

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *WORDWALL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII DI  
SMP NEGERI 1 TOMBOLO PAO KABUPATEN GOWA**



*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

**IZFAN**

105311107016

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2023**



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

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama

: IZFAN

NIM

: 105311107116

Jurusan/Program Studi

: Teknologi Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Makassar, ... Februari 2023

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd

  
Kaharuddin S.Pd., M.Pd., Ph.D

Diketahui:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860939

  
Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323



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

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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : IZFAN  
NIM : 105311100716

Jurusan/Program Studi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk di ujian di hadapan tim penguji ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, ... Februari 2023

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd

  
Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D

Diketahui:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860939



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323



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

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

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

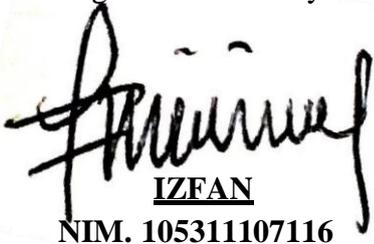
Nama : **IZFAN**  
NIM : 105311107116  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

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

Makassar, ... Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan

  
**IZFAN**  
NIM. 105311107116



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

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

**SURAT PERNJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **IZFAN**  
NIM : 105311107116  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
  2. Dalam menyusun skripsi ini, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
  3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
  4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.
- Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar. ... Mei 2023

Yang membuat perjanjian

**IZFAN**

NIM. 105311107116

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dalam kehidupan ini, aku bukan anak orang kaya yang diwarisi harta berlimpah. Kesalahan terbesar yang pernah kulakukan adalah terbuai dalam rasa malas yg merajai diriku, seolah-olah suatu hari nanti kata-kata itu akan terlontar dari bibir orang tuaku, 'Nak, perusahaan ini akan kuberikan padamu. Tolong jaga dan kelola dengan baik.'" Sadar, ayok bangkit. semoga tuhan selalu memberikan punggung yg kuat untuk memikul beban di setiap langkah

"Sesuatu yg Berharga bukanlah harta, melainkan kerja keras dan ketekunan aku Takan menunggu keajaiban tapi aku akan membangun kesuksesan sendiri."

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Orang Tua Tercinta Ayahanda Anas Bin Hasyim dan ibunda Muliati yang Telah memberikan dukungan secara mental, finansial. dan doanya selama saya menjalakan hingga menyelesaikan studi selama ini. Takan cukup sejuta kata untuk bisa menggambarkan betapa besarnya perjuangan kalian untuk saya selama ini.

Semoga semua ini menjadi amalan untuk bisa menempati surganya allah.

Untuk Saudara-Saudara seperjuanganku Azizi, Akil, Rosman, Yusin, Sarjun,

Dedi, dan teman-teman Catering Saras Community

Untuk Bunda Lia dan Ibu Suma yang turut serta memberikan dukungan.

Untuk Teman-temanku yang selalu mengingatkan untuk selalu mengerjakan

skripsi

Melangkah keluar dari fase ini, kami membawa bekal berharga berupa ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman berharga yang akan membantu kami menghadapi tantangan di masa depan. Terlepas dari hasil akhirnya, perjalanan ini telah memberikan pembelajaran tak ternilai yang akan kami bawa sepanjang hidup.

Kami percaya bahwa cita-cita dan impian takkan pernah berakhir di sini. Sebaliknya, ini adalah awal dari babak baru dalam perjalanan kami menuju kesuksesan yang lebih besar. Terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dan ikut serta dalam perjalanan ini. Mari kita lanjutkan untuk meraih mimpi-mimpi yang lebih tinggi dan memberikan dampak positif bagi dunia sekitar. Hingga jumpa di puncak-puncak prestasi yang baru!"



## ABSTRAK

**Izfan.** 2023 “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa “. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida. dan pembimbing II Kaharuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA di Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao. Jenis penelitian ini adalah *experiment* dilakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Wordwall*. Analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada tahap pre-test adalah 50,40, sedangkan pada tahap *post-test* meningkat menjadi 76,00, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif *Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall* mata pelajaran IPA kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao.

Setelah pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao, dengan demikian pembelajaran media *Wordwall* ini layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Media *Wordwall*, Hasil Belajar Siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Tombolo Pao” tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua la Maji dan Muliati yang telah berdoa, berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses menuntut ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi, kepada Syarifuddin Cn. Sida, dan Kaharudin selaku pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H.Ambo Asse, M,Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku ketua Prodi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam

lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNJANJIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</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 TEORI</b> .....	<b>1</b>
A. Kajian Teori .....	1
1. Teori belajar Behavioristik .....	1
2. Media Pembelajaran .....	3
3. <i>Wordwall</i> .....	8
4. Hasil Belajar .....	11
5. Mata pelajaran IPA .....	13
6. Penelitian Relevan .....	14
B. Kerangka Pikir .....	16
C. Hipotesis Penelitian .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	20
1. Jenis penelitian .....	20

2. Desain Penelitian .....	21
B. Lokasi Penelitian .....	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	23
1. Populasi.....	23
2. Sampel .....	23
D. Variabel Penelitian .....	24
E. Prosedur Penelitian .....	25
F. Instrumen penelitian.....	26
G. Teknik Pengumpulan Data .....	28
H. Teknik Analisis Data.....	28
1. Analisis Tes Hasil Belajar Murid .....	29
2. Pengujian Hipotesis .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian .....	33
1. Analisis Tes Hasil Belajar Murid .....	33
2. Hasil Angket Respon Siswa .....	36
3. Perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	36
4. Uji Hipotesis.....	38
B. Pembahasan.....	41
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>45</b>
A. Simpulan.....	45
B. Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao.....	23
Tabel 3.2 Sampel Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao .....	24
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen Lembar Pre-test dan Post-test.....	27
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen Lembar Angket.....	27
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar Murid berdasarkan KKM SMP Negeri 1 Tombolopao.....	29
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Hasil Belajar.....	30
Tabel 3.7 Kriteria Respon Positif.....	31
Tabel 4.1 Hasil Kriteria Pre-Test Kelas VIII A.....	34
Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (Pre-Test) Kelas VIII A.....	34
Tabel 4.3 Hasil Kriteria Post-Test Kelas VIII A.....	35
Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (Post-Test) Kelas VIII A.....	35
Tabel 4.5 Hasil Kategori Penilaian Hasil Belajar Pre-Test dan Post-Test Kelas VIII A.....	36
Tabel 4.6 Paired Samples Statistics.....	37
Tabel 4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	38
Tabel 4.8 Hasil Test Uji Homogenitas.....	39
Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	40

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	21



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 2 : Soal Pre-Test Kelas VIII A.....	52
Lampiran 3 : Angket Siswa Kelas VIII.....	54
Lampiran 4 : Hasil Angket Siswa Kelas VIII.....	56
Lampiran 5 : Hasil Pre-Test Siswa Kelas VIII A.....	57
Lampiran 6 : Hasil Post-Test Siswa Kelas VIII A.....	58
Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Pretes Dan Postest.....	59
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian.....	61
Lampiran 9 : Rekomendasi Penelitian.....	62
Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	63
Lampiran 11 : Surat Keterangan Bebas Plagiat.....	64



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara. Pemerintah telah menyadari betapa pentingnya pendidikan bagi kemajuan negara, sehingga mencantumkan Pasal 31 dalam Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945) yang mengatur tentang pendidikan yang berbunyi: (1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran; (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan undang-undang. Berdasarkan keputusan pemerintah yang telah ditetapkan dalam UUD 1945 di atas, karena pendidikan merupakan hal yang sangat penting, sehingga semua warga negara dari semua kalangan mempunyai hak atas itu. Oleh karena itu, pendidikan perlu di kembangkan dan dibangun sehingga sumber daya manusia di negara indonesia bisa lebih berkualitas.

Keberhasilan pembangunan suatu negara sangat bergantung pada keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas. Mulyasa (2007: 3) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan, ada tiga hal penting yang harus diperhatikan, yaitu: (1) fasilitas gedung yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, (2) ketersediaan buku yang memadai dan lengkap, dan (3) keberadaan guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Salah satu faktor penting dalam mencapai pendidikan yang berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah keberadaan tenaga kependidikan yang profesional. Biasanya, tenaga kependidikan profesional ini disebut sebagai

pendidik. Guru, sebagai seorang pendidik, memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan pendidikan, terutama di lingkungan sekolah formal, terutama dalam hal proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru menjadi salah satu faktor kunci dalam kesuksesan pembelajaran di sekolah, karena keberhasilan pembelajaran di sekolah akan berdampak signifikan pada keberhasilan pendidikan dan kemajuan negara.

Pemerintah telah mengatur kualifikasi pendidik (guru) dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Pendidikan Nasional, Bab IV, bagian kesatu, pasal 29. Peraturan Pemerintah tersebut mengatur tentang kualifikasi pendidik mulai dari pendidikan pada PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), pendidik pada SD/MI, pendidik pada SMP/MTs, pendidik pada SMA/MA, pendidik pada SDLB/SMPLB/SMALB, sampai dengan pendidik pada SMK/MAK.

Pemerintah menerapkan kualifikasi bagi guru dengan tujuan menciptakan guru-guru yang profesional. Yamin (2007: 2) menyatakan bahwa guru profesional harus memiliki kualifikasi akademis serta kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperlukan dalam melaksanakan tugas profesional mereka. Kompetensi guru tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan mengajar, tetapi juga melibatkan penggabungan dan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dalam tindakan nyata, seperti yang diungkapkan oleh Mulyasa (2009: 31). Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi yang kuat untuk berhasil dalam proses pembelajaran. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru sebagai penunjang pekerjaannya, yaitu kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial.

Seringkali, saat belajar di kelas, siswa menjadi alasan ketika proses tersebut tidak mencapai target yang diharapkan. Faktanya, ketika pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diinginkan, salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, sementara penggunaan media pembelajaran konvensional masih dominan. Hal ini terlihat dari kecenderungan guru menggunakan media cetak konvensional dan metode ceramah untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa di tingkat menengah pertama. Karena informasi pembelajaran disajikan dalam bentuk buku, siswa kadang-kadang tidak dapat berkreasi dan kurang aktif serta tertarik karena guru hanya mengandalkan teks dalam proses belajar mengajar, dengan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga terlihat monoton dan tidak menarik (tanpa gerakan, hitam putih). Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini terjadi karena materi yang disajikan dalam bentuk audio visual dapat lebih mudah dipahami, serta respons fisiologis manusia yang lebih sensitif terhadap indera. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pengembangan pendekatan pembelajaran multimedia interaktif yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar dapat menerima pelajaran dengan mudah dan secara aktif.

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan diterapkan adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah situs *web* yang menyediakan berbagai fitur media pembelajaran interaktif, termasuk kuis, menjodohkan, memasangkan

pasangan, *anagram*, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain-lain. Yang menariknya, guru tidak hanya dapat menyediakan akses daring untuk media yang telah mereka buat, tetapi juga dapat di unduh dan mencetaknya dalam bentuk kertas.

Pemanfaatan media interaktif sangatlah tepat untuk meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media secara tepat dan beragam, kebosanan siswa dalam proses belajar dapat diatasi. Media yang digunakan bukan hanya satu jenis, melainkan multimedia yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, dan visual yang dapat disajikan secara bersamaan (Azhar, 2014). Oleh karena itu, guru-guru perlu mempertimbangkan hubungan antara media yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan optimal.

