

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD GUGUS II KECAMATAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR**

***THE EFFECT OF WORDWALL BASED LEARNING MEDIA ON
MOTIVATION AND SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES OF
FOURTH GRADE STUDENTS AT CLUSTER II ELEMENTARY
SCHOOLS, BIRINGKANAYA DISTRICT, MAKASSAR CITY***



TESIS

Oleh :

NUR AZMI M.

Nomor Induk Mahasiswa. 105.06.11.006.23

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD GUGUS II KECAMATAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan dasar

Disusun dan Diajukan oleh

NUR AZMI M.
NIM. 105.06.11.006.23

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2025**

TESIS

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD GUGUS II KECAMATAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR

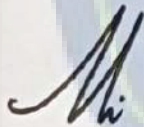
Yang disusun dan diajukan oleh

NUR AZMI M.
NIM. 105.06.11.006.23

Telah dipertahankan di depan panitia ujian tesis
pada tanggal 28 Juli 2025

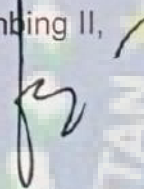
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II,



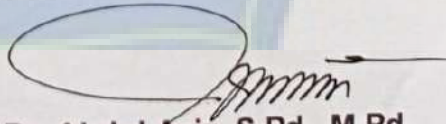
Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar


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

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd
NBM : 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*
Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV
SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Nur Azmi M.
Nim : 105061100623
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal
28 Juli 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 28 Juli 2025

Tim penguji

Dr. Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
(Pimpinan / Penguji)

Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.
(Penguji)

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D
(Penguji)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

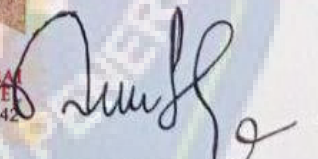
Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Azmi M.
NIM : 105061100623
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 28 Juli 2025




NUR AZMI M.

MOTTO

“Pemikiran yang terbentuk dari pengalaman orang lain memberikan dampak yang sedikit pada tingkat pencapaian seseorang. Alih-alih berpatokan pada hal tersebut, justru yang berpengaruh paling besar pada sebuah pencapaian adalah sikap atau perilaku yang dipilih terhadap tujuan yang hendak dicapai”

Sebuah cahaya yang tidak ada keraguan didalamnya yang membawa penulis selalu ingin belajar dulu, belajar lagi dan belajar terus sampai nanti, bahwa:
“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”

Akhir kata: Kita tidak pernah benar-benar tahu yang terbaik, tapi kita selalu punya kesempatan untuk mengupayakan yang terbaik. Teruntuk semua yang selalu ada: terima kasih atas segala cita & cintanya.

ABSTRAK

Nur Azmi M., 2025. PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD GUGUS II KECAMATAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR

Urgensi untuk menangani motivasi yang rendah dalam pembelajaran sosial sangat krusial, karena hal ini memiliki dampak langsung pada hasil belajar siswa serta keberhasilan akademis jangka panjang. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang rendah berhubungan dengan kinerja yang tidak memuaskan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Media pembelajaran yang menarik dan lebih informatif akan memberikan implikasi yang baik terhadap motivasi siswa dengan meningkatnya keterlibatan saat proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan dampak positifnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep IPS, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *wordwall* secara signifikan meningkatkan minat siswa terhadap IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Menggunakan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Peneliti menggunakan sampling purposive. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi, tes (*pretest-posttest*), dan dokumentasi. Sampel yang terpilih terdiri dari siswa kelas IV SD Nusa Harapan Permai dan SD Sipala 2. Peneliti menganalisis data menggunakan aplikasi JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*). Hasil uji analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan pengolahan data yang menunjukkan hasil uji hipotesis *Independent Samples T-Test* untuk *posttest* motivasi dan hasil belajar siswa, menunjukkan hasil yang sama dengan nilai $p < 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi maupun hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Selain itu, berdasar pada hasil uji MANOVA terkait motivasi dan hasil belajar siswa, dengan nilai $p < 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

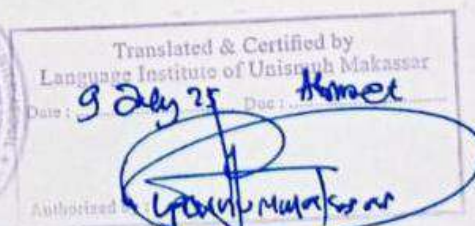
Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Motivasi, Hasil Belajar, IPS

ABSTRACT

Nur Azmi M, 2025. *The Effect of Wordwall-Based Learning Media on Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at Cluster II Elementary Schools, Biringkanaya District, Makassar City.* Supervised by Suardi and Idawati

The urgency to address low motivation in social studies learning is crucial, as it directly impacts students' academic performance and long-term academic success. Research indicated that low motivation is associated with poor performance, highlighting the need for innovative learning media to enhance student engagement and achievement. Engaging and informative learning media have a positive implication for increasing student motivation through improved involvement during the learning process. The effectiveness of the Wordwall application in social studies learning is supported by various studies showing its positive impact on both student engagement and learning outcomes. This application serves as an interactive learning medium that enhances students' interest and understanding of social studies concepts, making the learning process more attractive and effective. Research showed that the implementation of Wordwall significantly increases students' interest in social studies. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design). The researcher used purposive sampling. Data collection was carried out through questionnaires, observations, tests (pretest-posttest), and documentation. The selected sample consisted of fourth-grade students from SD Nusa Harapan Permai and SD Sipala 2. Data were analyzed using the JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program) application. The results showed that the use of Wordwall-based learning media had a significant effect on students' motivation and social studies learning outcomes. Based on hypothesis testing using the Independent Samples T-Test for posttest motivation and learning outcomes, both tests yielded the same result with a $p\text{-value} < 0.001$, which is smaller than 0.05. This indicates that H_1 is accepted and H_0 is rejected, leading to the conclusion that Wordwall-based learning media significantly affects both motivation and learning outcomes in social studies for fourth-grade students at Cluster II elementary schools in Biringkanaya District, Makassar City. Furthermore, the MANOVA test results related to motivation and learning outcomes also showed a $p\text{-value} < 0.001$, indicating a significant influence of Wordwall-based learning media on students' motivation and academic performance in social studies.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Motivation, Learning Outcomes, Social Studies*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilladzi bi ni'matihi tatimmush shalihat

Segala puji hanya milik Allah yang dengan nikmatNya segala kebaikan menjadi sempurna. Hanya karena atas izin dan kuasa-Nyalah, tesis yang berjudul *"Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar"* dapat penulis selesaikan. Semoga atas izin-Nya pula karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan kepada lembaga pendidikan secara umum. Demikian pula sebagai umat Rasulullah saw, patutlah penulis menghaturkan salawat dan salam kepada beliau, para keluarga dan sahabatnya, semoga rahmat yang Allah limpahkan kepada beliau akan sampai kepada seluruh umatnya *ila yaum al-akhir*.

Dalam penulisan tesis ini, tidak sedikit hambatan dan kendala yang di alami, tetapi alhamdulillah berkat upaya dan optimisme penulis dan didorong oleh kerja keras yang tidak kenal lelah, serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikannya. Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tesis ini. Segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orangtua tercinta, Marhimi dan Harmawani yang sujudnya tidak pernah berjeda, doanya yang senantiasa melangit memohon kebaikan untuk putra-putrinya.
2. Prof. Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, MT. IPU. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
5. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II.

6. Sudirman, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis ini. Semoga Allah membalasnya dengan banyak kebaikan. Namun, secara jujur penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak terhadap tesis ini.

Akhir kata, semoga Allah menerima karya ini sebagai bentuk bakti, perjalanannya menjadi ibadah yang bernilai, dan membawa dunia pendidikan jauh lebih berarti. *Allahumma Aamiin.*

Makassar, Juli 2025

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	li
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian.....	14
D. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. <i>Wordwall</i>	22
3. Motivasi Belajar	33
4. Hasil Belajar.....	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Pikir	52
D. Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	57
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
C. Diagram Alur Penelitian.....	59
D. Populasi dan Sampel	61
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	63
F. Variabel Penelitian	64
G. Instrumen Penelitian.....	65
H. Teknik Pengumpulan Data.....	67
I. Teknik Analisis Data.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan.....	95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	105
B. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA.....	107
----------------------------	------------

RIWAYAT PENULIS	115
------------------------------	------------

LAMPIRAN	116
-----------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persentase Siswa yang Belum Mencapai KKTP	6
Tabel 2.1	Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 3.1	Rancangan Design Penelitian	58
Tabel 3.2	Jumlah Siswa se-Gugus II Kecamatan Biringkanaya.....	61
Tabel 3.3	Jumlah Siswa Sampel Penelitian	63
Tabel 3.4	Kriteria Hasil Belajar	69
Tabel 3.5	Kriteria Tingkat Motivasi Belajar	70
Tabel 4.1	Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Siswa	74
Tabel 4.2	Klasifikasi Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Motivasi Belajar	76
Tabel 4.3	Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa	78
Tabel 4.4	Klasifikasi Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar	80
Tabel 4.5	Klasifikasi Ketuntasan IPS Pada Pretest dan Posttest	81
Tabel 4.6	Data Uji Normalitas Pretest Motivasi Kelas Eksperimen ...	83
Tabel 4.7	Data Uji Normalitas Pretest Hasil Belajar Eksperimen	83
Tabel 4.8	Data Uji Normalitas Posttest Motivasi Eksperimen	84
Tabel 4.9	Data Uji Normalitas Posttest Hasil Belajar Eksperimen	84
Tabel 4.10	Data Uji Normalitas Pretest Motivasi Kelas Kontrol	85
Tabel 4.11	Data Uji Normalitas Pretest Hasil Belajar Kelas Kontrol	85
Tabel 4.12	Data Uji Normalitas Posttest Motivasi Kelas Kontrol	85
Tabel 4.13	Data Uji Normalitas Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol ...	86
Tabel 4.14	Data Uji Homogenitas Pretest Motivasi Belajar	87
Tabel 4.15	Data Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar	88
Tabel 4.16	Data Uji Homogenitas Posttest Motivasi Belajar.....	89
Tabel 4.17	Data Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar	90
Tabel 4.18	Data Uji Hipotesis Posttest Motivasi Belajar	91
Tabel 4.19	Data Uji Hipotesis Posttest Hasil Belajar	93
Tabel 4.20	Data Hasil Uji Manova Motivasi dan Hasil Belajar	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pikir Penelitian.....	55
Gambar 3.1	Diagram Alur Penelitian.....	60
Gambar 4.1	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa pada Pelaksanaan Pretest dan Posttest	76
Gambar 4.2	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan Pretest dan Posttest.....	79
Gambar 4.3	Grafik Uji Homogenitas Pretest Motivasi Belajar.....	87
Gambar 4.4	Grafik Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar.....	88
Gambar 4.5	Grafik Uji Homogenitas Posttest Motivasi Belajar.....	89
Gambar 4.6	Grafik Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar.....	90
Gambar 4.7	Grafik Data Hasil Uji Posttest Motivasi Belajar.....	92
Gambar 4.8	Grafik Data Hasil Uji Posttest Hasil Belajar	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen	116
Lampiran 2 Modul Ajar.....	130
Lampiran 3 Lembar Observasi Guru.....	142
Lampiran 4 Lembar Angket.....	144
Lampiran 5 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
Lampiran 6 Materi Ajar dan LKPD.....	154
Lampiran 7 Data Hasil Penelitian.....	166
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	167
Lampiran 9 Media <i>Wordwall</i>	169
Lampiran 10 Dokumentasi.....	173
Lampiran 11 Hasil Uji Plagiasi	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat mendasar dalam kehidupan. Layaknya dua sisi mata uang yang tidak terpisahkan, pendidikan dan kehidupan saling erat kaitannya bagi manusia dalam menjalankan perannya. Menurut Herwati (2024) menyatakan bahwa dalam pandangan Islam, pendidikan memiliki posisi yang sangat penting dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan yang sesuai dengan ajaran Al-Quran dan hadis. Dalam konteks Islam, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai agama tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat menggabungkan pengetahuan akademis dengan ajaran Islam untuk membentuk individu yang berpengetahuan luas dan memiliki tanggung jawab. Salah satu ayat Al-Qur'an yang memberikan penjelasan tentang pentingnya pendidikan dalam Islam terdapat pada Q.S Al-Isra ayat 36:

