

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV A SD  
TELKOM MAKASSAR MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI  
ZOOM E-CONFERENCE BERBANTUAN *DIGITAL GAME*  
*BASED LEARNING WORDWALL***



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH**

**ALFINI RAMDHINI DG. LU'MU**

**10540 11006 17**

26/01/2022

1 eq  
Sub Alumn

12/0027/PGSD/2209  
LUM

p<sup>2</sup>

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2021**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

**LEMBAR PENGESAHAN**

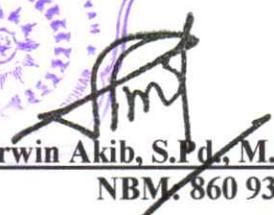
Skripsi atas nama **ALFINI RAMDHINI DG. LU'MU**, NIM **105401100617** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 1107 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 27 Jumadil Awwal 1443 H/31 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 04 Januari 2022.

Makassar, 2 Jumadil Awwal 1443 H  
4 Januari 2022 M

**Panitia Ujian**

- |                  |                                       |         |
|------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.       | (.....) |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.     | (.....) |
| 3. Sekretaris    | : Dr. Baharullah, M.Pd.               | (.....) |
| 4. Penguji       | 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd.              | (.....) |
|                  | 2. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
|                  | 3. Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd.     | (.....) |
|                  | 4. Syamsuriyanti, S.Pd., M.Pd.        | (.....) |

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **ALFINI RAMDHINI DG. LU'MU**

NIM : **105401100617**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 04 Januari 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

  
Syamsarivanti, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148 913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132.

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Alfini Ramdhini Dg. Lu'mu**  
Nim : 10540 11006 17  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : *Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall.*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain atau dibuatkan oleh siapapun

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

Makassar, Desember 2021

Yang Membuat Permohonan

**Alfini Ramdhini Dg. Lu'mu**

NIM : 10540 11006 17

Keluarga besar Pimpinan Cabang IMM Kab. Maros, yang selalu menyemangati dan memberikan motivasi kepada peneliti dan juga memberikan banyak pengalaman dan ilmu yang tidak penulis dapatkan dibangku perkuliahan.

Teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 (Trivium) terkhusus teman-teman kelas 2017 A. Terimakasih atas segala bantuan, pelajaran, arahan, serta motivasi yang diberikan.

Rasa hormat dan rasa terima kasih bagi semua pihak atas segala doa dan dukungan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Tiada imbalan yang dapat penulis berikan selain memohon kepada Allah SWT, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa danya kritikan. Semoga dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Maros, Desember 2021

Alfini Ramdhini Dg. Lu'mu

NIM: 10540 1006 17

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Pikir .....	19
C. Hipotesis .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	26
C. Faktor Yang Diselidiki.....	26
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Instrument Penelitian .....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Bagan Skema Kerangka Pikir.....	20
1.2 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.....	24



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran A .....	55
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	56
Lampiran 2. Soal siklus 1.....	93
Lampiran 3. Soal siklus 2.....	98
Lampiran 4. Kunci jawaban siklus 1 .....	102
Lampiran 5. Kunci jawaban siklus 2 .....	103
Lampiran B .....	56
Lampiran 6 Surat Keterangan .....	105
Lampiran 7. Daftar Hadir Siswa Kelas IVA .....	106
Lampiran 8. Lembar observasi siklus 1 .....	108
Lampiran 9. Lembar observasi siklus 2 .....	114
Lampiran 10. Dokumentasi .....	120

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang menghadapi era transformasi digital yang membuat setiap aspek kehidupan mengalami digitalisasi. Tidak menutup kemungkinan hal yang sama terjadi di dunia pendidikan. Digitalisasi pendidikan menjadi isu yang sangat menarik perhatian masyarakat di tahun terakhir. Digitalisasi pendidikan menjadikan adanya perubahan yang cukup signifikan baik di dalam sistem, budaya, maupun pembelajaran.

Digitalisasi pendidikan di Indonesia cenderung meningkat setelah adanya pandemi *covid-19* yang menyebar. Di situasi pandemi seperti ini memaksa murid, guru, sekolah, bahkan orang tua murid merasakan pendidikan yang berbasis teknologi digital. Hampir semua pihak yang terlibat dalam digitalisasi pendidikan ini merasa kesulitan dengan sistem yang bersifat darurat ini.

Situasi pandemi *covid-19* ini juga membuat pemerintah melakukan reformasi sektor digital secara lebih agresif dan komprehensif untuk menunjukkan bahwa Indonesia telah memasuki era digital yang akan semakin mendominasi kehidupan sehari-hari.

Salah satu tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dengan lebih baik. Dengan tujuan ini, diharapkan mereka yang memiliki pendidikan dengan baik dapat memiliki kreativitas, pengetahuan, kepribadian, mandiri, dan menjadi pribadi yang lebih bertanggungjawab.

Sesuai yang sudah diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia, dalam UU No. 2 Tahun 1985: Tujuan pendidikan menurut UU No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, schat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggungjawab terhadap bangsa. Kemudian dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD RI) No. 24 Tahun 2012 tentang pendidikan jarak jauh dalam peraturan menteri ini yang dimaksud ialah pendidikan jarak jauh yang selanjutnya disebut dengan PJJ adalah pendidikan yang muridnya terpisah dari pendidik dan pembelajrannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain.

Dalam Surat Edaran SESJEN No. 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *covid-19*. Mengatakan bahwa proses pembelajaran daring terdiri atas: a) Tatap muka virtual melalui *video conference*, *teleconference*, dan/atau diskusi dalam grup media sosial atau aplikasi pesan. Dalam tatap muka virtual memastikan adanya interaksi

*telegram* guru membagikan *link* forum *zoom* untuk murid bisa akses dan masuk kedalam forum pembelajaran kemudian *link google form* untuk murid akses dan mengerjakan tugas pada hari itu.

Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran berupa video yang membantu guru untuk menampilkan gambar-gambar terkait pembelajaran pada saat itu agar murid dapat memahami apa yang dimaksud oleh guru. Selama observasi peneliti menemukan tidak semua murid memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru, ada yang mulai mengantuk, hingga ada yang melamun sehingga menyebabkan banyaknya murid yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah diterapkan yaitu 75.