Pada media pembelajaran yang menginspirasi dan memotivasi siswa, diperlukan upaya kreatif dan inovatif. Apabila siswa mulai merasakan kebosanan dan kehilangan semangat, pendidik bertanggung jawab dalam memberikan motivasi selama proses pembelajaran. Tugas mereka adalah mengembalikan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan penjelasan di atas dan mempertimbangkan semua hal terkait dengan media pembelajaran *Wordwall*, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Tombolo Pao". Saya berharap sebagai peneliti media pembelajaran *Wordwall*, penelitian ini dapat

membantu meningkatkan proses pembelajaran agar mencapai tujuan belajar sesuai yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Apakah penggunaan Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA di Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA di Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru untuk menggunakan media interaktif pada proses belajar mengajar, khususnya penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif, efisien, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran interaktif *wordwall* di kemas dalam bentuk permainan sehingga di harapkan dapat di minati dan mudah di pahami oleh siswa.

b. Bagi Guru

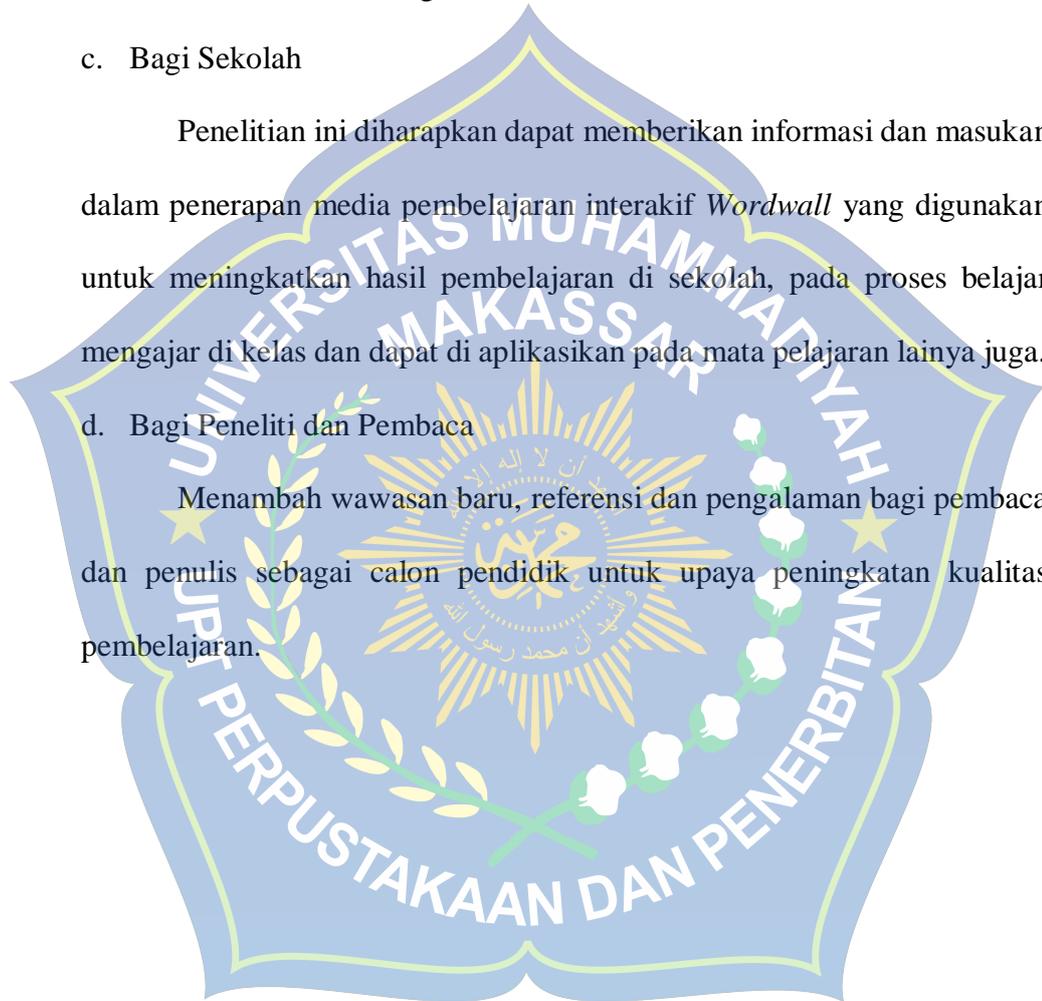
Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran interaktif, sehingga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, khususnya interaksi antara siswa dan guru.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah, pada proses belajar mengajar di kelas dan dapat di aplikasikan pada mata pelajaran lainya juga.

d. Bagi Peneliti dan Pembaca

Menambah wawasan baru, referensi dan pengalaman bagi pembaca dan penulis sebagai calon pendidik untuk upaya peningkatan kualitas pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Teori belajar Behavioristik**

Gagne dan Berliner merupakan dua kolaborator yang merumuskan teori belajar behavioristik. Teori tersebut menjelaskan tentang perubahan tingkah laku yang terjadi akibat pengalaman belajar. Secara berkelanjutan, teori ini telah berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang memiliki pengaruh besar terhadap pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Aliran psikologi belajar ini juga dikenal sebagai aliran behavioristik, yang menekankan terbentuknya perilaku melalui proses pembelajaran.

Belajar melibatkan interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori behavioristik, dalam proses pengajaran, indikator utama seseorang telah belajar adalah ketika ada perubahan perilaku yang terlihat. Teori ini menganggap belajar sebagai proses stimulus dan respon. Dalam hal ini, stimulus berupa masukan seperti materi pengajaran, pembentukan karakter, nasihat, dan sejenisnya yang diberikan oleh pendidik kepada siswa. Sementara itu, respon adalah reaksi atau tanggapan dari siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru atau pendidik.

Proses antara rangsangan dan tanggapan tidak dapat secara akurat diobservasi dan diukur. Namun, aspek yang penting untuk diperhatikan adalah perilaku yang timbul dari rangsangan dan tanggapan. Ini berarti penting untuk memperhatikan dan mengukur apa yang guru berikan sebagai rangsangan dan apa

yang siswa terima sebagai tanggapan. Hal ini dilakukan untuk mengukur pentingnya rangsangan dan tanggapan dalam mengetahui apakah terjadi perubahan perilaku pada siswa atau tidak. Dalam penerapannya dalam proses pembelajaran, teori behavioristik sangat tergantung pada beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, dan fasilitas pendukung.

Teori belajar behavioristik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Dengan memahami kedua aspek tersebut, teori ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan teori behavioristik yang perlu diperhatikan saat menerapkannya dalam proses belajar mengajar:

- 1) Pentingnya pengawasan guru terhadap siswa dalam penerapannya.
  - 2) Perlu memperhatikan lingkungan belajar.
  - 3) Mengutamakan pembentukan tingkah laku melalui latihan.
  - 4) Proses belajar mengajar harus melibatkan stimulus dan respons.
- a. Kelebihan Teori Belajar Behavioristik
- 1) Guru akan mengembangkan kebiasaan untuk menjadi teliti dan peka dalam situasi pembelajaran.
  - 2) Guru akan mengajarkan siswa untuk lebih sering belajar secara mandiri.
  - 3) Guru akan mengadaptasi cara mengajar yang berbeda-beda sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.
  - 4) Teori pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan kemampuan yang melibatkan kecepatan, spontanitas, dan daya tahan.

- 5) Teori ini dapat membantu membentuk perilaku yang diinginkan, baik itu memberikan perhatian lebih pada siswa atau mengoreksi perilaku yang tidak sesuai.

b. Kekurangan Teori Belajar Behavioristik

- 1) Teori belajar behavioristik tidak dapat diterapkan pada semua pelajaran.
- 2) Guru diharapkan untuk menyusun materi pelajaran dalam format yang sudah tersedia.
- 3) Siswa lebih diarahkan untuk berpikir secara linear, mengkonvergensi, kurang kreatif, dan ditempatkan sebagai murid yang pasif.
- 4) Dalam proses pembelajaran, murid hanya dapat mendengar dan menghafal apa yang didengarnya.
- 5) Murid membutuhkan motivasi eksternal dan sangat bergantung pada guru..

2. Media Pembelajaran

Media merujuk pada bentuk jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa Latin "medius" yang memiliki arti tengah. Dalam konteks Bahasa Indonesia, istilah "medium" dapat diartikan sebagai sesuatu yang berada di antara dua hal. Sehingga, media dapat dipahami sebagai sesuatu yang mengirimkan atau menyampaikan informasi. Informasi tersebut berasal dari seseorang yang memberikan pesan kepada penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai bentuk atau saluran yang digunakan dalam menyajikan informasi. Pada awalnya, istilah media dikenal sebagai alat peraga, kemudian dikenal sebagai alat bantu pengajaran *audio-visual* yang digunakan untuk melihat dan mendengar, dan kemudian disebut sebagai materi pembelajaran. Saat ini, istilah yang umum digunakan adalah media pembelajaran atau media pembelajaran dalam konteks pengajaran.

Dalam perkembangannya, muncul istilah *e-learning* yang mengacu pada pembelajaran menggunakan media elektronik. Istilah "e" adalah singkatan dari "elektronik", yang menunjukkan penggunaan alat-alat elektronik dalam proses pembelajaran. Contohnya mencakup penggunaan CD multimedia interaktif sebagai materi pembelajaran *offline* dan pemanfaatan sumber belajar *online* melalui *web*.

Heinich (2002) mempunyai pengertian tersendiri mengenai media dari asal katanya, yakni media adalah bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* tak lain hadir sebagai perantara terjadinya komunikasi atau pesan dari pengirim menuju penerima. Pendapat lain Rohani (1997) media merujuk pada segala bentuk yang digunakan dalam proses pengiriman informasi. Gagne dan Briggs juga mengemukakan pandangan mereka mengenai media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi, seperti buku, *tape-recorder*, kaset, televisi, *video-recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, kamera video, dan komputer.

Pada awalnya, media pembelajaran terbatas pada guru, kapur tulis, dan buku paket. Namun, saat ini media pembelajaran lebih dilihat sebagai alat untuk mengkomunikasikan pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam Reiser and Dempsey (2012). Definisi ini menekankan bahwa setiap perangkat fisik yang digunakan, seperti buku paket, perangkat visual, audio, komputer, atau perangkat lainnya, dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup segala peralatan fisik dan materi yang dipergunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Media pembelajaran ini bisa berupa media tradisional seperti

kapur tulis, *slide*, diagram, *handout*, rekaman video, objek nyata, dan *overhead*, serta media modern seperti komputer, *DVD*, *CD-ROM*, Internet, dan konferensi video interaktif. (Scanlan:2012).