وَلَا تَقْفُ مَا لِقُوا رَبَّهُمْ إِن كُنْ سَوَّاهٌ وَابْتَغِ الْوِلْدَانَ كُن مَسْكُوتًا

Terjemahan: "Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabannya".

Ayat tersebut menekankan pentingnya memiliki ilmu dan pemahaman sebelum melakukan sesuatu. Manusia dalam kehidupan sehari-hari akan menggunakan pendengarannya untuk memperoleh informasi, menggunakan penglihatannya untuk melihat beragam fakta yang ada dan hati yang akan mempertimbangkan segala perkara baik

dan buruk. Ilmu dan pemahaman sangat berperan didalamnya bahkan mampu menahkodai manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Tentunya ilmu dan pemahaman tersebut diperoleh melalui pendidikan.

Hal yang sama sejalan pada tujuan pendidikan yang tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, dapat dipahami bahwa capaian pendidikan adalah terbentuknya individu yang berintegritas baik secara pribadi maupun hubungannya dengan individu lain sebagai warga masyarakat.

Manusia terlahir sebagai makhluk monodualisme. Artinya selain sebagai makhluk sosial, manusia juga sebagai suatu individu. Berdasar pada pengertian tersebut sudah seharusnya manusia mampu untuk memfungsikan diri sebagai makhluk sosial juga sebagai makhluk individu. Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan interaksi dengan orang lain dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri atau mencukupi kebutuhannya sendiri. Meskipun memiliki kecukupan, manusia akan selalu membutuhkan manusia lain.

Menjalani peran sebagai makhluk sosial tentunya manusia membutuhkan sejumlah pengetahuan. Salah satunya melalui lingkungan sekolah dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan pembelajaran yang mencakup masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan manusia. Menurut Saputra dkk. (2024) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik serta anggota masyarakat yang konstruktif dan produktif. Hal ini mencakup pemahaman tentang diri sendiri dan masyarakat, kemampuan untuk merasakan identitas sebagai warga negara, berpikir kritis sebagai warga negara, bertindak sesuai dengan peran kewarganegaraan, dan, jika memungkinkan, menjalani kehidupan yang layak sebagai warga negara.

Proses pembelajaran di sekolah dapat membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini terutama dapat dilakukan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang berperan dalam menjaga martabat masyarakat melalui pendidikan nilai. IPS menekankan pada nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks pranata sosial serta hubungan yang baik antara individu dan lingkungan mereka. Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi memberikan kemudahan informasi tersebar ke segala penjuru dunia. Hal ini mengakibatkan kehidupan sosial masyarakat rentan terhadap perubahan. Sehingga IPS seharusnya memberikan peserta didik sebuah bekal keterampilan hidup yang relevan dengan tuntutan masyarakat global.

Memahami pentingnya pendidikan IPS dalam kehidupan sehari-hari maka pembelajaran IPS di sekolah mendapat perhatian yang besar. Karena hasil belajar IPS yang baik dapat mewujudkan siswa dengan kemampuan sosial yang baik pula. Hasil belajar dapat berupa pengalaman yang diperoleh siswa terlihat dengan adanya perubahan perilaku setelah proses belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi ketercapaian hasil belajar diantaranya adalah sumber daya manusia yang sesuai bidangnya, fasilitas yang memadai, penyajian materi yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Namun, upaya untuk memperbarui dan meningkatkan proses pembelajaran IPS masih menjadi tantangan yang besar. Penyajian materi IPS belum terlaksana secara maksimal. Metode yang digunakan guru tidak lagi sesuai dengan kebutuhan proses belajar di zaman sekarang. Menurut Sani dkk. (2024) salah satu hal yang menghambat pencapaian dari tujuan pendidikan nasional mata pelajaran IPS adalah pembelajaran IPS dianggap membosankan karena seringkali guru memberikan materi pembelajaran dengan cara ceramah serta menggunakan cara tekstual. Hal tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang monoton dan hanya berjalan searah dengan guru yang mendominasi proses pembelajaran sementara siswa hanya diam dan mendengarkan. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS masih kurang dan rendahnya prestasi belajar. Bahkan kondisi saat ini, pembelajaran IPS perlu mengalami perubahan agar

sesuai dengan tuntutan zaman. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi Solusi efektif untuk mengatasi sifat monoton dalam pembelajaran IPS. Dengan memanfaatkan media digital penyampaian materi IPS dapat menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami (Heryani dkk., 2022).

Kenyataan lainnya saat ini masih terdapat guru yang menemukan banyak kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran khususnya media berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa masa sekarang. Padahal, menurut Baber sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam merancang pembelajaran yang menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ashar & Supriansyah, 2023). Selain itu, Menurut Handarini (Ashar & Supriansyah, 2023) para guru diharapkan dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi saat ini dan memfasilitasi proses belajar siswa dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memudahkan pemahaman materi, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV dari salah satu SD di Gugus II Kecamatan Biringkanaya ditemukan beberapa masalah dan tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi di kelas IV menunjukkan bahwa capaian belajar siswa banyak yang masih berada dibawah KKTP yang telah ditetapkan. Hanya Sebagian kecil saja siswa yang mencapai KKTP. Berikut adalah tabel

yang menunjukkan persentase siswa yang belum mencapai KKTP di salah satu SD di Gugus II Kecamatan Biringkanaya:

Tabel 1.1 Persentase siswa yang belum mencapai KKTP di Salah Satu Sekolah SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya

Nama Sekolah	Rombel	Jumlah siswa	Persentase siswa
Sekolah X	A	20 siswa	60%
	B	15 siswa	60%

Sumber : Data Hasil Asesmen Sumatif Akhir Topik Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya

Guru tersebut mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV kurang berpartisipasi aktif dalam pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, seperti bertanya atau menjawab pertanyaan selama pelajaran IPS berlangsung. Siswa juga tidak menunjukkan sikap antusiasme terhadap materi yang disampaikan. Ketika mengerjakan tugas siswa kurang memaksimalkan potensi yang dimiliki untuk menghasilkan jawaban yang memuaskan. Sedangkan pada sisi penyajian materi, guru seringkali menemukan kesulitan mengingat bahwa materi IPS berkaitan langsung dengan ilmu sosial yang umumnya bersifat abstrak dalam pandangan siswa. Sehingga guru terjebak dalam sebuah anggapan bahwa materi IPS hanya berbasis teori yang hanya dicatat saja. Jika waktu memungkinkan dalam menyampaikan materi, guru menggunakan video dari YouTube atau menjelaskan secara langsung sesuai dengan informasi yang ada pada buku. Kondisi pembelajaran yang seperti ini membuat proses belajar menjadi kurang menarik, sehingga membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam

pelajaran IPS tentunya juga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi agar konsep IPS dapat terlihat meskipun siswa berada didalam kelas.

Urgensi untuk menangani motivasi yang rendah dalam pembelajaran sosial sangat krusial, karena hal ini memiliki dampak langsung pada hasil belajar siswa serta keberhasilan akademis jangka panjang. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang rendah berhubungan dengan kinerja yang tidak memuaskan, sehingga diperlukan metode pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Penelitian menunjukkan korelasi positif antara motivasi belajar dan kinerja akademis dalam studi sosial, dengan motivasi yang lebih tinggi menghasilkan hasil yang lebih baik (Ulan sapitri dkk., 2024). Motivasi rendah sering kali disebabkan oleh metode pengajaran tradisional yang berfokus pada hafalan, yang dapat membuat subjek tampak membosankan (Firmansyah dkk., 2024). Hal ini juga sangat berdampak dalam jangka panjang. Motivasi yang rendah secara terus-menerus dapat mengakibatkan berkurangnya minat dalam studi sosial, yang berpotensi berdampak pada jalur pendidikan siswa secara keseluruhan serta partisipasi mereka dalam masyarakat di masa dewasa (Buulolo, 2024). Sebaliknya, menumbuhkan motivasi melalui pengajaran yang inovatif dapat menumbuhkan pembelajar seumur hidup yang menghargai studi sosial dan relevansinya dengan masyarakat.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah tentunya seorang guru harus menyiapkan media pembelajaran, salah satunya berbasis teknologi. Mengingat saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, sehingga perlu pembaharuan media yang digunakan agar mengikuti kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan zamannya. Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran yang berbasis multimedia dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan lebih informatif akan memberikan implikasi yang baik terhadap motivasi siswa dengan meningkatnya keterlibatan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Widiyanto (2021) bahwa dengan pemanfaatan teknologi, peserta didik menjadi lebih aktif karena dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan yang didapatkan. Dengan demikian, baik peserta didik maupun pendidik akan merasakan dampak positif dan manfaat dari penggunaan teknologi yang diterapkan.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Melati dkk. (2023) dengan hasil bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan siswa yang berkualitas dan tidak hanya bergantung pada transfer pengetahuan secara verbal (Adi dkk., 2020). Sehingga dapat ditarik sebuah benang merah bahwa proses belajar saat ini akan lebih baik jika berjalan beriringan dengan

penggunaan teknologi didalamnya. Penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan mutlak. Kemudahan demi kemudahan dapat diperoleh dan memberikan pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar peserta didik, baik dari segi motivasi maupun hasil belajarnya. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan pengalaman dan sensasi yang berbeda sehingga pengetahuan baru yang diterimanya dapat tersimpan lebih lama.