Berkaitan dengan fenomena tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan pemanfaatan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* untuk mengetahui apakah cara ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV A SD Telkom Makassar.

Alasan peneliti memilih SD Telkom Makassar menjadi tempat penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas IV A SD Telkom Makassar dengan penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*. Yang dilihat dari hasil observasi awal dan hasil wawancara terhadap wali kelas IV A SD Telkom Makassar yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV A SD Telkom Makassar selama *study from home* dibrlakukan.

Berdasarkan uraian diatas sehingga peneliti termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan *Digital Game Based Learning Wordwall*”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu: bagaimana peningkatan hasil belajar IPS murid kelas IV A SD Telkom Makassar melalui penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS murid kelas IV A SD Telkom Makassar melalui penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

### **1. Secara Teoritis**

Menjadi bahan informasi ilmiah bagi praktisi pendidikan mengenai pembelajaran digital menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* serta dapat dijadikan referensi dalam upaya pengoptimalan pembelajaran digital.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di era transformasi digital ini.

### b. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan dasar pemikiran untuk mengoptimalkan pembelajaran di era transformasi digital.

### c. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi ilmiah tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hasil Penelitian Relevan

Pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi *zoom e-conference* merupakan salah satu usaha meningkatkan hasil belajar murid ditengah era transformasi digital terlebih pada situasi pandemi seperti ini.

Beberapa Hasil Penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penggunaan *zoom e-conference* dalam pembelajaran, antara lain :

- a. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Dan M. Levy. Chicago, IL LSC Communications, 2020. Teaching effectively with zoom: A practical guide to engage your students and help them learn. Hasil penelitian mengatakan bahwa: Pendidikan online cenderung tidak efektif sebelum adanya aplikasi *Zoom e-conference*. Dengan adanya aplikasi Zoom E- Conference ini memudahkan para pengajar dalam mengajar secara daring karena dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan individu untuk melakukan panggilan video berkecepatan tinggi dengan fitur yang dapat membantu mensimulasikan semuanya secara langsung.
- b. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Lilis Setyowati. Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Educatif: Journal of Education Research* 3(1), 2021, 100-111 Penerapan model *problembased learning* dengan aplikasi zoom untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada murid kelas V SDIT Izzatul Islam Semester 1 tahun pelajaran 2020/2021. Dengan hasil penelitian bahwa: "Dengan menggunakan aplikasi zoom disertai dengan metode serta strategi yang tepat dapat membuat meningkatnya hasil belajar murid"
- c. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Fanny Mestyana Putri. Universitas Syarif Hidayatullah. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Dengan hasil penelitian bahwa:

"Dalam penggunaan media *Wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah belajar efektif dengan ketuntasan murid pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 84,35%"

## 2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Thobroni (2016: 4) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Usman (Zainiyati, 2017: 1) mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Zainiyati (2017: 1) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Perubahan ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Karena itulah, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan juga sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, tidak tahu menjadi tahu,

tidak terampil menjadi terampil, dan sebagainya.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Thobroni (2016: 8) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan.” Selain itu, Susanto (2016: 5) “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Sejalan dengan pendapat diatas Kingsley (Kurniawan, 2019: 9) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita.

Gagne (Kurniawan, 2019: 14) mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu: 1) keterampilan intelektual (*intellectual skill*) 2) strategi kognitif (*cognitive strategy*) 3) informasi verbal (*verbal information*) 4) keterampilan gerak (*motoric skill*) 5) sikap (*attitude*). Berdasarkan berbagai pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai akibat dari belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Gestalt (Susanto, 2016: 12) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri murid sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar murid dipengaruhi oleh dua hal, murid itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, murid dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan murid, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Wasliman (Susanto, 2016: 12) hasil belajar yang dicapai oleh murid merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

### **1) Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri murid, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

### **2) Faktor Eksternal**

Faktor yang berasal dari luar murid yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang morat-marit

keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar murid.

Rufendi (Susanto, 2016: 14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu sebagai berikut: kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar, minat, anakmodel penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, kondisi masyarakat.

Penelitian ini akan mengkaji 3 ranah hasil belajar yaitu: kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karena pada dasarnya dalam konsep kurikulum 2013 penilaian yang digunakan mencakup 3 ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut para ahli dalam (Sujiono, 2006: 12) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenal dan menghitung angka 1 sampai 20.

Bloom *et al* (Kurniawan, 2019: 10) mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdistribusi enam tingkatan yang sifatnya hirarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif

ini meliputi: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, 6) evaluasi, dan 7) kreativitas. Kemudian, hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi: 1) kepekaan, 2) partisipasi, 3) penilaian dan penentuan sikap, 4) organisasi, 5) pembentukan pola hidup. Selanjutnya, hasil belajar psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara refleks hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.

Fitriani (2018: 135) mengemukakan bahwa “kognitif merupakan suatu pemikiran yang dimiliki oleh setiap orang yang akan semakin berkembang sesuai dengan kejadian yang ada disekitarnya dengan tahap proses yang sesuai dengan usia mereka.”

#### **4. Aplikasi *zoom e-conference***

Dilansir dari situs [jokowarinoblog.com](http://jokowarinoblog.com) Jokowi (2020) mengemukakan bahwa *zoom e-conference* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis *online* (daring).

Dilansir dari situs [ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id](http://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id) Buttulangi (2020) mengemukakan bahwa *zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler.

Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi *zoom* yaitu: memungkinkan melakukan *meeting* hingga 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan *meeting* lewat fitur *schedule* (jadwal), *zoom* ini dapat bekerja pada perangkat *android*, *IOS*, *windows*, dan *mac*. Sedangkan kekurangan dari *zoom* adalah kegiatan *online* hanya dapat berlangsung selama 40 menit bagi pengguna yang tidak berlangganan. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan aplikasi *zoom* ternyata sangat menyenangkan. Guru menjadi kreatif dan murid merasa sangat senang.