Pengertian media interaktif adalah bentuk media yang memanfaatkan layanan digital (multimedia) dalam proses pengajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dalam media ini, guru menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai elemen seperti teks, animasi atau gambar bergerak, video, audio, dan permainan edukatif. Tujuan dari penggunaan media interaktif dan layanan digital ini adalah untuk membantu meningkatkan motivasi, eksplorasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas, guru harus memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk mengembangkan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang aktif atau berbasis digital multimedia. Guru dapat menggunakan berbagai perangkat digital multimedia untuk menyajikan materi kepada siswa. Berikut adalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru.

a. Perangkat komputer

Guru dapat menggunakan media digital multimedia, seperti perangkat komputer, untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat komputer ini, guru dapat memutar video atau suara yang berisi materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Memberikan materi pembelajaran melalui video atau suara dapat menyampaikan informasi dengan beragam cara visual dan verbal, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan memudahkan pemahaman siswa. Dalam kontrasnya, memberikan materi pembelajaran secara konvensional dianggap dapat menyebabkan siswa mengalami kelebihan beban informasi yang berlebihan.

b. *Software* pembelajaran

Saat ini, sebagian besar siswa memiliki perangkat *Android* atau *gadget* yang digunakan sebagai alat komunikasi. Guru dapat menyisipkan materi pembelajaran ke dalam *gadget* tersebut melalui perangkat lunak pembelajaran. Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa untuk mengunduh aplikasi pembelajaran yang tersedia di *Google Play Store*. Penggunaan perangkat lunak pembelajaran dianggap lebih efektif karena pada dasarnya siswa lebih sering menggunakan *Android* dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, penggunaan perangkat lunak pembelajaran pada perangkat *Android* juga dapat mengurangi penggunaan *Android* untuk aplikasi yang tidak penting, seperti bermain *game* atau menggunakan media sosial secara tidak terkendali.

c. *Website* edukasi

Guru dapat mengajak siswa untuk menjelajahi situs edukasi sebagai salah satu cara baru dalam proses pembelajaran, selain menggunakan komputer untuk memutar film dan *software* untuk memberikan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk fokus dalam menerima materi pembelajaran melalui metode yang berbeda.

Terdapat banyak alasan yang mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Berikut ini beberapa alasan pentingnya interaktif dalam pembelajaran

- a. Mampu menghasilkan kurikulum yang seragam bagi semua siswa.
- b. Dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menghibur.
- c. Mampu meningkatkan tingkat interaktivitas dalam proses pembelajaran.
- d. Dapat mengurangi penggunaan waktu dan energi.
- e. Mampu meningkatkan mutu hasil pembelajaran siswa.
- f. Dapat diakses secara fleksibel, tidak terbatas pada tempat dan waktu tertentu.
- g. Memupuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar memiliki sejumlah keuntungan yang signifikan bagi guru dan siswa. Memilih media pembelajaran yang sesuai secara cermat menjadi hal yang penting guna meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas.

Derek Rowntree yang dikutip oleh Rohani (1997), berpendapat media pembelajaran berfungsi sebagai:

- a. Mendorong motivasi untuk belajar
- b. Mengingat kembali pengetahuan yang telah diperoleh
- c. Menyediakan stimulasi untuk proses belajar
- d. Memikat perhatian siswa
- e. Memberikan umpan balik secara cepat
- f. Mendorong praktik yang konsisten..

Lebih ringkas Kemp & Dayton (1985), menyatakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) mengstimulus atensi atau respons,
- 2) menyampaikan penjelasan,
- 3) mengasi instruksi.

Levi dan Lentz (1982) mengatakan ada 4 kegunaan media pembelajaran, khususnya media visual, antara lain sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan menginstruksikan peserta didik agar fokus kepada isi materi yang ditampilkan secara visual.
- 2) Fungsi afektif, bisa dilihat dari tingkat siswa menikmati teks yang bergambar ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

### 3. *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah situs *web* yang menawarkan layanan media pembelajaran interaktif, termasuk permainan kuis, memasang pasangan, pencarian kata, acak kata, *anagram*, dan mengelompokkan. Keistimewaannya adalah, selain pengguna dapat membagikan akses ke media yang telah mereka buat secara daring, mereka juga dapat mengunduh dan mencetaknya di kertas. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian bagi guru dan siswa dalam (Sherianto, 2020). Adapun fitur *Wordwall* sebagai media pelajaran interaktif sebagai berikut:

- a. Belajar aktif dan dapat dicetak

*Wordwall* di laman resminya menjelaskan terkait fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas yang interaktif dan dapat dicetak. Mayoritas *templat*nya tersedia dalam bentuk versi yang bisa diinteraksikan dan

dicetak. Fitur interaktifnya dapat digunakan di berbagai perangkat yang mendukung *web*, seperti ponsel, tablet, komputer, atau papan tulis interaktif. Siswa dapat menggunakan fitur ini secara individu, sementara guru dan siswa juga dapat menggunakan fitur ini secara bergantian. Fitur dicetak dapat digunakan secara langsung atau dapat diunduh sebagai file *PDF*. Hal ini memungkinkan penggunaan *Wordwall* sebagai alat pendamping interaktif atau sebagai aktivitas yang dapat dilakukan secara mandiri.

b. Membuat dengan banyak pilihan *template*

Kegiatan ini dirancang menggunakan sistem *template* yang mencakup fitur klasik yang sudah populer seperti Kuis dan Teka Teki Silang. Selain itu, juga terdapat permainan dengan gaya *arcade* seperti Labirin/*Maze Chase* dan Pesawat Terbang, serta alat manajemen kelas seperti Denah Tempat Duduk.

c. Berganti *template*

Setelah selesai membuat media pembelajaran, kita dapat dengan mudah mengonversinya ke *template* lain hanya dengan satu klik. Hal ini akan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh guru dan sangat bermanfaat untuk melakukan variasi dan perbaikan. Sebagai contoh, jika telah membuat sebuah aktivitas pencocokan berdasarkan nama-nama bentuk, dapat dengan cepat mengubahnya menjadi sebuah Teka Teki Silang yang menggunakan nama-nama bentuk yang sama persis.

d. Mengedit aktivitas apa pun

Tidak diharuskan mengikuti setiap kegiatan yang ada. Apabila Anda menemukan suatu aktivitas namun belum sempurna, kita bisa dengan mudah menyesuaikan materi yang sesuai dengan kelas dan gaya pengajaran.

e. Tema dan opsi

Ada beberapa cara yang berbeda untuk memperlihatkan interaktif. Setiap tema akan mengubah penampilan dan suasana dengan mengganti *font*, gambar, dan suara. Selain itu, kita juga akan menemukan lebih banyak opsi untuk mengatur waktu atau mengubah permainan. Versi cetak juga memiliki pilihan yang tersedia. Sebagai contoh, kita bisa mengubah font atau mencetak beberapa salinan per halaman.

f. Penugasan siswa

Penggunaan *Wordwall* dalam tugas siswa memungkinkan mereka fokus pada satu aktivitas tanpa perlu membuka halaman utama. Fitur ini sangat berguna dalam kelas di mana siswa memiliki akses ke perangkat pribadi atau sebagai metode pengaturan tugas rumah.

g. Berbagi dengan sesama pengguna

Semua hal yang dibuat dapat diakses oleh publik. Ini memungkinkan kita untuk berbagi tautan ke halaman aktivitas melalui email, media sosial, atau metode lainnya. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menemukan aktivitas tersebut melalui hasil pencarian Komunitas, memainkannya, dan meningkatkannya. Aktivitas juga dapat dijadikan privat, sehingga hanya pemiliknya yang dapat membuka dan mengaksesnya.

h. Menyematkan di situs *web*

Aktivitas *Wordwall* dapat dimasukkan ke dalam tautan *web* lain menggunakan kode *HTML* yang dapat diambil. Fungsinya mirip dengan fitur penggabungan *video* di platform seperti *Vimeo* atau *YouTube*, yang memungkinkan Anda menyematkan aktivitas yang dapat dimainkan di situs

pribadi. Ini merupakan cara yang bagus untuk memperkaya *blog* atau lingkungan pembelajaran virtual (*VLE*) di sekolah tempat kita mengajar.

#### 4. Hasil Belajar

Siswa mengalami perubahan dan mendapatkan kemampuan baru setelah mengikuti kegiatan belajar. Hal ini merupakan hasil dari proses belajar, yang pada dasarnya mengacu pada bagaimana sikap seseorang berubah akibat dari pengalaman. Hasil belajar mencakup perubahan perilaku dalam beberapa ranah, seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan tujuan belajar untuk mengingat pengetahuan dan mengembangkan pemahaman. Ranah afektif melibatkan tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi hingga penyesuaian. Sementara itu, ranah psikomotorik melibatkan perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan fisik manipulatif.

Pada tahun 1990, Lorin W. Anderson dan David R. Krathwhol melakukan revisi terhadap *Taksonomi Bloom* pada ranah kognitif. Hasil perbaikan ini kemudian dipublikasikan pada tahun 2001 dengan judul *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Revisi tersebut membuat taksonomi menjadi lebih mendetail. Taksonomi yang telah direvisi ini mencakup:

##### a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Peserta didik pada tingkat ini memiliki keterampilan terendah dalam aspek kognitif. Pada tahap ini, mereka mampu mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti lambang, satuan, istilah, definisi, faktor, ciri-ciri, serta nama-nama. Beberapa contoh tindakan yang terlibat di sini meliputi pengenalan, identifikasi, definisi, deskripsi, dan penulisan.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman merupakan langkah utama setelah pengetahuan. langkah yang paling penting adalah pemahaman. Dengan tingkat kemampuan ini, peserta didik dapat mengerti berbagai materi, seperti prinsip-prinsip, konsep-konsep, rumus-rumus, diagram, metode, dan prosedur yang dipelajari. Beberapa contoh tindakan operasional yang terkait termasuk menyimpulkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menyatakan kembali, dan membedakan.

b. Penerapan (*Application*)

Dalam tingkat penerapan, Siswa diminta untuk menguasai kemampuan penerapan pengetahuan mereka dalam situasi baru yang mereka hadapi. Kemampuan ini melibatkan penggunaan informasi yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah dalam konteks nyata. Contoh kata kerja operasional termasuk mengaplikasikan, menggunakan, memecahkan, menghubungkan, menunjukkan, dan lain sebagainya.

c. Analisis (*Analysis*)

Siswa memiliki kemampuan untuk memecah atau memperinci integritas atau situasi tertentu menjadi komponen atau unsur-unsur yang membentuknya. Dalam hal ini, siswa dapat menganalisis, memecah, dan memperinci suatu topik umum menjadi komponen atau bagian yang berbeda, serta menyelidiki hubungan antara bagian-bagian tersebut untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Beberapa contoh tindakan yang dilakukan siswa adalah membandingkan, membedakan, menganalisis, melakukan percobaan, dan menjelaskan.

d. Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan berpikir kebalikan dari analisis adalah sintesis. Dalam sintesis, unsur-unsur atau bagian-bagian disatukan menjadi bentuk keseluruhan. Dalam konteks ini, peserta didik diharapkan untuk menggabungkan beberapa komponen atau bagian informasi menjadi kesimpulan yang bersifat umum. Tindakan yang terkait dengan sintesis termasuk merancang, mengembangkan, mendesain, menyusun, dan merumuskan, dan sebagainya.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Peringkat tertinggi dalam ranah kognitif adalah evaluasi. Pada tingkat ini, siswa memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan aspek positif dan negatif serta membuat keputusan tentang tindakan yang akan diambil. Tindakan tersebut melibatkan penggunaan kata kerja operasional seperti mengkritisi, memilih, menyimpulkan, membandingkan, dan sebagainya.

5. Mata pelajaran IPA

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Beberapa pengertian tentang IPA antara lain dikemukakan oleh para ahli. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain ( Abdullah, 1998:18).

Karena luasnya materi mengenai ilmu pengetahuan alam (IPA) oleh karena itu peneliti memilih untuk memperkecil lingkup materi yang terkait dengan ilmu

pengetahuan alam dan fokus pada klasifikasi makhluk hidup sebagai materi utama dalam penelitian.