Ketika membahas media pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi, media Wordwall dapat menjadi salah satu pilihan media interaktif yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang menyajikan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif dan dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Wordwall* telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Alat interaktif ini melibatkan siswa dalam suasana belajar yang dinamis, mendorong kerja sama, dan memperkuat daya ingat terhadap pengetahuan. Arsyad (2024) mengemukakan bahwa fitur interaktif *wordwall* menciptakan lingkungan yang merangsang secara visual yang memikat perhatian siswa, yang mengarah pada peningkatan partisipasi dalam kegiatan belajar. Penggunaan permainan dan elemen multimedia membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, yang membantu mempertahankan minat dan motivasi siswa. Studi ini juga melaporkan peningkatan hasil belajar siswa dari 57% menjadi 88%

setelah menerapkan *wordwall* di kelas. *Wordwall* juga dapat mendorong interaksi dan kolaborasi di dalam kelas, memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama dan belajar dari satu sama lain, yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial serta pemahaman yang lebih mendalam (Najibudin & A. Syahruraji, 2025). Aplikasi ini juga merangsang pemikiran kritis dengan menggabungkan isu-isu ilmu sosial ke dalam materi pelajaran, yang mendorong keterlibatan kognitif yang lebih mendalam (Yusni & Hurriyah, 2024). *Wordwall* dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk membuat peta konsep, diagram, dan visualisasi lainnya yang dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara berbagai konsep. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual, siswa akan lebih mudah menghubungkan ide-ide dan memahami konteks yang lebih luas.

Menurut Sijabat dkk. (2024) *wordwall* adalah media interaktif yang mudah digunakan dan dapat mendukung pengembangan minat serta motivasi siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai fasilitas untuk menyampaikan materi dan pertanyaan. Mengingat bahwa peserta didik saat ini begitu dekat dengan teknologi dan merasa lebih semangat belajar dengan menggunakan teknologi yang ada. Media *Wordwall* berfungsi sebagai media interaktif yang menawarkan berbagai template, seperti menjodohkan, kuis, mencocokkan pasangan, mengacak kata, mengelompokkan, dan lain-lain (Pamungkas dkk., 2023). Lebih lanjut lagi Pamungkas dkk. (2023) mengemukakan bahwa *wordwall* jauh lebih menarik karena selain pengguna dapat mengaksesnya secara daring,

media ini juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Sudarsono & Mulyani (2021) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan siswa dengan belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar telah dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani pada tahun 2022. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari aspek keaktifan siswa yang dinilai melalui beberapa indikator, yaitu partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, pengumpulan tugas tepat waktu, dan kemampuan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (Pradani, 2022). Melihat sampel penelitian yang berada pada tingkatan sekolah dasar, tentu hal ini dapat menjadi acuan yang *related* pada pembelajaran di SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya. Namun penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* saja. Belum memberikan gambaran secara rinci terkait pengaruh *wordwall* terhadap beberapa aspek lain seperti hasil belajar.

Penelitian terkait *wordwall* juga dilakukan oleh Nisa & Susanto, (2022) dengan sebuah hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai t (hitung) (11.796) > t (tabel) (2.045). Hasil ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima,

yang berarti bahwa penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall (X) dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y). Terlaksananya penelitian ini di kelas 5 SD yang merupakan kelompok kelas tinggi juga memberikan penguatan untuk menjadikan kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya sebagai sampel penelitian yang juga termasuk kelompok kelas tinggi. Namun, pada penelitian ini hanya mencakup pada motivasi belajar saja, belum menyajikan data yang berkaitan pada hasil belajar yang merupakan tolak ukur dalam ketercapaian pembelajaran. Sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan ini akan mencakup dua variabel yang berkesinambungan yaitu motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan eksperimen untuk melihat dampak *wordwall* secara lebih terukur.

Efektivitas aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan dampak positifnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep IPS, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran IPS. Misalnya, sebuah penelitian menunjukkan peningkatan skor observasi siswa dari 47% menjadi 83% setelah menggunakan *wordwall* yang menunjukkan peningkatan keterlibatan (Alif dkk., 2024). Pada penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran IPS memperoleh skor

pasca-tes rata-rata 80,1, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 53,7, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar (Zannah & Isrok'atun, 2024).

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar”. Sebagai bentuk kebaruan dari penelitian sebelumnya yang cenderung menggunakan populasi yang terbatas hanya pada satu sekolah saja, maka populasi yang terpilih lebih luas yaitu melibatkan SD dalam gugus II Kecamatan Biringkanaya. Hal ini dapat menjadi terobosan atau referensi baru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menumbuhkan motivasi siswa yang besar dan berimplikasi pada hasil belajar IPS yang memuaskan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Karya tulis ilmiah ini diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai kebermanfaatan sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran yang interaktif, terutama bagi guru kelas.
- b. menjadi sumber referensi bagi peneliti di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai kebermanfaatan sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa melalui media pembelajaran berbasis *wordwall*.
- b. Membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dengan tercapainya tujuan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) di Amerika, media diartikan sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan oleh orang untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Zahwa & Syafi'i (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang dapat merangsang pemikiran audiens. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sedangkan menurut Wulandari dkk. (2023) media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, membangkitkan

motivasi, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber yang berfungsi untuk menyampaikan materi dan berperan sebagai perantara dalam komunikasi informasi. Tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi juga dapat merangsang pemikiran, meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, dan memberikan dampak psikologis yang positif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Satrianwati (Walidah dkk., 2022) secara umum, jenis-jenis media dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat dan bergantung pada indra penglihatan. Contohnya termasuk media cetak, gambar, poster, majalah, alat peraga, dan lain-lain.
- 2) Media Audio, yaitu media yang dapat didengar dan mengandalkan indra pendengaran. Contohnya meliputi suara, musik, lagu, alat musik, CD (compact disc), dan sebagainya.
- 3) Media Audio Visual, yaitu media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, mengandalkan kedua indra tersebut. Contohnya adalah film, televisi, VCD, dan lain-lain.

Jenis-jenis media pembelajaran juga dikemukakan oleh Ibrahim dkk. (2022) ada empat jenis media pembelajaran yang dapat diidentifikasi yaitu:

- 1) Media Audio: mencakup penggunaan alat seperti tape recorder, radio, telepon, piringan hitam, dan pita audio.
- 2) Media Visual: jenis ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu media visual statis seperti foto, ensiklopedia, buku, buku referensi, surat kabar, majalah, poster, sketsa, gambar kartun, ilustrasi, film strip, slide, kliping, mikrofis, transparansi, proyektor overhead, bagan, grafik, diagram, globe, dan peta. Kategori kedua adalah media visual bergerak, contohnya film bisu.
- 3) Media Audio-Visual: jenis ini juga dibagi menjadi dua kategori, yaitu media audio visual statis seperti slide, televisi statis, film strip, serta buku dan suara. Kategori kedua adalah media audio visual bergerak, yang mencakup film strip dan suara, video, CD, televisi, serta gambar dan suara.
- 4) Media Serba Aneka: dalam kategori ini terdapat lima jenis:
 - a) seperti papan pameran/pengumuman, majalah dinding, papan tulis, whiteboard, dan mesin fotokopi.
 - b) Media tiga dimensi: diorama, sampel, realia, artefak, dan display.
 - c) Media teknik dramatisasi: Seperti pantonim, drama, demonstrasi, bermain peran, pedalangan/panggung boneka, pawai, dan simulasi.

- d) Sumber belajar pada masyarakat: Seperti studi wisata, kerja lapangan, perkemahan.
- e) Belajar terprogram komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat empat kategori media pembelajaran, yaitu (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, dan (4) media serba aneka. Berbagai jenis media pembelajaran ini tentunya akan mempermudah proses belajar. Pemilihan setiap jenis media harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi lingkungan, dan karakteristik peserta didik.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam konteks proses pembelajaran, media berperan sebagai penghubung yang mentransfer informasi dari pengajar kepada siswa sebagai penerima. Menurut Rahayuningsih dkk. (2022) fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukanlah sekedar fungsi tambahan, melainkan memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Ini berarti bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang saling terkait dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang diinginkan.

- 3) Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran itu sendiri. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media harus selalu mempertimbangkan kompetensi dan materi ajar.
- 4) Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan. Oleh karena itu, penggunaannya tidak diperbolehkan hanya untuk tujuan hiburan, permainan, atau sekadar menarik perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar, yang berarti bahwa dengan menggunakan media, peserta didik dapat lebih mudah dan cepat memahami tujuan serta materi ajar.
- 6) Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran cenderung lebih lama terinternalisasi, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi.
- 7) Media pembelajaran memberikan dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga dapat mengurangi kecenderungan verbalisme.

Sedangkan manfaat dari media pembelajaran menurut Sari (2024) adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru mencakup: memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru dapat menyampaikan materi secara terstruktur dan membantu dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa meliputi: meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik dalam suasana belajar yang menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Hamalik (Wulandari dkk., 2023) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mendorong semangat, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga memberikan dampak psikologis yang positif terhadap respons siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Media ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, membantu guru dalam menjelaskan materi secara sistematis, dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Bagi siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara efektif.

2. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif. Platform ini membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui berbagai jenis aktivitas yang dapat disesuaikan. Menurut Sijabat dkk. (2024) *wordwall* adalah media interaktif yang mudah digunakan dan dapat membantu meningkatkan tekad serta motivasi siswa. Selain mudah dan terjangkau, alat tersebut menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan materi dan pertanyaan. Alat yang bervariasi dan menarik ini membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021). Hal demikian juga diungkapkan oleh Arimbawa (2021) yang menyatakan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi.