## 5. *Digital Game Based Learning*

### a. Pengertian *Digital Game Based Learning*

Coffey (Khoerunnisa, 2016: 16) mengemukakan bahwa *digital game based learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan content pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dengan *game* yang bertujuan untuk menarik murid untuk belajar. Media *digital game based learning* ini memanfaatkan teori konstruktivisme pendidikan. Dengan teori pendidikan tersebut *digital game based learning* menghubungkan *content* pendidikan dengan komputer atau *video game* sehingga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Menyediakan kesempatan belajar bagi murid dalam yang interaktif dan membuat murid untuk berprestasi dalam masyarakat teknologi global.

*Digital game based learning* meliputi kegiatan seperti

menyelesaikan tugas-tugas yang sederhana untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang rumit. Prensky (Khoerunnisa, 2016: 16) didalam bukunya menyebutkan bahwa *digital game based learning* tidak hanya berisi tentang teori pembelajaran tetapi juga mempraktikkannya. *Digital game based learning* juga menghubungkan pemainnya kedalam lingkungan pembelajaran dan latihan. *Digital game based learning* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar.

b. Efektivitas *Digital Game Based Learning*

O'Neill (Khoerunnisa, 2016: 16) mengemukakan efektivitas *digital game based learning* memiliki beberapa kondisi yaitu:

1. Intensitas dan waktu keterlibatan dalam game;
2. Kesuksesan game secara komersial;
3. Perolehan pengetahuan dan keterampilan dari penggunaan game sebagai media instruksional.

Efektivitas *digital game based learning* sebagai media instruksional memiliki dampak langsung yang mengacu pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini dapat dinilai dengan melihat dan mengukur perubahan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *digital game based learning* dalam pembelajaran. Sedangkan efektivitas *digital game based learning* jika mengacu pada penerapan isi pembelajaran pada situasi nyata dapat dinilai berdasarkan pengumpulan data yang didapatkan di lapangan seperti indikator kinerja utama atau dengan menyelenggarakan tes lanjutan.

Diperoleh pemahaman bahwa *digital game based learning* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Konsepnya adalah pembelajaran akan menggunakan *game digital* sebagai mediana. *Game digital* ini memuat konten pendidikan yang berisi materi pembelajaran sesuai dengan silabus yang ada. Dalam *game digital* yang digunakan ini memuat partisipasi murid secara aktif sehingga murid terlibat langsung kedalam game baik secara kelompok maupun individu. Sedangkan efektivitas *digital game based learning* diukur dengan melihat perubahan antara sebelum dan setelah menggunakan media *digital game based learning*.

### c. Kelebihan *Digital Game Based Learning*

Asmaka (2019: 10) mengemukakan bahwa ada 5 kelebihan yang terdapat dalam *Digital Game Based Learning* yaitu:

1. Murid berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran;
2. Mudah memahami materi tersebut;
3. Aktif dalam pembelajaran;
4. murid senang, gembira, dan ceria;
5. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan.

## 6. *Wordwall*

### a. Pengertian *Wordwall*

Hermita (2021: 201) mengemukakan bahwa “*Wordwall* adalah *game website* yang menyediakan berbagai macam *template games* yang menarik dan interaktif serta dapat digunakan saat pembelajaran *online* dan *offline*.”

Selain memilih *template* guru juga dapat mengatur waktu

permainan, berapa *live* atau nyawa yang diinginkan, mengatur *level* dan juga tentu saja mengatur konten atau soal yang digunakan. *Website* ini juga dapat menganalisis hasil dari pengetahuan murid yang melakukan permainan. Analisis tersebut diterapkan dalam bentuk benar salah murid menjawab, berapa waktu yang dibutuhkan dan juga hasil tiap individu dalam bentuk diagram.

Sherianto (2020) dalam blognya [cocokpedia.com](http://cocokpedia.com) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Didalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Halik (2020) dalam blognya [irhamhalik.com](http://irhamhalik.com) *wordwall* dapat diartikan *web* aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. *Web* aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut maka pengertian *wordwall* adalah sebuah *games* interaktif yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid.

b. Jenis-jenis model *games* dalam *wordwall*

*Wordwall* adalah *web* aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Dengan *wordwall* berbagai macam model *games* dapat kita buat, *web* aplikasi ini cocok buat para *educator* yang ingin menggunakan pendekatan lain dalam merancang dan mereview

sebuah penilaian pembelajaran.

Kunto (2021) dalam blognya erickunto.com mengemukakan ada beragam jenis model games yang dapat dibuat antara lain:

1. *Match up*
2. *Open the box*
3. *Random cards*
4. *Anagram*
5. *Quiz*
6. *Find the match*
7. *Matching pairs*
8. *Random wheels*
9. *Gameshow quiz*
10. *Maze chase*
11. *Flip tiles*
12. *Balloon Pop*

Dalam penelitian ini, peneliti tidak berfokus pada satu jenis model *game* karena dalam penggunaannya murid bebas menggunakan jenis *game* mana saja. Kemudian soal yang guru masukkan tidak bisa disesuaikan dengan jenis *game* yang diinginkan guru.

c. Langkah-langkah Mengakses Penggunaan *wordwall*

Penggunaan *wordwall* ini bisa langsung diakses saat pembelajaran dalam aplikasi *zoom* masih berlangsung. Rokayah (2020) dalam blognya yayahrokayah.gurusiana.id mengemukakan langkah-langkah menggunakan aplikasi *wordwall* seperti berikut:

1. Membuka *link* yang guru bagikan;
2. Memasukkan *user name*;
3. Klik *start* atau mulai;
4. Isi sesuai perintah pertanyaannya dengan *timer* yang terus berjalan;
5. Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba

ulang dengan klik *start again*;

6. Kita bisa melihat *score* yang dimaksud dengan *timernya*;
7. Sebagai guru, untuk melihat rekapan murid yang mengerjakan berikut dengan *score* dan *timernya* bisa kita buka dalam *wordwallnya*, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/*score* serta waktu dalam mengerjakannya.