Fokus utama adalah mengenai Klasifikasi makhluk hidup yang merupakan suatu metode untuk mengkategorikan dan mengelompokkan makhluk hidup ke dalam golongan atau unit yang spesifik. Golongan-golongan ini disusun secara sistematis berdasarkan tingkatannya (hierarki), dimulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi.

#### 6. Penelitian Relevan

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati (2019) dengan judul “Pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa arab siswa madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar” Skripsi ini membahas pengaruh penggunaan media Word Wall pada penguasaan kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar. Tujuannya adalah untuk menjelaskan penggunaan media *WordWall*, mendeskripsikan cara penggunaannya, dan menganalisis pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII. Metode penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, *pre-test*, *post-test*, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Wall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dalam semua keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Terlihat dari perbandingan kuesioner sebelum dan setelah penggunaan media *Word Wall*, di mana nilai meningkat dari 25% menjadi 71,5%.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti A'isyah (2019) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar

Bahasa Arab Kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin” Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Arab di kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pre-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai 82,50 dalam kualifikasi amat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar”. Hasil belajar rendah bisa terjadi karena kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada motivasi peserta didik serta penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian bertujuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Pasir Putih 03. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Pasir Putih 03.

## B. Kerangka Pikir

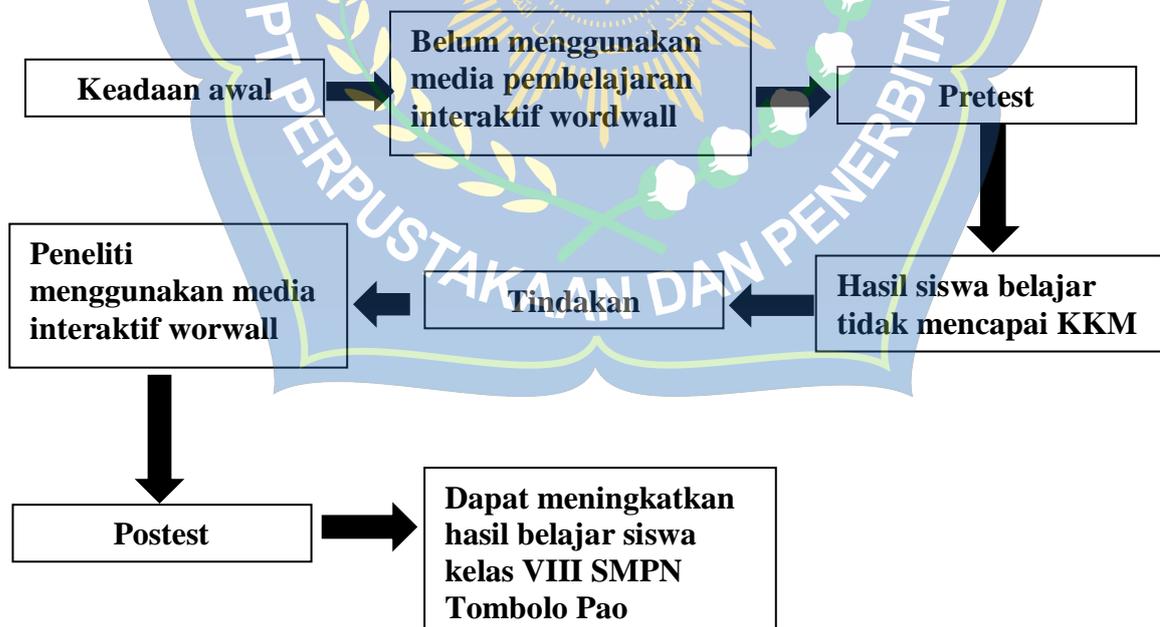
Keadaan awal dalam konteks ini adalah ketika siswa-siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tombolo Pao tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Dalam situasi tersebut, hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional. Dalam rangka mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* pada siswa untuk memperoleh data yang akurat.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, hipotesis yang diajukan adalah bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tombolo Pao. Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan retensi informasi. Oleh karena itu, dengan menerapkan media *Wordwall*, diharapkan bahwa siswa akan mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan ketika mereka tidak menggunakan media tersebut.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat membuktikan atau menolak hipotesis yang diajukan. Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis secara komprehensif untuk mengukur perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Jika hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, hal ini akan memberikan dukungan kuat terhadap penggunaan media

tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tombolo Pao. Namun, jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan, peneliti perlu mengevaluasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa dan mencari alternatif solusi yang lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolo Pao. Dengan melibatkan *pre-test* dan *post-test*, peneliti berharap dapat mengumpulkan data yang dapat mendukung atau menolak hipotesis tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa adalah dugaan sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis merupakan solusi sementara terhadap permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Sugiyono (2019:115) mengemukakan bahwa dikatakan sementara karena didasarkan pada teori yang relevan, namun belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Penjelasan akhir hipotesis merujuk pada hasil atau kesimpulan setelah hipotesis diuji melalui pengamatan atau eksperimen. Hasil ini dapat berupa dukungan terhadap hipotesis yang diajukan, yang menunjukkan bahwa dugaan tersebut telah terbukti benar berdasarkan bukti yang ada. Atau hasilnya juga dapat menunjukkan bahwa hipotesis tidak dapat diterima karena bukti yang ada tidak mendukungnya.

Dalam konteks penelitian ilmiah, penjelasan akhir hipotesis adalah langkah penting dalam menguji dan mengembangkan pemahaman kita tentang dunia melalui metode ilmiah. Hasil pengujian hipotesis ini dapat memberikan wawasan baru, mengarah pada penemuan-penemuan penting, atau membantu dalam memahami fenomena tertentu secara lebih mendalam.

Persyaratan untuk menerima atau menolak hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

Setelah melalui proses uji normalitas, uji homogenitas, dan pengisian pre-test dan post-test oleh 25 siswa kelas VIII A dengan total 15 soal pilihan ganda, ditemukan hasil selisih nilai yang relatif rendah. Namun, terdapat peningkatan dalam jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan setelah menggunakan media *Wordwall*. Oleh karena itu, H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> di tolak dengan kesimpulan bahwa penggunaan media *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap ketuntasan nilai siswa. Hasil uji Paired t-test menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 ( $p < 0.05$ ), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall* dalam mata pelajaran IPA di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif, di mana data yang digunakan dalam penelitian berupa angka, dan analisisnya didasarkan pada pendekatan statistik (Sugiyono, 2013).

Sudyaharjo (2002) mengemukakan bahwa riset kuantitatif merupakan sebuah metode yang teratur dan hati-hati dalam memecahkan masalah. Metode ini melibatkan penggunaan desain yang ketat dan terstruktur, dengan pengumpulan data yang sistematis dan terkendali, serta bertujuan untuk mengembangkan teori secara induktif melalui pembuktian hipotesis secara empiris. Penelitian ini digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel yang terbatas, menggunakan alat penelitian dalam pengumpulan data, dan menganalisis data secara statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari perlakuan khusus terhadap variabel lainnya dalam suatu lingkungan yang dapat dikontrol (Sugiyono, 2018).

Penelitian eksperimental melibatkan prediksi pengaruh suatu manipulasi terhadap variabel terikatnya melalui penggunaan hipotesis sebelumnya (Latipun, 2015). Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk memahami dan menguji asumsi-asumsi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian eksperimental adalah suatu metode penelitian yang terdiri dari delapan tahap, seperti:

- a. Memilih ide atau sesuatu yang ingin di teliti
- b. Merumuskan masalah yang akan diteliti
- c. Merumuskan hipotesis yang akan di teliti
- d. Menentukan variabel yang akan di teliti
- e. Menentukan jenis dan desain yang akan di teliti
- f. Membuat rencana dan melakukan kegiatan penelitian
- g. Menganalisis hasil penelitian
- h. Membuat kesimpulan terkait yang telah diteliti

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu strategi yang digunakan untuk melakukan pengukuran, pengumpulan, dan analisis data dengan berdasarkan pada pertanyaan penelitian dari suatu studi (Sekaran 2017). Dalam penelitian eksperimen, digunakan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group Design* yang dapat diilustrasikan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

- O1 : Nilai *pre-test* ( sebelum di lakukan penelitian)  
 O2 : Nilai *post test* ( sesudah di diberi perlakuan )  
 X : Perlakuan

Metode yang digunakan dianggap sangat sesuai dalam menentukan hasil pembelajaran IPA karena melibatkan tahap *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dalam desainnya.

a. *Pretest* (tes awal)

Tindakan tersebut dilakukan secara simultan bagi setiap kelompok penelitian. Tujuan dari penyeimbangan ini adalah menyamakan kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memulai penelitian dengan kemampuan awal yang serupa.

b. *Treatment* (perlakuan)

Dilakukan dua pertemuan langsung untuk setiap kelompok, dengan durasi masing-masing tatap muka selama 2 jam pelajaran. Kelompok eksperimen diberikan materi menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan media animasi, sedangkan kelompok kontrol menerima materi tanpa menggunakan media interaktif *Wordwall*.

c. *Posttest* (tes akhir)

Setelah penyelesaian tindakan dilakukan, langkah berikutnya adalah memberikan tes akhir atau *posttest*. Hasil dari *posttest* ini digunakan untuk menilai sejauh mana pencapaian pembelajaran pada setiap kelompok, setelah menganalisis data dapat diketahui apakah penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA berdampak pada hasil belajar siswa.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tombolo Pao, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Pelaksanaannya berlangsung selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 2 Desember 2022 hingga 30 Januari 2023.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Sugiyono (2019: 126) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek/subyek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam sekolah ini adalah 269 siswa yang terdiri atas 3 kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao

No	KELAS	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII A	10	15	25
2.	VIII B	11	14	25
3.	VIII C	12	15	27
Total				77

Sumber : TU SMP Negeri 1 Tombolo Pao, TA 2022/2023

#### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari sejumlah dan memiliki karakteristik yang sama dengan kelompok yang akan diselidiki. Jika populasi sangat besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua anggota populasi tersebut karena batasan dana, waktu, atau tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Temuan yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasi untuk keseluruhan populasi. Oleh karena itu, penting bagi sampel yang diambil dari populasi untuk menjadi representatif.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang terkait, seperti yang disebutkan oleh Sugiyono (2011: 118). Mengingat populasi dalam penelitian ini memiliki cakupan yang luas, dan demi mengatasi keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu sebagai peneliti, digunakan sampel yang mewakili populasi yang bersangkutan dalam penelitian ini.

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam populasi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mendapatkan sampel adalah Sampling jenuh, yang artinya semua anggota populasi, yakni siswa kelas VIII A, diikutsertakan dalam penentuan sampel..

Tabel 3.2 Sampel Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao

Responden	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas VIII A	11	14	25
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>25</b>

Sumber : TU SMP Negeri 1 Tombolo Pao, TA 2022/2023

#### D. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yang melibatkan, yaitu variabel independen dan variabel dependen, yakni:

##### 1. Variabel Bebas (Independent Variables)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Variabel bebas adalah faktor-faktor yang dimanipulasi, diukur, atau dipilih oleh peneliti, yang bertujuan untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

## 2. Variabel Terikat (*Dependent Variables*)

Pada penelitian ini, fokusnya adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Variabel terikat merujuk pada aspek-aspek yang sedang diteliti dan diukur untuk mengetahui dampak dari variabel bebas..