Menurut Abdillah (2023) media pembelajaran *wordwall* adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan. Media ini dapat diakses kapan saja, tidak terbatas pada lingkungan sekolah, asalkan siswa memiliki koneksi internet. Pengembangan *wordwall* bertujuan untuk mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Pendapat ini juga didukung oleh Alifa dkk. (2024) bahwa media ini umumnya dirancang untuk meningkatkan aktivitas

pembelajaran, baik dalam kelompok maupun secara individu, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu keunggulan utama *wordwall* adalah kemudahan penggunaannya. Guru dapat dengan cepat membuat berbagai jenis kegiatan interaktif yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Fitur personalisasi memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk materi yang lebih mudah dipahami atau tantangan yang lebih sulit bagi siswa yang sudah lebih maju (Auliya dkk., 2023).

Keunggulan selanjutnya dikemukakan oleh Muslimin (2024) *wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di kelas maupun secara daring. Keunggulan *wordwall* dalam pembelajaran IPA meliputi peningkatan keterlibatan siswa, variasi dalam metode pembelajaran, pemberian umpan balik secara langsung, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penguatan memori, serta pengembangan keterampilan abad ke-21.

Wordwall juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya yaitu diperlukan kreativitas dari pembuatnya karena aplikasi Wordwall ini menawarkan berbagai model, dan pembuatnya harus berperan aktif dalam menginterpretasikan makna dari permainan tersebut agar tidak terjadi kebingungan. Secara teknis, aplikasi ini harus diakses secara online, sehingga memerlukan koneksi internet (Marhamah & Mulyadi,

2020). Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan meningkatkan kreativitas pengguna melalui kolaborasi antar guru untuk berbagi ide dan strategi dalam menciptakan permainan yang menarik dan bermakna. Sedangkan alternatif yang dapat digunakan pada ranah akses daring adalah menyiapkan materi pembelajaran yang telah diunduh sehingga dapat digunakan secara *offline*.

b. Jenis-jenis *Wordwall*

Media *wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan Mencocokkan: Siswa mencocokkan setiap kata kunci dengan cara menggesernya ke samping definisinya.
- 2) Kuis: Permainan yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang tepat untuk dapat melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.
- 3) Roda Acak: siswa menyebutkan atau menjelaskan apa yang mereka peroleh dari memutar roda. Tidak ada skor yang diterapkan dalam permainan ini; biasanya, permainan ini digunakan sebagai aktivitas atau latihan, di mana siswa menjelaskan dan mengingat materi yang diminta oleh guru.
- 4) Buka Kotak: siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat sesuai dengan kalimat yang disajikan dalam bentuk gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang telah disediakan.

- 5) Mencari Pasangan: siswa memilih dan mencocokkan jawaban yang tepat.
- 6) Perbaiki Kalimat: Siswa menyusun kata-kata untuk memperbaiki kalimat dengan benar.
- 7) Group Sort: dalam permainan ini, siswa mengelompokkan dan menyusun jawaban yang tepat sesuai dengan kategorinya.
- 8) *Maze Chase*: Siswa diberikan sebuah tantangan dan harus mencari jawabannya di dalam labirin dengan menggerakkan hewan dan menghindari tabrakan dengan musuh.
- 9) *Kuis Game Show*: kuis ini terdiri dari pertanyaan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang tepat. Kuis ini dilengkapi dengan batas waktu, ronde bonus, dan jumlah nyawa.
- 10) Mencocokkan Pasangan: siswa mengetuk pasangan ubin yang memiliki gambar di atasnya, lalu membuka ubin satu per satu untuk mencocokkan gambar yang ada
- 11) *Missing Word*: Kegiatan di mana siswa melengkapi kalimat dengan kata-kata yang hilang.
- 12) Anagram: Siswa menyeret dan memindahkan huruf-huruf untuk membentuk kata yang tepat.
- 13) Diagram Berlabel: Siswa menempatkan pin di lokasi yang tepat pada gambar.
- 14) Kartu Acak: permainan di mana kartu yang berisi gambar atau pertanyaan dibagikan secara acak kepada siswa.

15) *Find the Mouse*: permainan ini melibatkan sejumlah tikus untuk setiap jawaban, dan siswa harus mengetuk tikus yang memiliki jawaban yang tepat.

16) *Pop the Balloon*: Siswa harus memecahkan balon dan menjatuhkan kata-kata kunci yang sesuai dengan definisinya.

17) Pesawat: siswa harus mengendalikan pesawat dengan menggunakan kontrol sentuh di Android, atau dengan keyboard jika menggunakan PC, untuk memperoleh jawaban yang tepat.

18) Teka-teki silang: siswa menyelesaikan teka-teki silang dengan merujuk pada peta yang disediakan.

Sehingga dengan beragam fitur yang tersedia guru dapat menciptakan variasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

c. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Adapun langkah-langkah pembuatan media menggunakan aplikasi *wordwall* menurut Marhaeni dkk. (2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Login pada website
- 2) Membuat akun *wordwall*, atau dapat menggunakan akun gmail
- 3) Mengklik tombol "*create activity*" untuk membuat permainan edukatif.
- 4) Memilih fitur game yang diinginkan dengan mempertimbangkan materi dan evaluasi pembelajaran yang akan disampaikan

- 5) Menuliskan judul permainan dan, jika perlu mendekripsikan permainan yang sedang dibuat.
- 6) Membuat permainan berdasarkan fitur yang dipilih
- 7) Mengatur level permainan dan skor yang akan ditampilkan
- 8) Memilih menu done jika telah selesai dan akan memulai games
- 9) Untuk membagikan kepada siswa, pilih menu share

Penerapan *wordwall* dalam pembelajaran IPS melibatkan pendekatan terstruktur. Proses ini dapat dibagi menjadi beberapa langkah dengan memanfaatkan elemen interaktif untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi atau konten. Adapun langkah-langkah penerapan *wordwall* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Perencanaan: Guru perlu mengidentifikasi kosakata kunci yang berkaitan dengan kurikulum IPS dan menentukan hubungan antara kata-kata tersebut dengan konsep yang lebih luas. Tahap perencanaan ini sangat krusial untuk memastikan bahwa *wordwall* sejalan dengan tujuan pembelajaran (Jackson dkk., 2017).
- 2) Konstruksi: ajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembuatan *wordwall*. Kegiatan kolaboratif ini memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dengan kosakata, sehingga meningkatkan rasa memiliki terhadap pembelajaran mereka (Jackson dkk., 2017).
- 3) Integrasi visual: sertakan gambar, simbol, atau artefak yang menggambarkan kata-kata kosakata. Alat bantu visual ini membantu

siswa dalam membangun koneksi dan meningkatkan daya ingat mereka (Jackson dkk., 2017).

- 4) Aktivitas interaktif: manfaatkan *wordwall* sebagai alat yang interaktif selama pembelajaran. Kegiatan seperti permainan mencocokkan atau diskusi kelompok yang berfokus pada dinding kata dapat memperkuat pemahaman kosakata dalam konteks (Jackson dkk., 2017).
- 5) Refleksi dan Penilaian: secara rutin menilai pemahaman dan partisipasi siswa terhadap *wordwall*. Ini dapat dilakukan melalui pengamatan dan umpan balik, yang memungkinkan penyesuaian untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Alif dkk., 2024).

Langkah-langkah memanfaatkan *wordwall* dalam pembelajaran juga dikemukakan oleh (Herta dkk., 2023) sebagai berikut:

- 1) Langkah 1: membuat akun *wordwall*
 - a) Akses situs resmi *wordwall* di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *wordwall* ke perangkat anda.
 - b) Tekan tombol "*sign up*" atau "daftar" untuk mendaftar akun baru.
 - c) Lengkapi informasi yang diperlukan untuk pendaftaran, atau masuk menggunakan akun google atau Microsoft agar lebih praktis.
- 2) Langkah 2: membuat aktivitas
 - a) Setelah berhasil masuk, tekan tombol "*create*" atau buat untuk memulai aktivitas baru.

- b) Pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat berdasarkan opsi yang tersedia seperti “puzzle kata”, kartu kata, atau jenis lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
- 3) Langkah 3: mengisi konten aktivitas
 - a) Berikan nama pada aktivitas agar siswa dapat dengan mudah mengenalinya.
 - b) Masukkan pertanyaan atau kata yang sesuai dengan aktivitas yang telah dipilih.
 - c) Tambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas menjadi lebih menarik dan formatif.
 - d) Sesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti durasi, skor dan kunci jawaban.
- 4) Langkah 4: Menyimpan dan membagikan aktivitas
 - a) Setelah mengisi konten aktivitas, tekan tombol “save” atau simpan.
 - b) Terakhir, membagikan aktivitas dengan beberapa pilihan, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik yang dapat dimasukkan siswa, atau opsi menyematkan aktivitas ke situs web atau *platform* pembelajaran lainnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media *wordwall* yang dikemukakan oleh (Nafian dkk., 2024).

- 1) Kelebihan media *wordwall*

- a) Media Wordwall bersifat fleksibel dan mudah digunakan di berbagai tingkat sekolah.
 - b) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, serta memanfaatkan aplikasi game.
 - c) Media *Wordwall* memiliki sifat kreatif.
 - d) Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
 - e) Berfungsi sebagai alat evaluasi.
 - f) Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa.
- 2) Kekurangan media *wordwall*
- a) Media *wordwall* hanya dapat diakses secara visual
 - b) Pembuatan media *wordwall* memerlukan waktu yang cukup lama

Kelebihan dari aplikasi *Wordwall* sebagai alat pembelajaran adalah bahwa aplikasi ini menawarkan berbagai template permainan edukatif. Selain itu, *Wordwall* cukup fleksibel dan dapat digunakan di semua tingkat pendidikan. Aplikasi ini juga menarik dan tidak membosankan berkat variasi template yang tersedia. Salah satu fitur menarik dari *Wordwall* adalah kemampuan untuk mencetak permainan dalam format PDF dan membagikannya melalui link di platform seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya. Namun, seperti halnya media lainnya, *Wordwall* juga memiliki kekurangan. Salah satu kelemahan aplikasi ini adalah hanya menyediakan media visual, sehingga hanya dapat dilihat tanpa interaksi lebih lanjut (Ratnasari dkk., 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *wordwall* memiliki banyak kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat membantu siswa dalam memahami konten secara daring dan tentunya dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar. Dengan banyaknya pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, *Wordwall* juga sangat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sedangkan kekurangan penggunaan *wordwall* adalah membutuhkan fasilitas yang seperti akses jaringan internet yang memadai. Namun, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan hasil *print out wordwall* dalam proses pembelajaran.

e. Efektivitas Media *Wordwall* pada Pendidikan Dasar

Aplikasi *wordwall* telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat pendidikan dasar (Amaliyah, 2024). Saat ini telah banyak dijumpai penelitian *wordwall* dalam banyak lintas mata pelajaran khususnya di pada tingkat pendidikan dasar. Pertama, R. Lestari & Rohmani (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. *Wordwall* mendukung keterlibatan aktif siswa,

memperbaiki retensi informasi, memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan, mendorong kolaborasi, dan memberikan umpan balik secara langsung, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru di SD dapat mengintegrasikan media interaktif seperti *wordwall* dalam pengajaran sains untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan praktis.