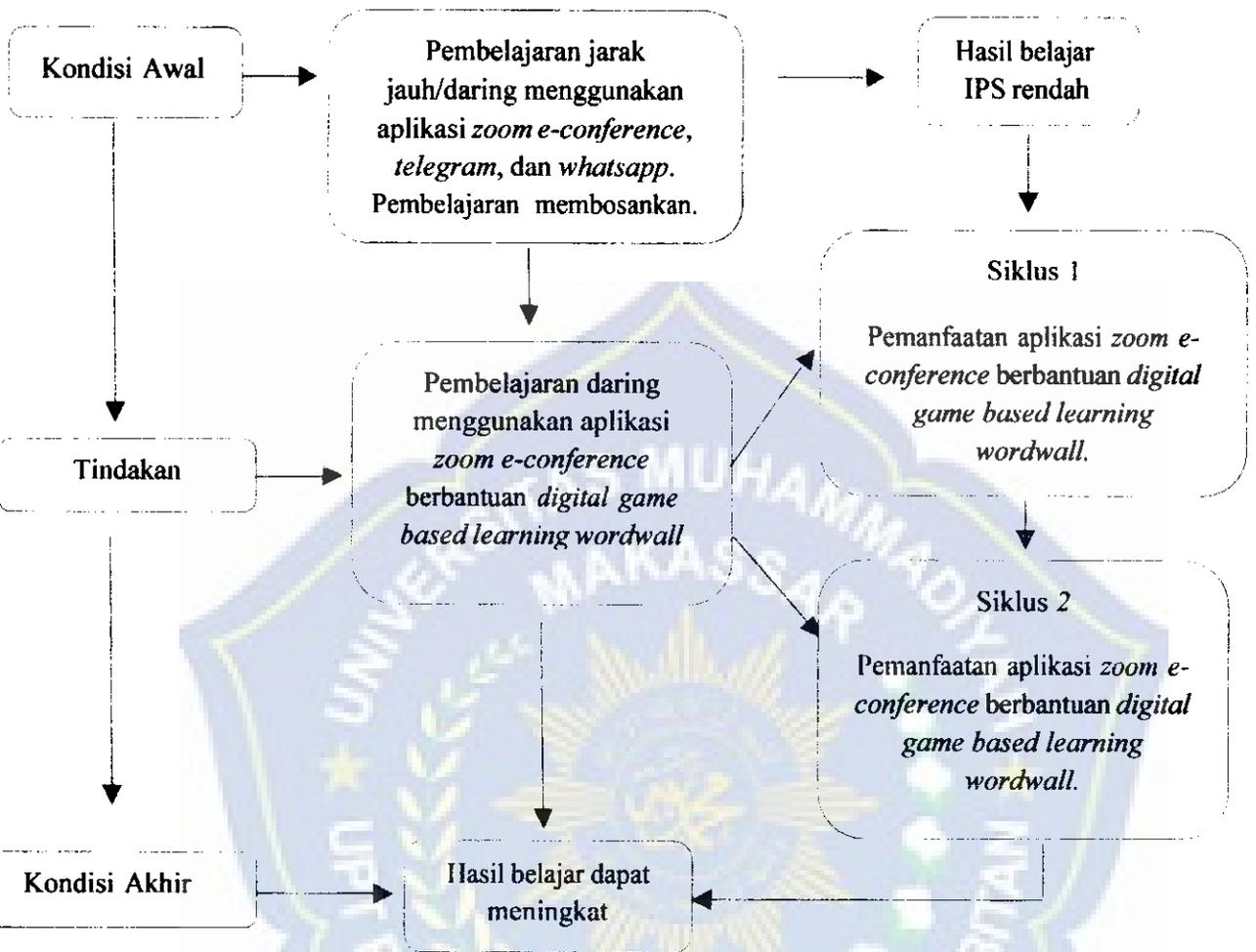
b. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Supendi (Putri, 2020: 22) mengemukakan kelebihan dan kekurangan game *Wordwall* antara lain kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh murid sekolah dasar, terutama murid kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga murid dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri dirumah. Kekurangan game *Wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, *font sizenya* tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis pada tanggal 2 Agustus 2021 secara garis besar masalah yang ditemukan adalah kurangnya perhatian murid pada materi dan tugas yang diberikan. Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan murid dalam pembelajaranpun masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penulis berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakankelas ini peneliti menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* sehingga ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah :



**Gambar 2.1**  
**Skema Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara dari hasil penelitian. Berdasarkan teori - teori dan kerangka pikir sebagaimana telah diuraikan diatas maka berikut ini dapat dijadikan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut. Jika penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* diterapkan di kelas IV A SD Telkom Makassar maka hasil belajar murid di kelas IV A SD Telkom Makassar dapat meningkat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), Suharsimi (2021: 1) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Namun demikian keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan penelitian pada akhir siklus tertentu sepenuhnya tergantung pada hasil yang dicapai pada siklus terakhir. Bila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan dan apabila belum mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

1. **Perencanaan (*Planning*)**, yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.

2. **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**, yaitu deskripsi tindakan yang akan

dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.

3. **Observasi** (*Observation*), Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar murid. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. **Refleksi** (*Reflecting*), yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk *replanning* dapat dilakukan.



Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Model Kurt Lewin. Dilansir pada laman Admin (2018) dalam blog amingguru.com mengemukakan bahwa Lewin adalah orang pertama yang memperkenalkan action research. Kurt Lewin menyatakan bahwa dalam satusiklus pada penelitian tindakan kelas, terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*Observation*), dan 4) refleksi (*reflecting*).

Variabel penelitian dan penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS yaitu hasil akhir atau tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan murid yang di capai pada mata pelajaran IPS setelah mengalami proses belajar yang dapat dibuktikan melalui hasil tes. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar murid. Hasil belajar murid adalah hasil pengukuran yang diperoleh murid, yang menggambarkan ketertarikan dan rasa ingin memiliki dalam melihat atau mempelajari sesuatu. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar IPS murid melalui pemanfaatan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilakukan di SD Telkom Makassar, yang beralamat di Jalan A.P. Pettarani No. 4, Gn. Sari, Kec, Rappocini, Kota Makassar.