### **E. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi metode eksperimental. Tahap-tahap dalam penelitian eksperimental secara prinsip hampir serupa dengan jenis penelitian lainnya. Berikut ini adalah prosedur penelitian eksperimental menurut Sukardi (2013: 182-183):

1. Mengkaji secara induktif yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang ingin dipecahkan.
2. Mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian.
3. Melakukan studi literatur dengan beberapa sumber yang relevan, menentukan definisi operasional, memformulasikan hipotesis penelitian dan variabel.
4. Membuat rancangan penelitian yang meliputi kegiatan:
  - a. Mengidentifikasi variabel luar yang tidak dibutuhkan, tetapi memungkinkan mempengaruhi terjadinya proses eksperimen
  - b. Menentukan Langkah untuk mengontrol populasi
  - c. Memilih desain riset yang tepat
  - d. memilih sampel yang mewakili, Menentukan populasi, dan memilih beberapa subyek penelitian
  - e. Membagi subyek ke dalam kelompok kontrol ataupun dalam kelompok eksperimen

- f. memvalidasi instrumen, Membuat instrumen yang sesuai, dan melakukan *pilot study* untuk memperoleh instrumen yang telah memenuhi persyaratan untuk mengambil data yang dibutuhkan
  - g. Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data, dan memilih hipotesis
5. Melakukan eksperimen
  6. Mengumpulkan data kasar dari proses eksperimen
  7. Mengorganisasi dan mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan
  8. Melakukan analisis data dengan teknik statistika yang relevan
  9. Membuat laporan penelitian eksperimen

#### **F. Instrumen penelitian**

Menurut Moleong (2000:19), dalam proses pengumpulan data, peneliti alamiah (pencari tahu) cenderung mengandalkan dirinya sendiri sebagai alat utama. Alasan di balik hal ini mungkin karena sulitnya untuk secara tepat menentukan apa yang akan diteliti. Sejalan dengan itu, Nasution (1996:55) berpendapat bahwa "Manusia sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif dianggap lebih cocok." Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan. Instrumen yang digunakan meliputi Lembar Soal Pre-test dan Post-Test yang berisi butir-butir soal terkait materi pelajaran, serta Lembar Angket yang menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi pernyataan-pernyataan. Rincian mengenai instrumen yang digunakan, seperti pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada Lembar Soal Pre-test dan Post-Test serta Lembar Angket, dapat ditemukan pada Tabel 3.3 dan Tabel 3.4 dalam laporan penelitian ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen Lembar *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Penggunaan media interaktif Wordwall	Mengidentifikasi organ-organ utama dalam sistem pernapasan dan menamai mereka dengan benar.	1, 6
2	Minat dan kepuasan terhadap penggunaan Wordwall	Menjelaskan fungsi organ pernapasan utama dan bagaimana organ-organ tersebut bekerja bersama untuk memenuhi kebutuhan oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida.	2, 9, 13, 14
3	Efektivitas Wordwall dalam pembelajaran	Mengidentifikasi jenis-jenis gangguan atau penyakit yang dapat mempengaruhi sistem pernapasan dan menjelaskan gejala dan dampak yang terkait dengan masing-masing kondisi tersebut.	3, 5, 8, 10
4	Keterlibatan dan semangat dalam pembelajaran	Menjelaskan langkah-langkah pencegahan yang dapat diambil untuk menjaga kesehatan sistem pernapasan, termasuk menghindari faktor risiko, menjaga kebersihan lingkungan, dan menerapkan pola hidup sehat secara umum.	4, 7, 12

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen Lembar Angket

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Nama Organ Sistem Pernapasan	Frekuensi penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPA	1, 6
2	Fungsi Organ Pernapasan	Tingkat minat dan kepuasan terhadap penggunaan Wordwall dalam mata pelajaran IPA	2, 9, 13, 14
3	Gangguan pada Sistem Pernapasan	Tingkat efektivitas media interaktif Wordwall dalam membantu pembelajaran IPA	3, 5, 8, 10
4	Pencegahan gangguan pada sistem pernapasan	Tingkat keterlibatan dan semangat dalam pembelajaran dengan menggunakan Wordwall	4, 7, 12
5	Pemahaman dan peningkatan materi IPA	Tingkat bantuan media interaktif Wordwall dalam pemahaman dan peningkatan materi IPA	5, 11, 15

## G. Teknik Pengumpulan Data

Cara atau teknik pengumpulan data yang disampaikan oleh Sugiyono (2017) meliputi wawancara, observasi (pengamatan), kuesioner (angket), dan gabungan ketiganya.

Agar mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara:

1. Data yang diperoleh dari pengamatan dan pencatatan kejadian-kejadian yang telah diselidiki merupakan observasi, yang menjadi data pendukung. Dalam langkah observasi kegiatan mengajar IPA ini, dilakukan beberapa hal seperti berikut:
  - a. Melihat proses belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* atau tanpa menggunakannya.
  - b. Melakukan pengamatan terhadap kondisi ketika siswa belajar dengan menggunakan atau tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.
  - c. Mengobservasi masalah dan faktor-faktor yang memfasilitasi proses belajar bagi siswa.
2. Penggunaan tes bertujuan untuk mendapatkan data yang diinginkan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Tes ini melibatkan 15 soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda..

## H. Teknik Analisis Data

Terkait analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan digunakan teknik pengumpulan data :

## 1. Analisis Tes Hasil Belajar Murid

Analisis hasil tes tertulis yang di gunakan ialah lembar hasil *pretest* dan *post-test* murid. Data tes akan dianalisis dengan memberikan skor pada setiap soal dalam lembar jawaban siswa. Skor siswa pada setiap *item* soal akan disesuaikan dengan pedoman skor yang telah disusun sebelumnya. Setelah skor diberikan, akan dihitung skor total untuk setiap siswa, yang merupakan skor akhir siswa. Selanjutnya, berdasarkan ketentuan KKM (Kategori Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao, yaitu 75 dengan rentang skor 1-100, nilai di atas 75 termasuk dalam kategori "tuntas" dan nilai di bawah 75 termasuk dalam kategori "tidak tuntas".

Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara individu, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{rumus: } S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang ingin dicapai

R =Jumlah skor yang dijawab benar

N = Skor maksimal dari tes

(Purwanto 2008: 112)

Berdasarkan prinsip yang telah disebutkan di atas, penilaian akhir tes akan diklasifikasikan menjadi kategori-kategori berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar Murid berdasarkan KKM SMP Negeri 1 Tombolopao

Nilai Akhir	Kriteria Hasil Belajar
$x > 75$	Tuntas
$x < 75$	Tidak tuntas

Selanjutnya, persentase jumlah siswa dalam setiap kategori hasil belajar akan dihitung menggunakan rumus persentase berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket :  $P$  = persentase

$f$  = frekuensi

$N$  = jumlah responden

(Sugiyono 2008:183)

Menggunakan rumus di atas, kita dapat menghitung jumlah murid yang belum menyelesaikan dan telah menyelesaikan *pre-test* dan *post-test* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Wordwall*. Selanjutnya, hasil belajar siswa akan dikategorikan dalam persentase tertentu yang terlihat dalam Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Hasil Belajar

Persentase Ketuntasan	Kategori
$x > 80$	Sangat baik
$60 < x < 80$	Baik
$40 < x < 60$	Cukup
$20 < x < 40$	Kurang
$x < 20$	Sangat kurang

Pada tabel angket, skor akan diberikan kepada setiap jawaban yang dipilih oleh responden. Angket atau kuesioner digunakan untuk mendapatkan pendapat dari peserta didik dan guru mengenai tingkat kelayakan *game* saat digunakan secara langsung. Persentase respon dapat dihitung menggunakan rumus yang diajukan oleh Hobri (2010)..

$$\text{Presentasi Respon (PR)} = \frac{\text{skor respon peserta didik}_x}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Kriteria Respon Positif

Interval skor	Kategori penilaian
$85\% \leq PR$	Sangat positif
$70\% \leq PR < 85\%$	Positif
$50\% \leq PR < 70\%$	Kurang positif
$PR < 50\%$	Tidak positif

(Arikunto, 2006).

## 2. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan metode pengujian hipotesis berdasarkan Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009) yang menyatakan bahwa uji t merupakan metode yang tepat untuk menguji adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *posttest*. Penggunaan uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar.

Sebelum memulai analisis, ada dua syarat awal yang harus terpenuhi, yaitu data harus bersifat normal dan homogen. Terdapat dua metode uji t yang digunakan, yaitu uji *t* dengan variansi bersama dan uji *t* dengan variansi terpisah, tergantung pada karakteristik data yang ada. Untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak, berlaku aturan sebagai berikut:

### a. Hipotesis

$H_0$  : Tidak di temukan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* dan kelas siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* pada mata pelajaran IPA di Siswa SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

H1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* pada mata pelajaran IPA

b. Ketentuan

Sugiyono (2011 : 142) menjabarkan ketentuan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka H1 ditolak, H0 diterima dan tidak ada perbedaan.
2. Asumsi Signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka H1 diterima, H0 ditolak dan ada perbedaan.
3. Uji persyaratan Analisis Data siswa yang telah di kumpulkan akan diolah dan dianalisis menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

c. Uji Normalitas

Tujuan uji Normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi variabel memenuhi kondisi kurva normal atau tidak. Untuk memverifikasi apakah data hasil pengukuran tersebut berdistribusi normal, perlu dilakukan uji Normalitas terhadap data tersebut.

d. Uji Homogenitas

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah sampel berasal dari varian yang sama atau berbeda. Metode statistik yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*, yang membandingkan varian maksimum dan varian minimum.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Desember 2022 s/d 30 Januari 2023 dan akan dibahas secara detail mengenai hasil yang didapatkan melalui penelitian jenis pra-eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tombolo Pao dan menggunakan 1 kelas uji coba, yaitu kelas VIII A yang berisi 25 siswa. Proses penelitian meliputi tahap *pre-test* tanpa menggunakan media *Wordwall* dan *post-test* dengan menggunakan media *Wordwall*. Data diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

##### 1. Analisis Tes Hasil Belajar Murid

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPA, hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa selama proses pembelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*. Pada bagian analisis statistik deskriptif akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh dari pembelajaran secara langsung di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolopao sebagai kelas eksperimen atau kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap *pretest* yang diberikan pembelajaran secara konvensional atau tanpa diberikan perlakuan berupa media interaktif *wordwall* dan *postest* yaitu diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif *wordwall*. Seperti yang telah dijelaskan pada bab

sebelumnya, penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensi.