Kedua, Alfares (2025) yang membahas dampak penggunaan platform *wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa EFL (*English as a Foreign Language*) di Arab Saudi. Siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran kosakata melalui penggunaan *wordwall*, yang menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *wordwall* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran kosakata EFL, mendorong guru untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Terakhir dikemukakan oleh Kasa dkk. (2021) hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sangat efektif dalam pembelajaran IPS. Rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV dan V mencapai 79,99. Jika dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan sebesar 70, terlihat bahwa 55 dari 58 siswa (94,83%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara 3 siswa lainnya (5,20%) tidak tuntas. Selain itu, hasil angket menunjukkan tingkat kepuasan responden (siswa) sebesar 91,90%, yang masuk dalam kategori sangat

efektif. Hal serupa juga terungkap melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru, yang menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan antusiasme dalam mengerjakan kuis, menggabungkan kata, menemukan kata, dan bermain game.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata dalam bahasa Latin, "*Movere*," yang berarti dorongan atau kekuatan pendorong. Para ahli telah mengemukakan pendapat mereka terkait pengertian motivasi. Menurut Rahman (2021) motivasi adalah pendorong yang dapat memicu perilaku tertentu yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Pendapat berikutnya dikemukakan oleh Dwi dkk. (2022) bahwa motivasi merupakan reaksi terhadap tingkah laku, sehingga motivasi dirangsang oleh adanya tujuan. Sedangkan menurut Sukatin dkk. (2022) belajar diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Definisi belajar juga dapat diartikan sebagai sebuah proses transformasi kepribadian individu yang melibatkan peningkatan kualitas perilaku, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau alasan yang mendorong individu untuk terlibat dalam

proses pembelajaran. Ini mencakup keinginan dan semangat siswa untuk memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan baru. Motivasi belajar juga merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mendapatkan hasil belajar dan tujuan secara maksimal (Mayasari dkk., 2021).

Berdasarkan teori *Flow* yang diperkenalkan oleh Mihaly terdapat relevansi yang penting dalam penelitian mengenai motivasi belajar. Konsep *Flow* menggambarkan kondisi seseorang yang sepenuhnya fokus dan terlibat dalam aktivitas yang dilakukan, sehingga merasakan kebahagiaan dan kefokusannya yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, *flow* terjadi ketika siswa sepenuhnya terlibat dalam proses belajar, merasakan tantangan, dan menganggap aktivitas tersebut memiliki makna bagi mereka. Ketika siswa mengalami *flow* saat belajar, mereka cenderung memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk terus mengasah keterampilan dan pengetahuan mereka. *Flow* juga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam keadaan *flow*, siswa mencapai tingkat konsentrasi yang tinggi dan memaksimalkan potensi belajar mereka, sehingga lebih mudah menyerap informasi, memahami konsep yang diajarkan, dan menghasilkan karya berkualitas. Selain itu, pengalaman *flow* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Wulansari, 2021).

Penelitian tentang motivasi belajar siswa, konsep flow dapat dijadikan landasan untuk merancang lingkungan pembelajaran yang mendukung pengalaman flow. Para guru dapat merancang tugas yang menantang dan menarik perhatian siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta menciptakan suasana kelas yang mendukung terciptanya flow. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, dan proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna serta memuaskan bagi mereka.

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Terdapat 2 jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi ini mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar agar mencapai hasil yang terkandung dalam aktivitas tersebut. Motivasi tersebut muncul ketika peserta didik menyadari nilai dari proses pembelajaran dan melakukannya dengan maksimal serta mandiri. Dengan demikian, motivasi ini berhubungan dengan kebutuhan belajar yang dimiliki oleh peserta didik secara pribadi.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari faktor-faktor di luar diri individu. Motivasi ini berfungsi sebagai dorongan terhadap perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh hal-hal eksternal. Seseorang melakukan sesuatu karena adanya rangsangan dari faktor eksternal, seperti reward berupa pujian, hukuman, atau penilaian pada prestasi yang dicapai. Selain itu, menghindari mengkritik tugas atau

jawaban peserta didik secara langsung meskipun hasilnya belum memuaskan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi peserta didik juga termasuk dalam motivasi ekstrinsik (Yogi Fernando dkk., 2024).

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ada tidaknya motivasi seseorang individu untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktivitas belajar itu sendiri. Menurut I. Sari (2018) motivasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam menyelesaikan tugas (mampu bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama tanpa berhenti hingga selesai).
- 2) Ulet dalam menghadapi tantangan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan dorongan eksternal untuk mencapai prestasi terbaik (tidak cepat merasa puas dengan pencapaian yang telah diraih).
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai isu yang relevan bagi orang dewasa (seperti masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, dan penolakan terhadap tindakan kriminal serta amoral).
- 4) Lebih suka bekerja secara mandiri.
- 5) Cepat merasa bosan dengan tugas-tugas yang bersifat rutin (aktivitas yang mekanis dan berulang, sehingga kurang memberikan ruang untuk kreativitas).
- 6) Mampu mempertahankan pendapatnya (jika sudah yakin akan suatu hal).

- 7) Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya.
- 8) Menyukai pencarian dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa anak dengan motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan beberapa ciri, seperti keinginan untuk mendalami materi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, ambisi untuk berprestasi, dan dorongan untuk berkembang. Jika hal tersebut ditemukan maka siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang baik.

d. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan individu secara fisik dan mental. Kegiatan ini tidak akan terjadi tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat, baik dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari faktor eksternal yang memengaruhi mereka. Menurut Wasty (Rahman, 2021) berikut adalah beberapa peran motivasi dalam pembelajaran:

- 1) Motivasi sebagai penggerak utama: Motivasi berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar, baik yang berasal dari dalam diri mereka (motivasi internal) maupun dari luar (motivasi eksternal).
- 2) Motivasi dalam menetapkan tujuan pembelajaran: Motivasi berkaitan erat dengan tujuan; tanpa tujuan, seseorang tidak akan memiliki motivasi. Oleh karena itu, motivasi sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi memberikan arah dan

kegiatan yang harus dilakukan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

- 3) Motivasi dalam menentukan arah tindakan: Motivasi juga berperan dalam membantu siswa memilih tindakan yang harus diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) Motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran: Dalam proses belajar, motivasi internal biasanya berasal dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal sering kali diperoleh dari guru atau pendidik.
- 5) Motivasi dan pencapaian prestasi: Motivasi memiliki peran penting dalam membantu siswa meraih prestasi belajar. Tingkat prestasi belajar seorang siswa sering kali berkaitan dengan tingkat motivasi yang dimilikinya.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Lestari dkk. (2021) hasil belajar merupakan suatu penilaian yang diperoleh seseorang dari proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk karakter individu, karena individu yang ingin mencapai hasil belajar yang baik akan mengubah cara berpikir dan perilaku mereka untuk memperoleh hasil akhir yang memuaskan. Rahman (2021) juga mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Pencapaian

tersebut mencakup berbagai kemampuan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang didapatkan oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Lebih lanjut Ulfah & Arifudin (2021) berpendapat bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai indikator pencapaian tujuan belajar. Proses belajar mengajar melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang menjadi acuan dalam menilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai gambaran dari upaya belajar yang dilakukan. Semakin giat siswa dalam belajar, seharusnya semakin baik pula hasil belajar yang mereka capai. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator untuk menilai keberhasilan kegiatan belajar yang diikuti oleh siswa (Yandi dkk., 2023).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikembangkan selama kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode penilaian dan berfungsi sebagai indikator tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan efektivitas proses pendidikan dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah kriteria atau ukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator ini berfungsi sebagai pedoman untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam suatu mata pelajaran atau topik tertentu. Menurut Yeni dkk. (2022) hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kegiatan otak merupakan ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: pengetahuan /hafalan/ ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian.
- 2) Ranah afektif, merupakan bagian yang berkaitan dengan sikap individu yang dapat diprediksi perubahannya ketika seseorang telah menguasai kognisi pada tingkat yang tinggi. Hasil belajar afektif akan tercermin pada siswa melalui berbagai perilaku, seperti: perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta interaksi sosial.
- 3) Ranah psikomotorik, Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan individu untuk bertindak. Terdapat enam tingkat keterampilan, yaitu: gerakan refleks (keterampilan yang terjadi secara otomatis), keterampilan dalam gerakan yang dilakukan secara sadar, kemampuan perseptual yang mencakup kemampuan

membedakan visual, auditori, motorik, dan lainnya, kemampuan fisik seperti kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan, keterampilan gerakan yang berkisar dari yang sederhana hingga yang kompleks, serta kemampuan dalam komunikasi nonverbal, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Indikasi bahwa siswa selesai belajar adalah adanya perubahan perilaku oleh individu, contohnya sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, atau tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan keterampilan, apresiasi, emosional, interaksi sosial, raga, budi pekerti sikap (Yeni dkk., 2022).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Siregar (2024) hasil belajar yang diperoleh oleh siswa merupakan hasil dari interaksi antara dua faktor yang memengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor Internal Faktor ini berasal dari dalam diri siswa dan mencakup dua aspek:
 - a) Aspek fisiologis yang berkaitan dengan kondisi fisik dan kebugaran tubuh, dapat memengaruhi semangat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
 - b) Aspek psikologis, yang meliputi berbagai faktor yang memengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa.

Beberapa faktor psikologis yang dianggap penting adalah: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi, (2) sikap siswa, (3) bakat, (4) minat, dan (5) motivasi. Aspek psikologis ini berkaitan dengan kondisi mental individu.

