim dan Ibunda Saharah. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 5 tahun di TK Bina Anak Prasa Al-Mujahidin tahun 2007 dan selesai

Pada Tahun 2008, dan Pada Tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) pada SD Negeri Salajo dan selesai Pada Tahun 2014, Pada Tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Mappakasunggu dan selesai Pada Tahun 2017, dan Pada Tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada SMK YAPTA Takalar Penulis mengambil Jurusan Akuntansi dan selesai Pada Tahun 2020. Pada Tahun 2020 Penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, dan selesai tahun 2024.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar”.