Hasil tahap penelitian *pretest* untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal pembelajaran IPA siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka dalam penelitian ini kelas VIII A yakni sebagai kelas *eksperimen*, Berikut disajikan skor hasil tes kemampuan *pretest* pembelajaran IPA siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Hasil Kriteria *Pre-Test* Kelas VIII A

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1.	Tuntas	9
2.	Tidak tuntas	16

Berdasarkan tabel kriteria hasil belajar murid dari hasil *pretest*, dapat disimpulkan bahwa terdapat 25 siswa yang ikut *pretest*. Dari 25 siswa tersebut, sebanyak 9 siswa berhasil memenuhi kriteria tuntas, sedangkan 16 siswa lainnya tidak memenuhi kriteria tersebut. Nilai yang ditetapkan untuk mendapatkan kriteria tuntas adalah minimal sebesar 70 dari nilai maksimal yaitu 100, berikut statistik skor hasil *pre-test* menggunakan *SPSS*:

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*) Kelas VIII A

<i>N</i>	<i>Valid</i>	25
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		50.40
<i>Median</i>		50.00
<i>Std. Deviation</i>		13.379
<i>Minimum</i>		30
<i>Maximum</i>		80
<i>Sum</i>		1260

Tabel 4.3 Hasil Kriteria *Post-Test* Kelas VIII A

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Tuntas	19
2	Tidak tuntas	6

Setelah dilakukan *post-test*, ditemukan bahwa sebanyak 19 siswa telah memenuhi kriteria tuntas, sementara sisanya, yaitu 6 siswa, masih belum mencapai kriteria tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada jumlah siswa yang memenuhi kriteria tuntas setelah dilakukan pembelajaran, meskipun masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria tersebut dan memerlukan perhatian khusus dari pengajar. berikut statistik skor hasil *post-test* menggunakan SPSS:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Post-Test*) Kelas VIII A

<i>N</i>	<i>Valid</i>	25
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		76.00
<i>Median</i>		80.00
<i>Std. Deviation</i>		12.583
<i>Minimum</i>		60
<i>Maximum</i>		100
<i>Sum</i>		1900

Setelah mengetahui kriteria hasil belajar tiap siswa, dilakukan penghitungan persentase siswa yang memenuhi setiap kategori hasil belajar yang telah ditetapkan berdasarkan Tabel 3.4 Kategori Penilaian Hasil Belajar. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 36% siswa yang memenuhi kriteria tuntas, sehingga masuk dalam kategori Kurang. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana sebanyak 76% siswa telah mencapai kriteria tuntas, sehingga masuk dalam kategori Baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran telah memberikan dampak yang positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4.5 Hasil Kategori Penilaian Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII A

No.	Perbandingan Persentase	Persentase Ketuntasan
1.	<i>Pre-Test</i>	36%
2.	<i>Post-Test</i>	76%

## 2. Hasil Angket Respon Siswa

Setelah mengukur konsistensi data selanjutnya menghitung angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap tingkat kepuasan dan reaksi positif terhadap media *wordwall*, berikut hasil respon siswa yang memperoleh skor sebesar 1509, maka persentase respon positif siswa dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentasi Respon (PR)} &= \frac{\text{Skor respon keseluruhan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1509}{1875} \times 100\% \\ &= 80.5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan evaluasi dan analisis yang dilakukan terhadap data-data yang tertera di atas, dengan mempertimbangkan perhitungan yang telah dilakukan secara teliti, didapatkanlah hasil yang menunjukkan respon peserta didik sebesar 80,5. Hasil ini kemudian dikategorikan sebagai respons **Positif**.

## 3. Perbandingan hasil *pretest* dan *postest*

Bagian ini merupakan analisis statistik inferensial yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan pada bab III. Uji statistik t digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII A SMP Negeri 1 Tombolopao. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan

media *Wordwall* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya mendapatkan pembelajaran konvensional atau tidak mendapatkan perlakuan. *Input* hasil belajar siswa menjadi bukti bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berikut hasil *Paired Samples Statistics* menggunakan *SPSS*:

Tabel 4.6 *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_TEST	50.4000	25	13.37909	2.67582
	POST_TEST	76.0000	25	12.58306	2.51661

Sumber: output spss versi 16

Dalam tabel 4.6 statistik sampel berpasangan ini, memperlihatkan ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel yang telah diteliti, yaitu nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk nilai *pre-test*, didapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 50,40, sedangkan untuk nilai *post-test*, didapatkan rata-rata sebesar 76,00. Jumlah responden atau siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 siswa. Selain itu, standar deviasi untuk *pre-test* adalah 13.37909 dan untuk *post-test* adalah 12.58306. Terakhir, nilai rata-rata kesalahan standar untuk *pre-test* adalah 2.67582 dan untuk *post-test* adalah 2.51661. Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* berdasarkan perbandingan nilai rata-rata, yaitu 50,40 pada *pre-test* dan 76,00 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 25,60.

#### 4. Uji Hipotesis

##### a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai hasilnya lebih besar dari nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0.05 (5%). Informasi hasil uji normalitas dapat ditemukan pada Tabel 4.24.

Tabel 4.7 *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		25
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	5.46133637
	<i>Most Extreme Differences</i>	
	<i>Absolute</i>	.135
	<i>Positive</i>	.135
	<i>Negative</i>	-.113
<i>Test Statistic</i>		.135
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan uji normalitas, ditemukan bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar  $0,200 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai residual memiliki distribusi yang normal. Karena distribusi ini normal, analisis ini dapat dilanjutkan ke *Uji Paired Sample t-Test*. Hal ini memenuhi syarat dalam uji asumsi klasik, di mana nilai residual telah terdistribusi secara normal.

##### b. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah prosedur untuk menguji apakah varian dari dua atau lebih distribusi dalam penelitian ini, yaitu *pre-test* dan *post-test*, memiliki

kesamaan. Uji Homogenitas ini digunakan sebagai persyaratan dalam analisis Uji *t-test*. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka distribusi data dianggap homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka distribusi data dianggap tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat ditemukan pada Tabel 4.8 berikut ini.:

Tabel 4.8 Hasil Test Uji Homogenitas

		<i>Levene</i> <i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil belajar	<i>Based on Mean</i>	2.021	4	20	.130
	<i>Based on Median</i>	.559	4	20	.695
	<i>Based on Median and with</i> <i>adjusted df</i>	.559	4	8.966	.698
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.986	4	20	.136

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,136 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan Media *Wordwall* adalah homogen. Oleh karena itu, data ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam tahap uji selanjutnya.

c. Uji *paired sample t-test*

Uji *Paired Sample t-test* digunakan untuk membandingkan selisih dua *mean* dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji ini digunakan untuk membandingkan selisih dua *mean* hasil belajar siswa pada *pre-test* (sebelum menggunakan media *Wordwall*) dan *post-test* (setelah menggunakan media *Wordwall*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil uji *paired sample t-test* ditentukan oleh nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$ , menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari

perlakuan yang diberikan. Namun, jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 4.9 Hasil Uji *Paired Sample t-test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	25.60000	5.83095	1.16619	-28.00690	23.19310	21.952	.000	

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 50.40 dari 25 data, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) sebesar 13.37909 dan standar *error* 2.67582. Sementara itu, nilai rata-rata *post-test* adalah 76.00 dari 25 data, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) sebesar 12.58306 dan standar *error* 2.51661. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada *post-test*, setelah menggunakan media *Wordwall*, lebih tinggi daripada hasil belajar pada *pre-test* sebelum menggunakan media *Wordwall*. Nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0.000 ( $p < 0.05$ ), menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan statistika deskriptif, hasil *post-test* juga lebih tinggi daripada hasil *pre-test*. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1 diterima dan H0 ditolak, menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Tombolo Pao.

## B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Tombolo Pao bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPA, hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*. Analisis ini berfokus pada data yang diperoleh dari kelas eksperimen, yaitu kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolopao. Pada tahap *pre-test*, siswa menerima pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media interaktif *wordwall*, sedangkan pada tahap *post-test*, siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *wordwall*. Analisis ini melibatkan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Dalam tahap *pre-test*, didapatkan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran. Dari 25 siswa yang ikut *pre-test*, 9 siswa berhasil memenuhi kriteria tuntas, sedangkan 16 siswa lainnya tidak memenuhi kriteria tersebut. Kriteria tuntas ditetapkan dengan nilai minimal 70 dari nilai maksimal 100. Setelah dilakukan *post-test*, ditemukan bahwa 19 siswa telah memenuhi kriteria tuntas, sementara 6 siswa belum mencapai kriteria tersebut. Terdapat peningkatan yang signifikan pada jumlah siswa yang memenuhi kriteria tuntas setelah dilakukan pembelajaran, meskipun masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria tersebut dan memerlukan perhatian khusus.

Setelah hasil *pre-test* dan *post-test* telah di dapatkan, kemudian menghitung persentase siswa yang memenuhi kategori hasil belajar yang telah ditetapkan. Hasil

*pre-test* menunjukkan bahwa hanya 36% siswa yang memenuhi kriteria tuntas, masuk dalam kategori Kurang. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana 76% siswa telah mencapai kriteria tuntas, masuk dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis Uji Hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, didapatkan hasil bahwa pada tes awal (*pre-test*) sebelum menggunakan media *Wordwall*, rata-rata hasil belajar *pre-test* adalah 50,40 dari 25 data. Sebaran data (*Std. Deviation*) yang ditemukan adalah 13,37909 dengan standar error 2,67582. Sementara itu, pada tes akhir (*post-test*) setelah menggunakan media *Wordwall*, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 76,00 dari 25 data. Sebaran data (*Std.Deviation*) pada *post-test* adalah 12,58306 dengan standar error 2,51661. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada *post-test*, setelah pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, lebih tinggi daripada hasil belajar pada *pre-test*, sebelum menggunakan media *Wordwall*, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perubahan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, berdasarkan statistik deskriptif, hasil belajar pada *post-test* terbukti lebih tinggi. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media *Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolopao.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dalam penelitian oleh Rahmawati (2019) mengenai penggunaan media *Wordwall*, hasilnya menunjukkan bahwa setelah penerapan media *Wordwall*, terjadi peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Sebelumnya, hanya 25% siswa yang memperoleh nilai memadai, namun setelah pembelajaran dengan media *Wordwall*, persentase tersebut meningkat menjadi 71.5%.

Selanjutnya, penelitian oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani (2022) juga menunjukkan hasil yang mendukung. Dalam penelitian mereka, penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa melibatkan media.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Pasir Putih 03 dengan melibatkan 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Selain itu, penelitian oleh Siti A'isyah (2019) juga mendukung hasil penelitian ini. Dalam penelitiannya, yang memberikan hasil yang sangat baik dalam aspek kognitif, dengan rata-rata nilai 82.50. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mendukung hasil penelitian ini, yang juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media

*Wordwall* dan kelompok siswa yang tidak menggunakan media tersebut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Tombolo Pao.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII A di SMP Negeri 1 Tombolopao. Terdapat pengaruh yang signifikan pada jumlah siswa yang memenuhi kriteria tuntas setelah dilakukan pembelajaran dengan media *Wordwall*. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Dalam hasil *pre-test*, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kriteria tuntas, namun setelah dilakukan pembelajaran dengan media *Wordwall* pada tahap *post-test*, jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Tombolo Pao dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPA agar pihak sekolah lebih

memperhatikan fasilitas sekolah seperti peradaan media gambar/visual yang menunjang proses belajar mengajar.

2. Penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dalam implementasinya, perlu memperhatikan aspek-aspek yang berkaitan dengan desain pembelajaran, konten yang disajikan, serta penggunaan media secara interaktif dan kreatif agar dapat memaksimalkan efektivitasnya.
3. Diharapkan kepada peneliti itu sendiri agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan hasil penelitiannya untuk dapat diterima di masyarakat umum pada dasarnya serta menjadikan rujukan dalam bidang penelitian yang serupa.