- c) Intelegensi siswa: intelegensi mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat dalam situasi baru, memahami konsep abstrak, dan belajar dengan efisien. Tingkat kecerdasan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar; semakin tinggi intelegensi, semakin besar peluang untuk sukses, dan sebaliknya.
- d) Sikap siswa: sikap adalah reaksi internal yang cenderung stabil terhadap objek tertentu, baik positif maupun negatif. Sikap positif siswa terhadap guru dan pelajaran dapat menjadi indikator awal yang baik untuk proses belajar, sedangkan sikap negatif dapat menghambat pembelajaran.
- e) Bakat siswa: bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan di masa depan. Setiap individu memiliki bakat yang dapat memengaruhi prestasi belajar mereka.
- f) Minat siswa: minat adalah dorongan psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran akan lebih fokus dan berusaha lebih keras, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi mereka.

- g) Motivasi siswa: adalah dorongan yang memengaruhi perilaku seseorang untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi berperan penting dalam efektivitas kegiatan belajar siswa.

2) Faktor Eksternal yang memengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori: lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial.

a) Lingkungan Sosial

- (1) Lingkungan Sosial Masyarakat: keadaan masyarakat di sekitar siswa dapat memengaruhi prestasi belajar. Jika lingkungan terdiri dari individu berpendidikan tinggi dan memiliki sikap baik, hal ini dapat memaksimalkan anak agar lebih rajin belajar. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik dapat menghalangi berkembangnya semangat belajar.
- (2) Lingkungan Sosial Keluarga: termasuk orang tua dan anggota rumah tangga lainnya, memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar anak. Pendidikan orang tua, penghasilan, perhatian dan bimbingan yang diberikan, serta hubungan antar anggota keluarga dapat memengaruhi pencapaian belajar anak.
- (3) Lingkungan sosial sekolah: faktor-faktor di sekolah, seperti metode pembelajaran, kurikulum yang berlaku, interaksi guru dan siswa, serta tingkat kedisiplinan sekolah, juga berperan dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

b) Lingkungan Non-Sosial Faktor-faktor dalam lingkungan non-sosial meliputi kondisi fisik seperti gedung sekolah, rumah, alat belajar, cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Lingkungan yang tidak mendukung, seperti gedung sekolah yang kurang baik atau kondisi rumah yang tidak nyaman, dapat berdampak negatif pada proses belajar siswa.

d. Teori-teori Belajar

Teori belajar adalah cara untuk memahami proses orang belajar, termasuk cara mereka mendapatkan, mengolah, dan menyimpan pengetahuan serta keterampilan dari pengalaman. Teori ini membantu untuk memahami proses belajar berlangsung dan memberikan petunjuk bagi guru dalam membuat metode pengajaran yang baik. Berikut adalah teori-teori yang relevan dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*:

1) Teori belajar behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah teori yang menekankan bahwa perubahan perilaku siswa adalah hasil dari proses pembelajaran. Dalam teori ini, belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, semua yang diberikan oleh guru (stimulus) dan hasil yang ditunjukkan oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Penerapan teori behavioristik dalam proses pembelajaran bertujuan

untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa dapat menunjukkan perilaku yang diharapkan. Teori ini diterapkan melalui berbagai aspek, seperti tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, karakteristik siswa, serta media dan fasilitas yang tersedia di sekolah-sekolah pada umumnya (Fithriyah, 2024).

Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam perilaku tertentu karena telah mempelajarinya atau mengaitkannya dengan imbalan. Namun, seseorang juga bisa menghentikan perilaku tersebut jika tidak mendapatkan imbalan. Semua hasil dari perilaku ini adalah perilaku yang dapat dipelajari (Abidin, 2022).

2) Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk menikmati proses belajar mengenai objek atau materi yang berkaitan dengan aspek-aspek kemanusiaan. Menurut aliran humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa dapat memahami lingkungan dan diri mereka sendiri. Teori ini memandang bahwa proses belajar bertujuan untuk kepentingan kemanusiaan (Lubis, 2024). Berdasarkan artikel yang ditulis oleh (Fithriyah, 2024) berikut adalah beberapa contoh penerapan teori belajar humanistik:

- a) memberikan perhatian dan motivasi kepada siswa dalam proses belajar.

- b) menjelaskan kembali materi jika ada siswa yang belum memahami.
- c) memahami karakteristik masing-masing siswa.
- d) menyediakan fasilitas dan sumber belajar, seperti buku, media visual, dan audio.
- e) menjaga komunikasi yang baik dengan siswa agar suasana pembelajaran tetap terjaga.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah paham yang berkembang dari teori belajar kognitif, yang diterapkan dalam pembelajaran guna mengoptimalkan pemahaman konseptual siswa. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Untuk menciptakan pembelajaran efektif dan pencapaian belajar optimal, guru perlu menerapkan metode inovatif yang menghasilkan pengalaman bermakna. Penerapan prinsip *learning by doing* dalam konstruktivisme terbukti mendorong keaktifan siswa dan menciptakan lingkungan belajar kondusif, yang berujung pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, tercapainya tujuan pembelajaran bergantung pada kontribusi maksimal guru dan siswa sesuai peran masing-masing dalam proses pendidikan (Lathifah dkk., 2024).

Nugraha & Herdiana, 2024 mengemukakan bahwa konstruktivisme memiliki karakteristik utama sebagai berikut: (1) pembelajaran aktif (*active learning*), (2) keterlibatan siswa dalam aktivitas autentik dan situasional yang relevan dengan konteks nyata, (3) desain aktivitas belajar yang menarik dan menantang untuk merangsang pemikiran kritis, (4) kemampuan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya melalui proses *bridging*, (5) refleksi kritis terhadap pengetahuan yang sedang dikonstruksi, (6) peran guru sebagai fasilitator yang mendukung konstruksi pengetahuan siswa, serta (7) penerapan *scaffolding* berupa bantuan sementara yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar.

4) Teori *Multimedia Learning*

Teori Multimedia Learning (TML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer—profesor psikologi dari University of California, Santa Barbara, pada akhir 1990-an hingga awal 2000-an—menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata (verbal) dan gambar (visual), bukan hanya secara verbal semata. Landasan teori ini bersumber dari psikologi kognitif, khususnya mekanisme pemrosesan informasi otak manusia melalui dua saluran terpisah: verbal dan visual. Sebagai fondasi teoretis pembelajaran digital, Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) memastikan pemanfaatan teknologi

tidak hanya menarik, tetapi juga efektif secara kognitif dengan mempertimbangkan batasan memori kerja dan cara otak mengolah informasi. Dengan demikian, pembelajaran digital yang dirancang berdasarkan prinsip CTML akan lebih terarah, efisien, dan berdampak signifikan pada hasil belajar (Mayer, 2022).

Menurut Sarden (Hanum dkk., 2023) dalam kerangka teori ini, pelajar bertugas aktif memahami materi yang disajikan serta berkontribusi sebagai agen pembelajaran untuk membangun pengetahuan baru. Teori ini juga mengadopsi arsitektur memori tiga tingkat: (1) *sensory memory* (memori indra) yang menangkap informasi baru secara sementara, (2) *working memory* (memori kerja) sebagai ruang pemrosesan informasi secara sadar, dan (3) *long-term memory* (memori jangka panjang) yang menyimpan informasi secara permanen sebagai basis pengetahuan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Penelitian yang Relevan	Penjelasan
1.	Penulis	Melisa Pratiwi, Krisdianti, Lestari, Muhammad Anggie
	Judul Penelitian	Pengaruh media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD
	Tahun Penelitian	2024

Variabel Penelitian	Media pembelajaran <i>wordwall</i> dan mootivasi belajar
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan. Temuan ini mendukung sebuah argumen bahwa penerapan teknologi dalam proses belajar dapat membangun lingkungan belajar menarik dan efektif. Selain mendorong siswa belajar lebih semangat, <i>Wordwall</i> juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, media interaktif ini mempermudah proses penilaian oleh guru dan memungkinkan pemantauan perkembangan belajar siswa dengan lebih efisien. (Sijabat dkk., 2024).
Persamaan	Penelitian ini memiliki variabel yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu <i>wordwall</i> dan mootivasi belajar.
Perbedaan	Penelitian ini hanya memiliki dua variabel sedangkan penelitian yang akan dilakukan memiliki tiga variabel.
2. Penulis	Nurul Awalyah, Hidayah Quraisy, Suardi
Judul Penelitian	Pengaruh game interaktif <i>wordwall</i> terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 128 Inpres Mangulabbe
Tahun Penelitian	2024
Variabel Penelitian	Game interaktif <i>wordwall</i> , motivasi dan hasil belajar
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media game interaktif <i>wordwall</i> memiliki pengaruh yang positif terhadap siswa kelas V di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe berupa motivasi dan hasil belajar Matematika yang meningkat. Terlihat

		dari peningkatan nilai tes sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS Statistic versi 2.6 menunjukkan hasil hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima (Awalyah dkk., 2024).
	Persamaan	Terletak pada kesamaan jumlah dan jenis variabel penelitian
	Perbedaan	Penelitian ini terbatas hanya pada satu sekolah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki populasi yang lebih besar yaitu tingkatan gugus
3.	Penulis	Alifiya Salsabila, Dadang Mulyana dan Cahyono
	Judul Penelitian	Pengaruh media <i>wordwall</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
	Tahun Penelitian	2023
	Variabel Penelitian	Media <i>wordwall</i> dan motivasi belajar
	Hasil Penelitian	Peran media <i>wordwall</i> pada siswa berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka. Jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media <i>Wordwall</i> , dampaknya sangat signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket yang telah disebarkan kepada siswa, data wawancara dan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. (Salsabila dkk., 2023).
	Persamaan	Memiliki variabel bebas yang sama yaitu media <i>wordwall</i>
	Perbedaan	Fokus penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada mata pelajaran IPS.
4.	Penulis	Nindy Puji Nabilah dan Attin Warmi
	Judul Penelitian	Pengaruh media pembelajaran berbasis <i>website wordwall games</i>

	terhadap motivasi belajar Matematika di Kelas VIII 2 Jalancagak
Tahun Penelitian	2023
Variabel Penelitian	<i>Wordwall games</i> dan motivasi belajar
Hasil Penelitian	Penggunaan media pembelajaran melalui permainan <i>Wordwall</i> di kelas VII SMPN 2 Jalancagak memberikan efek positif bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan situs <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran. Penyajian yang inovatif dan tema yang menarik membuat siswa merasa lebih antusias saat belajar. Tanggapan positif dan minat siswa terhadap permainan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan situs <i>Wordwall</i> ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Nabilah & Warmi, 2023).
Persamaan	Memiliki variabel bebas yang sama yaitu media <i>wordwall</i> dan variabel terikat yaitu motivasi belajar.
Perbedaan	Penelitian ini dilakukan di tingkat SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di jenjang SD.
5. Penulis	Septiawan Prasetya Permana dan Kasriman
Judul Penelitian	Pengaruh media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar IPS Kelas IV
Tahun Penelitian	2022
Variabel Penelitian	Media pembelajaran <i>wordwall</i> dan motivasi belajar
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS di SDN Pisangan Baru 09. Meskipun pembelajaran tatap muka terbatas, hal ini tidak menjadikan guru berhenti untuk memberikan inovasi