### **2. Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah murid kelas IV A SD Telkom Makassar. Di kelas IV A ini terdapat 24 murid, 14 orang diantaranya laki-laki, dan 10 orang perempuan.

## **C. Faktor yang Diselidiki**

Ada beberapa faktor yang akan diselidiki dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

### **1. *Digital game based learning wordwall***

Mengingat kemampuan dan ketertarikan murid dalam memahami dan menyelesaikan soal IPS cenderung rendah saat dilakukan observasi awal, maka diamati seberapa besar tingkat kemampuan murid dalam menyelesaikan soal-soal setelah penerapan pembelajaran menggunakan *digital game based learning wordwall*.

### **2. Faktor hasil belajar**

Diselidiki penguasaan pembelajaran dan rasa tanggung jawab serta sikap positif murid terhadap mata pelajaran IPS dengan terampil menyelesaikan soal yang diberikan.

## D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian tindakan Kurt Lewin, dalam model ini terdiri dari empat langkah yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) observasi (*Observation*), 4) refleksi (*reflecting*). Berikut ini merupakan beberapa prosedur yang peneliti lakukan di kelas IV A SD Telkom Makassar sebagai berikut:

### Tahapan siklus I

#### 1. Perencanaan (*planning*)

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- a. Menentukan pokok bahasan;
- b. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang difokuskan pada perencanaan terhadap langkah-langkah perbaikan atau skenario tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami terhadap materi pada mata pelajaran IPS;
- c. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung;
- d. Mempersiapkan instrumen untuk menganalisis data tentang proses dan hasil yang terdiri dari:
  - 1) Lembar pengamatan aktivitas murid;
  - 2) Lembaran soal (*google form*).

## 2. **Tindakan** (*acting*)

Pada tahap tindakan ini peneliti melakukan skenario pembelajaran yang terdapat pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dalam keadaan yang aktual yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

## 3. **Observasi** (*Observation*)

Pada tahap observasi ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati perilaku dari murid ketika mengikuti proses pembelajaran, mengamati pemahaman setiap murid dalam materi pembelajaran yang telah disampaikan. Peneliti juga mengumpulkan data yang berupa lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar murid dapat diketahui juga dengan memberikan tes di akhir pembelajaran.

## 4. **Refleksi** (*reflecting*)

Pada tahap refleksi ini peneliti mencatat hasil observasi serta mengevaluasinya, menganalisis hasil dari proses pembelajaran dan mencatat kelemahan-kelemahan yang dapat dijadikan untuk bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya. Kemudian melakukan refleksi tentang penerapan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* pada pembelajaran IPS.

## **Tahapan siklus II**

### **1. Perencanaan (*planning*)**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan ialah mengidentifikasi masalah atau kekurangan dari perencanaan pembelajaran yang menimbulkan hasil belajar murid menurun, membuat serta memperbaiki model maupun metode pembelajaran yang digunakan sehingga hasil dan rasa tertarik murid dalam mengikuti pembelajaran IPS menjadi meningkat.

### **2. Tindakan (*acting*)**

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini ialah memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan di siklus 1 dengan tetap menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*. Membrikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menjadikan pembelajaran sebagai kompetisi, sehingga murid lebih memperhatikan pembelajaran sejak awal agar mereka bisa mendapatkan poin tinggi saat memainkan *game* dalam *wordwall*.

### **3. Observasi (*Observation*)**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*.

### **4. Refleksi (*reflecting*)**

Dari hasil yang dilakukan pada siklus II ini ketika proses pembelajaran berlangsung dianalisis mulai dari perencanaan sampai akhir

penelitian.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Penyusunan instrumen penelitian

Sugiyono (2017: 148) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Instrumen digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data agar hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Alat pengukuran/instrumen dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengungkapkan objek penelitian dalam rangka memperoleh tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan lembar tes (soal).

### 2. Instrumen

#### a. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data pada penelitian. Dokumentasi berupa foto-foto pada saat melakukan penelitian, surat izin penelitian dan observasi, profil data sekolah dan skor .

#### b. Tes (pemberian soal)

Dalam pengambilan data tes (pemberian soal) hal ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar murid, peneliti menggunakan soal untuk mengetahui hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*.

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan tindakan patokan untuk menentukan keberhasilan. Suatu kegiatan dikatakan berhasil apabila mampu melampaui kriteria yang telah dilakukan. Oleh karena itu setiap evaluasi terhadap suatu program membutuhkan suatu kriteria.

Keberhasilan suatu tindakan biasanya didasarkan pada sebuah standar yang harus dipenuhi. Pada penelitian tindakan kelas keberhasilan dapat ditandai dengan pembahasan ke arah perbaikan, baik terkait dengan guru maupun dengan murid. Keberhasilan suatu penelitian tindakan yaitu membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi tindakan cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul.

Data yang disimpulkan berasal dari lembar observasi murid, soal, dan wawancara yang dilakukan dengan guru, melalui penggunaan aplikasi Zoom E-Conference berbantuan *digital game based learning wordwall* pada pembelajaran IPS. Semua data tersebut dikumpulkan dan disimpulkan atau hasil dari proses pembelajaran. Sebagai acuan untuk perbandingan dan masukan terhadap apa yang telah dicapai setelah tindakan.

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Terlaksananya pembelajaran IPS dengan penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* sesuai yang direncanakan
2. Meningkatnya hasil belajar murid dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan nilai KKM 75. Hasil belajar murid dikatakan meningkat

apabila seluruhnya atau sebagian besar murid (75%) mencapai nilai ketuntasan atau mencapai skor yang telah ditentukan dan terlihat aktif atau berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan perhatian yang tinggi pada saat pembelajaran berlangsung, mempunyai tanggung jawab yang tinggi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas.

Indikator hasil belajar murid berdasarkan Kurikulum 2013 yang berlaku.