## DAFTAR PUSTAKA

- A'isyah, S. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan* (thesis). UIN Antasari Banjarmasin, Banjarmasin.
- Abdullah, (1998). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anderson, Lorin, W. & Krathwohl, R, David. (Eds.). (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula (2021) *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall.net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles Of Instructional Design (2nd Edition)*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Handriyantini, E. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Heinich, R., et. al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Kemp, J. and Dayton, D., (1985). *Planning And Producing Intructional Media*. New York: Harper & Row.
- Latipun. (2015) *Psikologi Eksperimen Edisi Kedua*. Malang: UMM Press
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Lexy. J. Moleong, (2000) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Posdayakarya.
- Mulyasa E., 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung. PT Remaja
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Nasution. (1996). *Metode Penelitian Kualitatif Naturalistik*. Jakarta : Sinar Grafika
- Rahmawati (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar*. Skripsi-S1 thesis, Universitas Hasanuddin.
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (Eds.). (2003). *The Commonwealth of Learning*. Commonwealth Educational Media Centre for Asia.
- Reiser, R.A., & Dempsey, J.V. (2007). *Trends and issues in instructional design and technology (2nd ed)*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall, Inc. Rosdakarya.
- Scanlan, CL. (2012). *Instructional Media: Seletion and Use*. Online. Tersedia [http://www.undnj.ed/idsweb/idst5330/instructional\\_media.html](http://www.undnj.ed/idsweb/idst5330/instructional_media.html)
- Sekaran, Uma dan Roger Bougie, (2017), *Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian*, Edisi 6, Buku 2, Salemba Empat, Jakarta Selatan 12610.
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambilbelajar.html>.)
- Sudyaharjo, Redja, *Filsafat Ilmu Pendidikan, Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*, 8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Surayya, E., 2012. *Pengaruh media dalam proses pembelajaran*. *At-Ta'lim*, 3, pp.65-72.
- Undang-Undang No.2 Tahun 2011 tentang Sistem Pendidikan Nasional Diakses tanggal 6 Juni 2020 dari <https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/591.pdf>

Wordwall.net. (2016). Feature. Diakses pada 05 September 2022, dari <https://wordwall.net/id/features>

Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press





## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Jadwal Pembelajaran SMP Negeri 1 Tombolopao Tahun Ajaran 2022/2023

<b>SMP NEGERI 1 TOMBOLOPAO</b>												
<b>JADWAL PEMBELAJARAN</b>												
<b>SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2022/2023</b>												
HARI	WAKTU	JAM KE	VII			VIII			IX			KETERANGAN
			A	B	C	A	B	C	A	B	C	
SENIN	06.45-07.00		Literasi Kebangsaan Persiapan Upacara									<b>KODE GURU :</b> A. Hasnawati, S. Pd., M.Si. AA. Abbas T., S.Pd. B. Hj. Martina, S.Pd., M.Si. C. Aidar J., S.Pd. D. Siti Harmawati, S.Pd. E. Mahmuddin, S.Pd. F. Agus, S. Pd. G. St. Naidah, S.Pd. H. Nuraeni J., S. Ag., S. Pd. Hj. St.Wahidah A., S. Ag. I. Sri Lestari, S.Pd. K. Wahyuni, S.Pd. L. Farah Diba, S.Pd. M. Nurul Hikmah J., S.Pd. N. Hasrawati, S.Pd. O. Ishati Orista, S.Pd. P. Astri Handayani Hakim, S.Pd. Gr.
	07.00-07.30		Literasi Kebangsaan Upacara Bendera									
	07.30-08.10	1	L5	F9	P3	N11	B3	M4	D8	I1	C6	
	08.10-08.50	2	L5	F9	P3	N11	B3	M4	D8	I1	C6	
	08.50-09.30	3	M2	P3	F9	A3	L5	O2	C6	J4	B3	
	09.30-10.10	4	M2	P3	F9	A3	L5	O2	C6	J4	B3	
	10.10-10.40		Istrahat									
	10.40-11.20	5	N11	G8	L5	D8	I1	P6	B3	H5	J4	
	11.20-12.00	6	N11	G8	L5	D8	I1	P6	B3	H5	J4	
	12.00-13.00		Literasi Keagamaan Shalat Berjamaah									
13.00-13.30	7	C6	I1	O2	H5	P6	N11	G10	B3	D8		
13.30-14.00	8	C6	I1	O2	H5	P6	N11	G10	B3	D8		
SELASA	07.15-07.30		Literasi Keagamaan Tadarus Al. Qur'an									<b>KODE MAPEL :</b> 1. Pendais 2. Pendidikan. Pancasila/Pkn 3. Bahasa Indonesia 4. Matematika 5. I.P.A 6. I.P.S 7. Bahasa Inggris 8. Seni Rupa/Seni Budaya 9. P.IOK 10. Informatika/Prakarya 11. Mulok: Bhs. Daerah Makassar
	07.30-08.10	1	O4	N11	I1	E7	L5	B3	F9	K11	H5	
	08.10-08.50	2	O4	N11	I1	E7	L5	B3	F9	K11	H5	
	08.50-09.30	3	K7	O4	M4	H5	J4	L5	E7	C6	F9	
	09.30-10.10	4	K7	O4	M4	H5	J4	L5	E7	C6	F9	
	10.10-10.40		Istrahat									
	10.40-11.20	5	L5	C6	N11	J4	E7	M4	B3	G10	K11	
	11.20-12.00	6	L5	C6	N11	J4	E7	M4	B3	G10	K11	
	13.00-13.30	7	G8	K7	C6	N1	O2	E7	J4	H5	B3	
	13.30-14.00	8	G8	K7	C6	N1	O2	E7	J4	H5	B3	
RABU	07.15-07.30		Literasi Keagamaan Hafalan Surah Surah Pendek									<b>KEGIATAN PENGEMBANGAN DIRI:</b> 1. Olahraga 2. Bahasa 3. Bela Diri 4. PMR 5. Seni 6. Perkebunan dan Tanaman Hias 7. BTQ 8. Pramuka
	07.30-08.10	1	F9	O2	P3	D10	E7	G8	H5	B3	C6	
	08.10-08.50	2	F9	O2	P3	D10	E7	G8	H5	B3	C6	
	08.50-09.30	3	P3	AA10	G8	A3	D10	I1	C6	F9	E7	
	09.30-10.10	4	P3	AA10	G8	A3	D10	I1	C6	F9	E7	
	10.10-10.40		Istrahat									
	10.40-11.20	5	C6	O4	K7	P6	B3	D10	I1	E7	G10	
	11.20-12.00	6	C6	O4	K7	P6	B3	D10	I1	E7	G10	
	12.00-12.40		Literasi Keagamaan Shalat Berjamaah									
	07.15-07.30		Literasi Keagamaan Tadarus Al. Qur'an									
KAMIS	07.30-08.10	1	O4	L5	C6	J4	F9	P6	E7	M2	H5	
	08.10-08.50	2	O4	L5	C6	J4	F9	P6	E7	M2	H5	
	08.50-09.30	3	K7	C6	AA10	F9	P6	E7	H5	J4	M2	
	09.30-10.10	4	K7	C6	AA10	F9	P6	E7	H5	J4	M2	
	10.10-10.40		Istrahat									
	10.40-11.20	5	AA10	P3	M4	O2	J4	L5	K11	C6	E7	
JUM'AT	11.20-12.00	6	AA10	P3	M4	O2	J4	L5	K11	C6	E7	
	12.00-12.40		Literasi Keagamaan Shalat Berjamaah									
	07.15-07.40		Literasi Keagamaan Jum'at Ibadah									
	07.40-08.20	1	L5	K7	P6	D8	B3	M2	E7	J4		
	08.20-09.00	2	L5	K7	P6	D8	B3	M2	E7	J4		
	09.00-09.30		Istrahat									
SABTU	09.30-10.10	3	P3	K7	L5	E7	N11	F9	J4	D8	I1	
	10.10-10.50	4	P3	K7	L5	E7	N11	F9	J4	D8	I1	
	07.00-08.10		Literasi Kesehatan Sistem Kekegangan Jasmani (SKJ)									
	08.10-08.50		Literasi Lingkungan Sekolah Sabtu Bersih									
	08.50-09.30	1	Kegiatan Pengembangan Diri									
	09.30-10.10	2	Kegiatan Pengembangan Diri									
10.10-10.40		Istrahat										
10.40-11.20	3	Kegiatan Pengembangan Diri										
11.20-12.00	4	Kegiatan Pengembangan Diri										
12.00-12.40		Literasi Keagamaan Shalat Berjamaah										

**CATATAN:**

Berlaku sampai ada jadwal baru.

Mengetahui:  
Kepala SMPN 1 Tombolopao,

Hasnawati, S.Pd., M.Si.  
NIP 19650525 198903 2 021

Tombolo, 2 Januari 2023

Urusan Kurikulum,

Mahmuddin, S.Pd.  
NIP 19681012 199903 1 008

## Lampiran 2 : Soal Pre-Test Kelas VIII A

Soal <sup>Pre</sup> test

Nama : NADIA Nur ANNISA SO  
 Nama peneliti :  
 Kelas : VIII A  
 Mata pelajaran : IPA

- Berikut ini yang bukan merupakan fungsi dari hidung adalah
  - Mengatur suhu udara yang masuk kedalam paru-paru
  - Menyaring partikel debu atau kotoran yang masuk
  - Sebagai tempat pertukaran oksigen dan karbon dioksida ✓
  - Mengatur kelembapan udara yang masuk kedalam paru-paru
- Pada rongga rongga hidung terdapat rambut halus yang berfungsi sebagai
  - Menyaring udara pernapasan ✓
  - Melembapkan udara pernapasan
  - Menghangatkan udara pernapasan
  - Membunuh kuman kuman yang masuk bersama udara
- Dalam susunan organ pernapasan manusia yg berfungsi sebagai tempat pertukaran antara gas oksigen dan karbon dioksida
  - Paru-paru
  - Trakea
  - Laring
  - Bronkus ✓
- struktur pada laring yang berfungsi untuk mencegah masuknya partikel makanan atau minuman kedalam laring dan trakea adalah
  - Silia
  - Tonsil
  - Epiglotis
  - Pita suara ✗
- Fungsi selaput lendir adalah
  - Sebagai tempat pertukaran gas karbon dioksida dan oksigen
  - Menyaring udara masuk
  - Sebagai perangkap benda asing yang masuk ✓
  - Semua jawaban benar
- Menyamakan suhu udara yang terhirup dari luar dengan suhu tubuh merupakan fungsi
  - Rambut hidung ✗
  - Konka
  - Selaput lendir
  - Paru-paru

7. trakea berfungsi sebagai
- menghubungkan laring dan bronkus
  - menyaring udara masuk
  - menghubungkan antara paru paru dan bronkus
  - semua jawaban salah

8. struktur yang berfungsi untuk melindungi paru paru dari gesekan saat mengembang dan mengempis adalah
- Pleura
  - Alveolus
  - Diafragma
  - Lobus paru paru

9. Fungsi bagian pada gambar yang di tandai dengan huruf p adalah



- Mensaturkan darah dan udara melewati salurannya
- Meneruskan udara dari trakea ke bronkiulus
- Mempada udara ke paru paru dan keluar
- Mengalokasikan gas karbon dioksida dan oksigen

10. Bagian pada gambar yang di tandai huruf Q disebut



- Paru paru
- Trakea
- Laring
- Bronkus



### Lampiran 3 : Angket Siswa Kelas VIII

#### ANGKET

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa

##### A. Identitas Responden

Mohon responden bersedia mengisi daftar isian berikut sesuai dengan keadaan sebenarnya