	dalam kegiatan belajar, termasuk penggunaan <i>Wordwall</i> . <i>Wordwall</i> yang dilengkapi dengan template yang berisi video game dapat mengubah persepsi bahwa video game hanya sebatas hiburan, melainkan juga dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Permana & Kasrman, 2022).
Persamaan	Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dan fokus mata pelajarannya adalah IPS
Perbedaan	Terletak pada variabel terikat, pada penelitian yang akan dilakukan terdapat variabel yang tidak terdapat pada penelitian ini yaitu hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar menggunakan kurikulum merdeka. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV yang terdiri dari dua sekolah dengan kualifikasi yang sama, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, siswa Kelas IV UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai terpilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan siswa Kelas IV UPT SPF SDN Sipala 2 terpilih sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Sementara pada kelas kontrol akan berlangsung pembelajaran tanpa media *wordwall*. Sebelum perlakuan, kedua kelas yang terpilih akan melaksanakan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait

materi yang akan dipelajari. Setelah perlakuan, kedua kelas akan mengikuti *posttest* untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan penelitian terbaru, *wordwall* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar. Seperti yang ditulis oleh Melisa, dkk bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Temuan ini menguatkan argumen bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Wordwall tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Di samping itu, media ini memudahkan guru dalam melakukan penilaian dan memantau perkembangan belajar siswa dengan lebih efisien.

Hasil yang sama juga diungkapkan oleh Nindy Puji Nabilah dan Attin Warmi melalui sebuah penelitian bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan situs *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Penyajian yang inovatif dan tema yang menarik membuat siswa merasa lebih antusias saat belajar. Tanggapan positif dan minat siswa terhadap permainan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

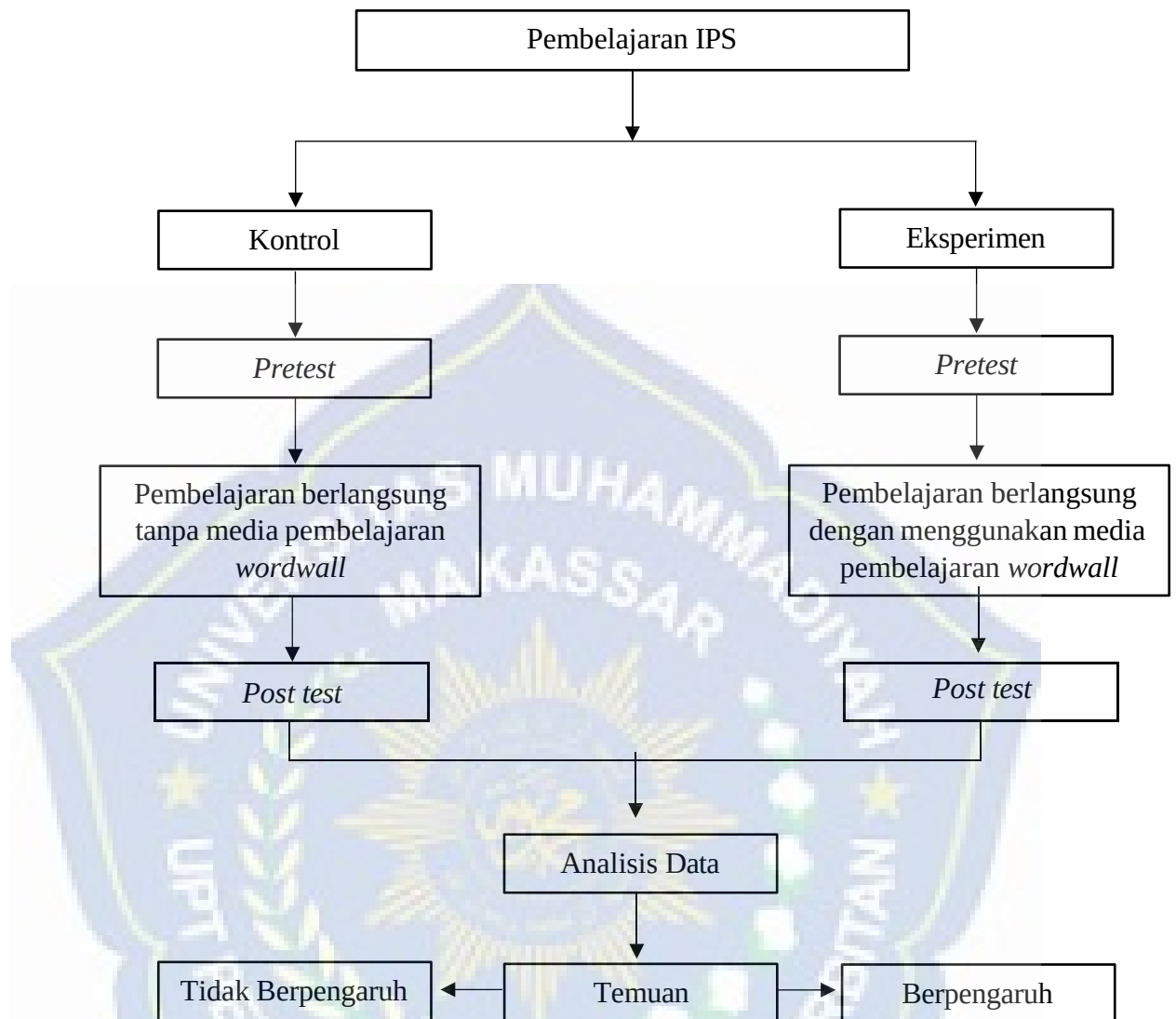
Wordwall yang menyediakan berbagai template permainan edukatif yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media interaktif, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif

dalam kegiatan pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan hasil belajar siswa dalam IPS juga akan meningkat. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mengingat informasi yang diajarkan.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan data melalui angket, tes, dan lembar observasi untuk mengetahui secara ilmiah pengaruh media pembelajaran berbasis wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menentukan pengaruh pada media berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang sangat terkontrol (Syahrizal & Jailani, 2023). Selanjutnya penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group* yang digunakan untuk membandingkan efek penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan pembelajaran tanpa media, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini digunakan karena peneliti ingin memahami pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel penelitian terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode *quasi-experiment*, yang melibatkan dua kelas sebagai sampel. Pemilihan model *quasi-experiment* disebabkan oleh ketidakmampuan peneliti untuk sepenuhnya mengendalikan kedua kelompok yang diteliti, karena tidak semua variabel eksternal dapat dikendalikan. Oleh karena itu, perubahan yang

terjadi mungkin tidak seluruhnya disebabkan oleh intervensi yang diberikan (Sugiyono, 2013).

Rancangan quasi-experiment yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Ini disebabkan oleh adanya dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yang kemudian mengikuti *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Rincian lebih lanjut mengenai bentuk rancangan ini akan dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Design Penelitian

Kelompok	<i>Pretes</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2014: 116)

Keterangan:

X₁ = perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *wordwall*

O₁ = *pre test* kelas eksperimen

O₂ = *post test* kelas eksperimen

O₃ = *pre test* kelas kontrol

O₄ = *post test* kelas kontrol

Dalam desain penelitian ini, dipilih dua kelas siswa. Satu kelas disebut sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan, sementara kelas lainnya disebut sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. O₁ dan O₃ merujuk pada kelompok yang tidak menerima

interpensi, sedangkan O2 merupakan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media berbasis *wordwall*. O4 merupakan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan interpensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar wilayah gugus II Kec. Biringkanaya, Kota Makassar. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Maret hingga Mei. Proses penelitian meliputi: tahap persiapan, pengurusan izin, pengumpulan dan pengolahan data hingga menyusun hasil penelitian.

C. Alur Penelitian

Alur penelitian merujuk pada serangkaian langkah sistematis yang diikuti dalam proses penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Alur ini menggambarkan urutan kegiatan yang harus dilakukan, mulai dari perencanaan hingga pelaporan hasil penelitian.

Penjelasan terkait alur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 (Diagram Alur Penelitian)



(Sumber: Penulis, 2025)

1. Identifikasi Masalah: mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS siswa.
2. Tinjauan Pustaka: mengkaji literatur yang relevan mengenai variabel penelitian.
3. Penentuan Hipotesis: merumuskan hipotesis yang akan diuji terkait pengaruh media *Wordwall*. Hipotesis 1: adanya pengaruh variabel independen berupa media wordwall terhadap variabel dependent 1 yaitu motivasi belajar IPS kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Hipotesis 2: adanya pengaruh variabel independen berupa media wordwall terhadap variabel dependent 2 yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Hipotesis 3: adanya pengaruh variabel independen berupa media wordwall terhadap variabel dependent 1 berupa motivasi belajar dan variabel dependent 2 berupa hasil

belajar IPS siswa kelas IV Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

4. Desain Penelitian: menggunakan pendekatan eksperimen.
5. Pengumpulan Data: mengumpulkan data melalui penggunaan media *wordwall* dan pengukuran motivasi serta hasil belajar.
6. Analisis Data: menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial.
7. Interpretasi Hasil: membahas hasil analisis dan mengaitkannya dengan hipotesis dan teori dengan hasil penelitian
8. Penarikan Kesimpulan dan Saran: menyimpulkan temuan penelitian dan memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas 4 sekolah dasar yang masuk dalam gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Adapun rincian jumlah siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa se-Gugus II Kecamatan Biringkanaya

Nama Sekolah	Rombel IV	Jumlah Siswa
UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai	A	20 orang
	B	15 orang
UPT SPF SD Negeri Inpres Paccerakkang	A	30 orang
	B	32 orang
UPT SPF SDN Sipala 1	A	26 orang
	B	26 orang
UPT SPF SDN Sipala 2	A	21 orang
	B	22 orang
UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga	A	27 orang
	B	29 orang

	C	27 orang
UPT SPF SD Inpres Paccerakkang	A	28 orang
	B	28 orang
	C	28 orang
	D	30 orang
Jumlah		389 orang