**Tabel 2.1**  
**Rentang Predikat**

<b>KKM</b>	<b>Rentang Predikat</b>			
	<b>A (Sangat Baik)</b>	<b>B (Baik)</b>	<b>C (Cukup)</b>	<b>D (Perlu Bimbingan)</b>
<b>75</b>	<b>93-100</b>	<b>84-92</b>	<b>75-83</b>	<b>&lt;75</b>

**Sumber: Panduan Penilaian K13 SD (46: 2018)**

**Tabel 2.2**

**Indikator Capaian Kompetensi**

Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C
C	2	2	
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K
D	1	1	

Sumber: Permendikbud nomor 81 A (2013)

**Tabel 2.3**

**Kriteria Ketuntasan Klasikal**

Presentase	Kategori
86%-100%	Sangat Tinggi
75%-85%	Tinggi
74%-74%	Cukup
56%-65%	Sedang
40%-55%	Rendah
30%-30	Sangat Rendah

Sumber: Prayetno, dkk. (Ismail, dkk: 2019)

## **b. Tindakan**

Pada hari Kamis 10 Agustus 2021 dilaksanakan tahapan tindakan pada siklus I. Pada tahapan tindakan guru kelas mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam kepada murid, kemudian mengisi daftar hadir murid. Sebelum masuk pada materi pelajaran, guru kelas melakukan apersepsi. Kemudian peneliti membagikan materi sumber energi melalui fitur *share screen*, dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan materi tentang sumber energi dan melakukan tanya jawab, selanjutnya peneliti mengadakan games melalui web *Wordwall* dengan dua sesi. Proses ini kurang lebih memakan waktu 50 menit.

Kegiatan selanjutnya masih ada sisa waktu 20 menit. Ini digunakan untuk mengadakan pre-test siklus I. Peneliti membagikan *link* soal evaluasi untuk dikerjakan oleh murid tanpa ada yang membuka buku maupun catatan ringkasan pelajaran yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi pemanfaatan jagung dalam kehidupan sehari-hari.

## **c. Observasi**

Di lihat dari observasi pada siklus pertama, peneliti menyampaikan materi IPS untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan apa yang menjadi tujuan penelitian. Secara lengkap dapat digambarkan sebagai berikut:

## 1) Hasil observasi murid

Selama siklus I murid pada umumnya akan tenang dan partisipasi murid berada pada angka 75% dari jumlah murid yang sebenarnya, faktor mendasar dalam ketidakhadiran murid ialah kurangnya sarana untuk mengakses kelas. Peneliti juga melihat bagaimana reaksi murid dan kerjasama dengan wali kelas saat pembelajaran dimulai, beberapa murid disibukkan dengan pemikiran mereka sendiri sehingga mereka mengabaikan materi yang disampaikan oleh pengajar.

## 2) Analisis hasil belajar

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus I selesai. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar murid. Bentuk tes hasil belajar yang diberikan berupa soal dengan jumlah soal 15 butir pilihan ganda dan 10 butir uraian. Secara ringkas hasil analisis tes siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1**  
**Analisis Hasil Belajar Murid Siklus I**

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	85
2	Skor terendah	70
3	Jumlah murid	24
4	Banyak murid yang tuntas	14
5	Banyak murid yang tidak tuntas	10
6	Presentase tuntas klasikal	58,33%
7	Rata-rata hasil belajar	74

(Lihat pada lampiran 8)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 74 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 58,33% atau ada 14 murid dari 24 murid sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal murid belum tuntas belajar karena masih ada murid yang memperoleh nilai  $\leq 75$  dari kriteria ketuntasan minimum yang dikehendaki yaitu sebesar 75. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa murid yang kurang serius mengikuti pelajaran, ada murid yang kurang aktif saat proses tanya jawab dan pemberian tugas mengerjakan buku BUPENA jilid 4A.

#### **d. Refleksi**

Peneliti bersama guru kelas mencari tau terkait hasil pelaksanaan siklus I. Melihat hasil observasi pada pelaksanaan siklus I terdapat kekurangan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kelemahan dari guru maupun murid. Kekurangan dari guru adalah kurang mampu menjelaskan pokok pembahasan secara detail.

Kelemahan pada murid adalah sebagian murid masih belum sepenuhnya memahami petunjuk/penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga sering terjadi kesalahan pemahaman informasi, murid cenderung mudah bosan dengan kondisi pembelajaran yang saat ini mengharuskan mereka belajar di rumah, sehingga keterbatasan tersebut membuat hasil belajar murid dalam mengikuti pembelajaran menurun, akibatnya nilai rata-rata murid mengalami penurunan.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan *zoom e-conference* berbantuan digital

game based learning *Wordwall* pada siklus I dengan dua kali pertemuan, nilai rata-rata hasil belajar murid mencapai 74 pada akhir penyebaran soal pada akhir siklus I. Meskipun hasil belajar murid yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai, namun hasil belajar murid pada siklus I mengalami peningkatan. Oleh karena itu, peneliti harus menindaklanjuti pada siklus berikutnya.

## **2. Hasil Penelitian Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Melalui langkah perencanaan, peneliti beserta guru kelas melakukan persiapan terkait hal-hal yang diperlukan selama penelitian, antara lain:

- 1) Menyiapkan (RPP)
- 2) Memilih materi pembelajaran sesuai jadwal
- 3) Menyusun soal sesuai dengan materi penelitian
- 4) Menggunakan media pembelajaran berupa *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall*
- 5) Menyusun lembar observasi rangkaian pembelajaran murid
- 6) Menentukan soal pada siklus II

### **b. Tindakan**

Pada hari selasa 24 Agustus 2021 dilaksanakan tahapan tindakan pada siklus II. Pada tahapan tindakan peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam kepada murid, kemudian mengisi daftar hadir

murid. Sebelum masuk pada materi pelajaran, peneliti melakukan apersepsi. Kemudian peneliti membagikan materi sumber daya alam dan pemanfaatannya melalui fitur *share screen*, dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan materi tentang materi sumber daya alam dan pemanfaatannya dan melakukan tanya jawab, selanjutnya peneliti mengadakan games melalui web *wordwall* dengan dua sesi. Proses ini kurang lebih memakan waktu 50 menit.