Nama : Nur Fadiah  
 Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan  
 Kelas : VIII A

##### B. Petunjuk Menjawab

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media interaktif Wordwall yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Isilah angket ini sampai selesai.
3. Kerjakan secara individu jangan terpengaruh pada teman.
4. Angket ini tidak berpengaruh dengan nilai anda jadi kerjakanlah dengan sejujur-jujurnya
5. Angket ini memiliki 5 pilihan jawaban dan memberikan tanda silang sesuai pendapat anda dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju  
 ST = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sering menggunakan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPA.	✓				
2	Saya merasa tertarik ketika guru menggunakan Wordwall dalam mata pelajaran IPA.		✓			
3	Penggunaan media interaktif Wordwall sangat efektif dalam membantu saya mengevaluasi materi IPA.		✓			
4	Media interaktif Wordwall membantu saya aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA.			✓		
5	Saya merasa lebih mudah mengingat kembali materi IPA setelah penggunaan media interaktif Wordwall.		✓			
6	Saya dapat menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di luar lingkungan sekolah		✓			
7	Penjelasan guru tentang tata cara penggunaan wordwall sangat jelas.		✓			
8	Media interaktif Wordwall sangat membantu saya dalam mengungkapkan ide-ide yang saya miliki.		✓			
9	Saya merasa senang menggunakan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPA.		✓			
10	Media interaktif Wordwall memperkaya pengalaman pembelajaran IPA saya.		✓			
11	Media interaktif Wordwall sangat membantu saya memahami kembali konsep-konsep yang kompleks dalam IPA.		✓			
12	Saya merasa terlibat secara aktif saat menggunakan media interaktif Wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPA.		✓			
13	Tampilan dan navigasi Wordwall sangat jelas dalam menyampaikan informasi tentang evaluasi materi		✓			
14	Penggunaan media Wordwall sangat interaktif dan menarik dalam membantu saya menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas-tugas IPA.		✓			

## Lampiran 4 : Hasil Angket Siswa Kelas VIII

Jumlah Butir Angket																
No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	4	5	4	5	3	4	3	3	5	3	4	4	3	3	5	58
2	3	4	3	5	3	5	3	3	5	3	3	4	4	4	4	56
3	3	5	5	3	4	5	3	3	5	4	4	4	3	5	4	60
4	3	5	5	5	5	4	3	3	5	3	4	3	5	5	4	62
5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	60
6	3	5	4	3	3	3	5	5	3	4	4	3	4	3	3	55
7	4	3	3	5	4	5	5	5	3	4	3	3	5	5	5	62
8	3	5	4	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	63
9	4	5	4	3	3	4	5	5	3	5	3	4	4	3	3	58
10	5	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	3	4	3	55
11	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	3	5	4	62
12	5	5	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	5	59
13	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	3	60
14	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	3	5	5	66
15	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	3	62
16	3	3	3	4	5	4	3	3	5	3	3	3	3	5	5	55
17	5	5	3	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	60
18	3	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	65
19	3	3	5	3	3	5	4	3	5	5	3	5	4	5	5	61
20	4	4	5	3	5	3	5	3	4	4	5	5	3	3	3	59
21	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	3	4	5	3	64
22	5	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	61
23	3	5	4	3	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	65
24	4	5	3	3	5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	61
25	4	5	3	3	3	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5	60
Total keseluruhan																1509

**Lampiran 5 : Hasil Pre-Test Siswa Kelas VIII A**

No..	Nama	Skor	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1.	Nur intan	50	5	5
2.	Abd Aidil Ramadani	60	6	4
3.	Akila	40	4	6
4.	Aldiansyah Tahir	40	4	6
5.	Alman syarul rahman	50	5	5
6.	Andi azahra hadila	70	7	3
7.	Arumi kiblati nusanada	50	5	5
8.	Awal	40	4	6
9.	Darmawati	60	6	4
10.	Darwis darmansyah	40	4	6
11.	Fitriani ramli	60	6	4
12.	Idris	50	5	5
13.	Muh afgan alfarizah	30	3	7
14.	Muh agus	30	3	7
15.	Muh fajar syahbana	70	7	3
16.	Muhamad toyib	50	5	5
17.	Nadia nur anissa	40	4	6
18.	Niar ruslan	50	5	5
19.	Nur alizah	70	7	3
20.	Nur fadilah	50	5	5
21.	Radita novita sari	50	5	5
22.	Siti adelia putri	80	8	2
23.	Sitti mutmahira sari	40	4	6
24.	Waliul fahmi	30	3	7
25.	Zakinah mawadah	60	6	4

**Lampiran 6 : Hasil Post-Test Siswa Kelas VIII A**

No..	Nama	Skor	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1.	Nur intan	70	7	3
2.	Abd Aidil Ramadani	80	8	2
3.	Akila	60	6	4
4.	Aldiansyah Tahir	60	6	4
5.	Alman syarul rahman	70	7	3
6.	Andi azahra ifadila	100	10	0
7.	Arumi kiblata nusanada	80	8	2
8.	Awal	70	7	3
9.	Darmawati	80	8	2
10.	Darwis darmansyah	70	7	3
11.	Fitriani ramli	90	9	1
12.	Idris	80	8	2
13.	Muh afgan alfarizah	60	6	4
14.	Muh agus	60	6	4
15.	Muh fajar syahbana	90	9	1
16.	Muhamad toyib	90	9	1
17.	Nadia nur anissa	60	6	4
18.	Niar ruslan	80	8	2
19.	Nur alizah	90	9	1
20.	Nur fadilah	70	7	3
21.	Radita novita sari	80	8	2
22.	Siti adelia putri	100	10	0
23.	Sitti mutmahira sari	70	7	3
24.	Waliul fahmi	60	6	4
25.	Zakinah mawadah	80	8	2

**Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Pretes Dan Postest**



Ket. Pengajuan permohonan izin penelitian – 10 Desember 2022



Ket. Penerapan media wordwall – 16 Januari 2023

Ket. Pemberian materi IPA - 14 Januari 2023

Papan Peringkat ✓ 4

1 <sup>st</sup>	Izfan test	10	2:02s
2 <sup>nd</sup>	Muhammad toyib	9	1:13s
3 <sup>rd</sup>	Andi azzahra	9	2:10s
4 <sup>th</sup>	Akilaa	9	2:50s
5 <sup>th</sup>	Awal	8	2:01s
6 <sup>th</sup>	Siti Adelia Putri Ramadani	8	2:44s
7 <sup>th</sup>	Intan	7	2:30s
8 <sup>th</sup>	Narce	6	1:39s
9 <sup>th</sup>	Hikma cantik dan imut menggemaskan	5	1:59s
10 <sup>th</sup>	Afgan	5	2:21s



Ket. Penerapan media wordwall – 16 Januari 2023

☰ Kembali 🔊 ✕

Ket. 1 Hasil Skor Siswa kelas VIII



Ket. Perpindahan Kepala Sekolah – 30 Januari



Ket. Konstulasi kepada Guru Mata Pelajaran IPA

0:10

Wordwall

struktur pada laring yang berfungsi untuk mencegah masuknya partikel makanan atau minuman ke dalam laring dan trakea adalah

Saluran Pernapasan

laring

tonsil

epiglottis

pita suara

sistem pernapasan manusia

by Izfantekpen16

Share

Set Assignment More

Theme

Classic Summer Magic Library Clc

Options

None  Count up

Count down

TIMER

5

m 0 s

4 of 10

paru paru trakea faring alveolus

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Ket. Penerapan media wordwall – 20 Januari 2023

## Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian

  
**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](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor : 12832/S.01/PTSP/2022  
 Kepada Yth.  
 Lampiran :  
 Bupati Gowa  
 Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3287/05/C.4-VIII/XI/1444/2022 tanggal 28 November 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : IZFAN  
 Nomor Pokok : 105211107016  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S)  
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

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

**" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN IPA DI SMP NEGERI 1 TOMBOLO PAO KABUPATEN GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **02 Desember 2022 s/d 30 Januari 2023**

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 02 Desember 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Ir. H. SULKAF S. LATIEF, M.M.  
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
 Np : 19830424 198903 1 010



Tembusan Yth  
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,  
 2. Peringgal.

## Lampiran 9 : Rekomendasi Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Website: dpmpstsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 02 Desember 2022

Nomor : 503/130/DPM-PTSP/PENELITIAN/I/2023  
 Lampiran :  
 Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

**Kepada Yth.**  
 Kepala Sekolah SMPN 1 Tombolo Pau Kab.  
 Gowa

di-  
**Tempat**

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 12832/S.01/PTSP/2023 tanggal 02 Desember 2022 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **IZFAN**  
 Tempat/Tanggal Lahir : Talaga Besar / 08 Desember 1995  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Nomor Pokok : 105311107016  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
 Alamat : Dusun Bananungi

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :

**"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TOMBOLO PAU KABUPATEN GOWA"**

Selama Pengikut : 02 Desember 2022 s/d 30 Januari 2023

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ditetapkan di : Sungguminasa  
 Pada Tanggal : 02 Desember 2022



Ditandatangani secara elektronik Oleh:  
 a.n. BUPATI GOWA  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KABUPATEN GOWA  
 H.LINDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si  
 Pangkat : Pembina Utama Muda  
 Nip 19721026 199303 1 003

- Tembusan Yth:
1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
  2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
  3. Yang bersangkutan;
  4. Peninggal

REGISTRASI/195/DPM-PTSP/PENELITIAN/I/2023

1. Dokumen ini diterbitkan sistem Sicanantik Cloud berdasarkan data dari Pemohon, tersimpan dalam sistem Sicanantik Cloud, yang menjadi tanggung jawab Pemohon
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE-BSSN.



**Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 1 TOMBOLO PAO**

---

Alamat : Jl. Andi Baso Makkumpalle No. 12 Tombolo Kec. Tombolopao Kab. Gowa 92174

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
Nomor : 018/DISDIK-GW/SMP.1.TP/LL/II/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kab. Gowa,  
dengan ini menyatakan bahwa :

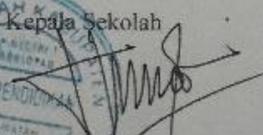
Nama	: IZFAN
NIM	: 105311107116
Tempat Tanggal Lahir	: Talaga Besar, 08 Desember 1995
Universitas	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Jurusan	: Teknologi Pendidikan

Benar telah melaksanakan penelitian atau pengumpulan data sebagai tugas akhir guna menyelesaikan studi pada program sarjana dengan judul :

**“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tombolo, 06 Februari 2023  
Kepala Sekolah

  
**HASNAWATI, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19650525 198903 2 021



## Lampiran 11 : Surat Keterangan Bebas Plagiat



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 : Izfan  
NIM : 105311107016  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	3 %	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, 26 Mei 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Nurwan, S.Pd, M.P  
URBM. 064 591

## RIWAYAT HIDUP



**Izfan** dilahirkan pada 08 Desember 1995 di Talaga Besar, Kabupaten Buton Tengah. Anak dari pasangan Ayahanda Lamaji dan Ibunda Mulyati, memulai pendidikan formal di SDN 1 Talaga Besar. Kemudian melanjutkan sekolah di SMPN 2 Talaga Raya, dan SMA Negeri 1 Talaga Raya lulus pada tahun 2016. Setelah itu, melanjutkan studi ke Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) pada tahun 2016 dengan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan. Pada tahun 2023, menyelesaikan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa”.