Kegiatan selanjutnya masih ada sisa waktu 20 menit. Ini digunakan untuk mengadakan pre-test siklus II. Peneliti membagikan *link* soal evaluasi untuk dikerjakan oleh murid tanpa ada yang membuka buku maupun catatan ringkasan pelajaran yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi pemanfaatan jagung dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Observasi

Pelaksanaan proses belajar pada tahap siklus II ini, guru mengarahkan dan memberikan nilai kepada murid yang aktif dalam pembelajaran. Guru sudah bisa mengelola pembelajaran secara bersemangat dan disampaikan dengan detail dan jelas, untuk lebih lengkapnya sebagai berikut :

#### 1. Hasil analisis observasi murid

Pada siklus pertama langkah pembelajaran murid pada umumnya akan cenderung pasif dan partisipasi murid berada di bawah 75% dari jumlah murid yang sebenarnya. Pada siklus kedua ini guru dapat menyelesaikan pembelajaran dengan baik sehingga murid dapat mengambil bagian dalam memainkan game edukasi *Wordwall* dengan penuh semangat. Selanjutnya dari hasil observasi murid

selama pembelajaran cenderung terlihat bahwa jumlah murid yang aktif dalam pembelajaran semakin meningkat dan bahkan mereka mulai memperhatikan dengan baik. Dari hasil tersebut, sangat terlihat bahwa perhatian murid berpusat pada penjelasan guru dengan memanfaatkan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *Digital Game Based Learning Wordwall* sebagai alat untuk menarik perhatian murid dalam pembelajaran, sehingga murid tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama.

Selama pembelajaran murid memiliki ketertarikan lebih dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka sudah memahami arahan dari instruktur terlepas dari penilaian. Berdasarkan informasi observasi, nilai rata-rata hasil belajar murid yang mengikuti pembelajaran meningkat dari 74 menjadi 84 pada siklus II.

## 2) Analisis hasil belajar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus II selesai. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar murid. Bentuk tes hasil belajar yang diberikan berupa soal dengan jumlah soal 15 butir pilihan ganda dan 10 butir uraian. Secara ringkas hasil analisis tes siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 4.2**  
**Analisis Hasil Belajar Murid Siklus II**

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	92
2	Skor terendah	75
3	Jumlah murid	24
4	Banyak murid yang tuntas	24
5	Banyak murid yang tidak tuntas	0
6	Presentase tuntas klasikal	100%
7	Rata-rata hasil belajar	84

(Lihat pada lampiran 9)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 84 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% atau ada 24 murid dari 24 murid sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal murid telah tuntas belajar karena murid yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebesar 100% telah melebihi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan karena murid sudah antusias mengikuti pembelajaran.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil dari pemeriksaan siklus II, tahap selanjutnya adalah memikirkan cara-cara yang telah dilakukan. Hasil dari nilai murid pada siklus ini telah melewati KKM yang ditentukan, hal ini terlihat pada nilai yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

## B. Pembahasan

Penggunaan media *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* dalam pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS murid kelas IV A SD Telkom Makassar. Hal tersebut didukung teori yang dikemukakan oleh Made (2008: 2) yaitu dalam pembelajaran di sekolah dasar media sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media ini cenderung sangat menarik hati murid sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang materi yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media tersebut. Dari semua aktivitas yang dilaksanakan baik aktivitas guru, aktivitas murid, dan analisis hasil belajar murid setiap akhir siklus I dan siklus II, tampak terjadi peningkatan yang signifikan dari sebelum dilakukan penelitian.

Terkait hasil belajar pada siklus utama, data yang diperoleh peneliti saat ini menggunakan model pembelajaran audio visual saja namun pembelajaran dan semangat murid tidak mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi karena metode dan model penilaian yang digunakan menggunakan cara yang konvensional hanya saja dibantu dengan media sosial karena pembelajaran daring, sehingga murid mengalami kesulitan dalam memahami dan menjawab. Namun, ketika murid diperkenalkan dan dibiasakan menggunakan *digital game based learning* murid menjadi lebih bersemangat dan lebih aktif dalam setiap pertemuan. Hasil belajar murid pada siklus kedua

meningkat bila dibandingkan dengan siklus pertama.

Pada siklus II ditemukan nilai rata-rata hasil belajar 84. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar hasil belajar murid dapat meningkat. Pada siklus II berdasarkan hasil yang didapatkan, pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, guru dapat mengumpulkan semangat murid dalam membimbing murid untuk menjawab pertanyaan dan menumbuhkan semangat belajar murid. Murid juga bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada siklus ini guru menjelaskan pemanfaatan media melalui penjelasan tentang materi yang akan dipusatkan di sekitarnya, murid diminta menjawab pertanyaan, dan murid menjawab materi pelajaran. Untuk mengulang secara efektif.

Pada siklus II hasil belajar murid mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I nilai rata-rata murid adalah 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33%, setelah diberikan latihan pada siklus II nilai rata-rata murid adalah 84 dengan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, hasil belajar murid telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan yaitu 75. Dari data tersebut cenderung terlihat bahwa hasil belajar murid sudah sampai pada kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan, sehingga siklus berikutnya dianggap cukup, tanpa dilanjutkan dengan siklus ketiga. Sehingga dengan ini peneliti memberi saran untuk pemanfaatan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* dalam pembelajaran IPS di kelas IV ASD Telkom Makassar. Perkembangan hasil belajar murid pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penelitian**

<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	58,33%	100%
<b>Hasil Belajar</b>	74	84

(Lihat pada lampiran 8 dan 9)

Pada siklus II hasil belajar murid mengalami peningkatan. Terkait hasil tersebut menunjukkan bahwa semua murid telah dinyatakan tuntas klasikal dengan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 84. Murid menghasilkan peningkatan yang cukup signifikan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* dengan jenis *game* yang digunakan ialah *Maze Chase*.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* menunjukkan adanya peningkatan. Guru dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* pada proses pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan skor yang diperoleh pada hasil observasi rata-rata dalam kriteria sangat baik. Selain itu, aktivitas murid kelas IV A SD Telkom Makassar dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* pada pelajaran IPS juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan skor yang diperoleh yaitu dalam kriteria sangat baik. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD Telkom Makassar dalam pembelajaran IPS. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai persentase ketuntasan klasikal siklus I (58,33%) dan siklus II mencapai (100%).

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning wordwall* pada pembelajaran IPS di kelas IV A SD Telkom Makassar dengan saran penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, sebaiknya menggunakan aplikasi *zoom e-conference* berbantuan

*digital game based learning wordwall* dalam pembelajaran, karena hal tersebut mempengaruhi hasil dan keberhasilan siswa dalam belajar;

- 2) Bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana penunjang keberhasilan pembelajaran;
- 3) Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *zoom e-conference* berbantuan *digital game based learning*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2018. *3 Model Penelitian Tindakan Kelas*. Pola, Dan Tahapannya. (Online) (<https://Www.Amongguru.Com/3-Model-Penelitian-Tindakan-Kelas-Pik-Pola-DanTahapannya/>, diakses 15 juni 2021) Aksara Pers.
- Almuazam, Bondan Gayuh. 2017. *Keefektivan Penggunaan Media Video Pembelajaran "Rifan Anak Merdeka" Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Vi Mi Diponegoro 03 Karangklesem*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Anyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Asinaka, Ridduwan Agung. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro.
- Buttulasi. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi* (Online [https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Pemanfaatan-Aplikasi - Zoom-11/](https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Pemanfaatan-Aplikasi-Zoom-11/). Diakses 12 april 2021) Zoom.
- Cahyadi, Ani. 2018. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar, Teori Dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita
- Daryanto 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Dasar. 2016. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Kemendikbud.
- Ekayani, Putu. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar murid*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fitriana, Septi. 2018. *Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak*. Vol. 1 No. 2
- Habibah, Umi. 2013. *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika murid Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model Paikem*. Vol. 2 No. 2
- Irham, Halik, *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall* (<https://irhamhalik.com/membuatgames-edukasi-dengan-word-wall/> diakses pada 17 Juni 2021 pukul 21.34)
- Iryana. Kawasati, Risky. 2020. *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Sorong

- Ismail, Julia. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Interaksi Edukatif murid Kelas VIII Smp Negeri 5 Kota Ternate*. JMP Online Vol. 3 No. 8 Agustus (2019) 1105 - 1120
- Jokowarino. 2020. *Pengertian Zoom Meeting Dan Cara Menggunakan Aplikasi Zoom (Online)* ([https://Jokowarinoblog Com/Pengertian-Zoom-Meeting](https://Jokowarinoblog.Com/Pengertian-Zoom-Meeting)), Diakses 27/04/2021
- Khocrunnisa, Feminda 2016. *Penggunaan Media Digital Game-Based Learning (Dyhl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar murid Pada Pembelajaran Peraktian Komputer Di Smk N 8 Semarang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Kurniawan, Deni 2019 *Pembelajaran Terpadu Tematik (Toeri, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- M. Lcvy, Dan. 2020. *Teaching Effectively With Zoom: A Practical Guide to engage your students and help them learn*. Chicago, IL LSC Communications <https://Doi Org/10.1084/15236843 2020,1834674> (Diakses 11 April 2021)
- Made, I. T. 2008. *Media Pembelajaran*. Malang: Program Pasca Sarjana UNM. Media,
- Muhammad, T. Arif, M. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Neni, Hermita Dkk. 2021. *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Global
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2012 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi Jakarta Menkumham Ri.
- Putn, Vivi Vinika Elita. Asroni, Muhamad Abdul Roziq. 2019. *Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.li Untuk Penungkalan Interaksi Pembelajaran Vol 16, No.2*
- Putri, Mcstyana Fanny 2020 *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran During (Onlme) Matematika Pada Mater Bilangan Cacah Kelas 1 Di Mon 2 Kota Tangerang Selatan* Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jakarta UIN Syarif Hidayatullah
- Setyowati, Lilis. 2021. *Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Aplikasi Zoom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Murid Kelas V Sdu Izzatul Islami Semester 1 Tahun Pelajaran 2020-2021* Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Sherianto. 2020. *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar* (<http://www.cocokpedia net2020/07/Wordwall-aplikasi-bermain-sambil->

belajar.html, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.39)

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono. 2019. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Pusat: Penerbitan Universitas Terbuka
- Svanfah, Mushlihatun. 2017. *Jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. (Online) (<https://Www.Msyarifah.My.Id/Jenis-Pik-Penelitian-Tindakan-Kelas/> diakses pada 14 juni 2021)
- Syafaruddin, Supiono, Burhanuddin. 2019. *Guru Mari Kita Menulis Penelinan Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syamsuddin, M. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran Teori & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Unnes (ND) 2020. *Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran*. (online) Retrieved October 24, 2020, From <https://Sites.GoogleCom/A/Students.Unnes.Ac.Id/Pus/Page1/Tujuan-Penggunaan-Mediapembelajaran>
- Yayah, Rokayah. 2020. *Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall* (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasidiakses> pada 28 September 2020, pukul 21 26)
- Zainiyati, Husniyatus Salamah, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Ict NP*. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainiyati. Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Belajar Berbasis Ict Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Pt. Kharisma Putra Utama

## RIWAYAT HIDUP



**Alfini Ramdhini Dg. Lu'mu.** Lahir di Maros, 17 Januari 1999 Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, lahir dari pasangan Burhanuddin Dg. Nyimpung dan Haryati Dg. Caya. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis sebagai berikut.

Penulis memulai pendidikannya di taman kanak-kanak pada tahun 2003 di TK Islam Nurul Idaman dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2004, setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya pada tahun 2004 di SD Negeri No 10 Sanggalea dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya pada tahun 2010 di SMP IT AL-ISHLAH dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya di MAN 3 MAKASSAR pada tahun 2013 sampai 2016, penulis kemudian melanjutkan pendidikannya sampai ke jenjang perkuliahan di salah satu Universitas swasta di kota makassar, pada tahun 2017 penulis telah terdaftar sebagai salah satu mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata (S1) kependidikan. Saat ini penulis berkesempatan menyusun skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom e-conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall”**.