Sumber: Data Dapodik se-Gugus II Kecamatan Biringkanaya

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut para ahli statistik, *purposive sampling* cenderung sesuai untuk digunakan ketika penelitian memiliki kriteria tertentu, sehingga sampel yang dipilih dapat memenuhi tujuan penelitian, membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, dan memberikan hasil yang lebih representatif. Tahapan dalam menerapkan teknik ini adalah sebagai berikut:

- Penilaian terhadap tujuan penelitian memerlukan kriteria tertentu untuk sampel agar dapat menghindari bias.
- Identifikasi dan rumuskan kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel.
- Berdasarkan studi pendahuluan yang teliti, definisikan populasi yang relevan untuk penelitian.
- Hitung dan tentukan jumlah minimal sampel yang akan dijadikan subjek penelitian, memastikan bahwa sampel tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh (Sugiyono, 2013) bahwa *purposive sampling* adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan khusus. Berdasarkan penjelasan diatas berarti

pengambilan sampel didasarkan pada kriteria atau pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Kriteria dalam sampel penelitian ini adalah jumlah siswa yang relative sama. Sehingga sampel yang terpilih sebagai berikut:

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Murid	Keterangan
1.	UPT SPF SDN Nusa Harapan	20 orang	Eksperimen
2.	Permai UPT SPF SD Negeri Sipala 2	21 orang	Kontrol

Sumber: Data Dapodik se-Gugus II Kecamatan Biringkanaya

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Agar persepsi dalam penelitian ini seragam, ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* merupakan alat bantu atau sumber yang berfungsi untuk menyampaikan materi dan berperan sebagai perantara dalam komunikasi informasi. Media ini adalah aplikasi berbasis web yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif, termasuk kuis dan permainan edukatif. Aplikasi ini mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau alasan yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ini mencakup faktor

dari dalam dan luar yang memengaruhi keinginan dan kemampuan siswa untuk belajar. Seperti lingkungan belajar, dukungan sosial dan kondisi psikologis siswa. Adapun indikator yang menjadi acuan dalam menentukan motivasi belajar merupakan ketekunan dalam proses pembelajaran, ketahanan dalam menghadapi tantangan, minat serta fokus yang tajam saat belajar, pencapaian dalam belajar, dan kemandirian dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikembangkan selama kegiatan belajar. Namun, untuk penelitian yang akan dilaksanakan fokus pada hasil belajar yang berkaitan pada ranah kognitif.

F. Variabel Penelitian

Menurut (Irmawartini & Nurhaedah, 2017) secara sederhana variabel penelitian adalah objek yang akan diteliti dan memiliki variasi nilai. Objek tersebut dapat berupa makhluk hidup maupun benda mati. Jadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen (variabel bebas) yang dilambangkan dengan X adalah variabel yang memengaruhi variabel terikat, di mana variabel independennya adalah media pembelajaran berbasis Wordwall.

2. Variabel dependen (variabel terikat) yang dilambangkan dengan Y adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (variabel bebas). Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah motivasi (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2).

G. Instrumen Penelitian

1. Angket Motivasi Belajar

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengkaji motivasi belajar siswa adalah angket. Angket dalam penelitian ini terdiri dari pernyataan yang disusun oleh peneliti untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan setelah perlakuan, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Pengembangan instrumen angket motivasi belajar dirancang secara sistematis melalui tahapan validasi teoritis dan empiris untuk mengukur berbagai dimensi motivasi siswa, dengan kisi-kisi angket berfungsi sebagai panduan utama yang memetakan indikator spesifik ke dalam butir pertanyaan terstruktur. Setiap indikator kemudian ditransformasikan menjadi butir pernyataan menggunakan skala 1-4 dari selalu hingga tidak pernah yang dirancang untuk menghindari bias dan ambiguitas.

2. Lembar Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan dengan melihat secara langsung objek penelitian untuk mengumpulkan

data yang diperlukan dalam penelitian. Observasi dilaksanakan untuk menilai proses belajar didalam kelas dengan menggunakan lembar observasi siswa yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, lembar observasi juga disiapkan untuk mengumpulkan data pengamatan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

3. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Tes ini untuk mengukur tingkat pemahaman materi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan, yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Peneliti akan memberikan dua jenis tes, yaitu pre-test dan post-test. Sebelum tes hasil belajar digunakan, instrumen tersebut akan diuji validitasnya oleh tim validator untuk memastikan kelayakannya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data secara langsung dari lokasi penelitian, yang mencakup modul ajar, validasi instrumen, serta mengumpulkan foto-foto aktivitas siswa selama proses penelitian berlangsung.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes adalah cara yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan seseorang pada bidang tertentu melalui serangkaian pertanyaan atau tugas yang telah disusun. Tes ini bisa berupa tes tertulis, tes lisan, atau tes praktik, dan umumnya diterapkan dalam konteks pendidikan, penelitian, atau evaluasi. Teknik ini memungkinkan pengukuran yang objektif dan sistematis terhadap kemampuan individu, serta dapat memberikan data yang kuantitatif untuk analisis lebih lanjut. Sehingga dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara sistematis melalui tahap *pretest* dan *posttest*.

2. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan yang diajukan kepada individu dengan tujuan agar mereka mau memberikan jawaban sesuai dengan permintaan dari pihak yang mengajukan. Menurut Sugiyono (2013) angket adalah metode pengumpulan data yang efektif jika peneliti sudah mengetahui dengan jelas variabel yang akan diukur dan memahami apa yang diharapkan dari responden. Berdasarkan cara respon yang diberikan, angket terbagi kedalam 2 jenis, angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka merupakan jenis angket yang

dirancang sedemikian rupa sehingga responden boleh memberikan jawaban yang cocok dengan keinginan dan situasi mereka. Sedangkan angket tertutup adalah jenis angket yang responden hanya perlu memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai. Ketiga ada angket campuran yang merupakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup (Milya, 2013). Sehingga, jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung di dalam kelas selama proses penelitian dilakukan, bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai interaksi siswa dan tingkat keterlibatan.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif ini, metode analisis data yang diterapkan bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial untuk menilai perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode analisis ini memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap variabel dependen dalam penelitian, yaitu motivasi dan hasil belajar siswa.

1. Analisis Deskriptif Statistik

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik sampel, baik dari segi nilai pretest dan posttest, maupun motivasi belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti akan menghitung ukuran pemusatan data seperti rata-rata (mean), median, dan modus, serta ukuran sebaran data seperti standar deviasi (SD) untuk masing-masing kelompok. Menurut (I. A. Siregar, 2021) statistik deskriptif bermanfaat untuk menyajikan informasi yang mudah dipahami dan memberikan gambaran awal tentang kondisi data yang ada. Statistik deskriptif ini sangat penting untuk memahami distribusi motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

a. Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Adapun kriteria pengukuran hasil belajar berdasarkan KKM satuan pendidikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar

KKM	Panjang Interval	Rentang Predikat			
		A (Sangat Baik)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Perlu Bimbingan)
80	$20/3 = 6,7$	93-100	87-92	80-86	0-79
75	$25/3 = 8,3$	92-100	83-91	75-82	0-74
70	$30/3 = 10$	90-100	80-89	70-79	0-69
65	$35/3 = 11,7$	88-100	77-87	65-76	0-64

Sumber: Permendikbud Nomor 23 tahun 2016

b. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai motivasi siswa dalam mata pelajaran

IPS yang menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Angket tersebut dirancang berdasarkan skala Likert yang terdiri dari beberapa pernyataan yang harus dipilih oleh siswa dengan mencentang atau menceklis (✓) pada pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS).

Jika angket sudah disebar dan diisi oleh siswa, maka hasilnya akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Hasil persentase perolehan tersebut akan diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Penilaian Motivasi Belajar

Persentase	Kriteria
85%-100%	Sangat tinggi
69%-84%	Tinggi
53%-68%	Sedang
37%-52%	Rendah
20%-36%	Sangat Rendah

Sumber : (Hendrayana & Thaib, 2014)

2. Analisis Inferensial Statistik

Analisis statistik inferensial diperlukan untuk menguji dugaan sementara dalam sebuah penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat data, yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan data

mengikuti distribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok. Kedua uji ini penting untuk memastikan bahwa analisis yang dilakukan valid dan dapat diandalkan.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data motivasi dan hasil belajar. Kriteria yang digunakan untuk menentukan normalitas data adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian dianggap berdistribusi normal.
- b) Jika nilai Signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka data penelitian dianggap tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang bertujuan untuk menentukan kedua kelas yang dijadikan objek penelitian memiliki varians yang sama. Uji ini diperlukan untuk mengevaluasi sampel dalam penelitian ini memiliki variansi yang homogen atau tidak. Data dianggap homogen jika hasil dari Uji Levene lebih besar dari nilai tabel, atau jika nilai koefisien Sig lebih besar dari alpha yang ditetapkan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya, jika Uji Levene kurang dari nilai tabel, atau nilai koefisien Sig kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap setiap variabel dependen dengan menggunakan uji anova. Uji anova digunakan untuk mengevaluasi pengaruh secara individual dari variabel independen terhadap variabel dependen. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen motivasi belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

- 2) Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen hasil belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

Adapun kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi α yaitu 0,05 adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $p > \alpha$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika $p < \alpha$, maka H_1 ditolak.

Pengujian hipotesis untuk mengukur pengaruh variable bebas (*independent variable*) terhadap beberapa variable terikat (*dependent variable*) secara sekaligus atau simultan menggunakan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)*.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen motivasi belajar, aktivitas, dan hasil belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya.

Adapun kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig.) < 0.05 , maka H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

a. Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media

Pembelajaran berbasis *Wordwall*

Pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan terlebih dahulu melakukan analisis data deskriptif terhadap data yang telah dikumpulkan melalui aplikasi *JASP (Jefferys's Amazing Statistics Program)*. Hasil analisis data deskriptif pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Siswa

	Pretest Motivasi		Posttest Motivasi	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	20	21	20	21
Missing	0	0	0	0
Mode	63.00	63.00	93.00	74.00
Median	63.00	63.00	94.00	75.00
Mean	63.90	64.90	92.15	77.57
Std. Deviation	8.64	7.32	5.84	7.56
Variance	74.72	53.69	34.13	57.25
Range	35.00	32.00	20.00	31.00
Minimum	45.00	51.00	78.00	64.00
Maximum	80.00	83.00	98.00	95.00

Sumber: *JASP (Jefferys's Amazing Statistics Program)*

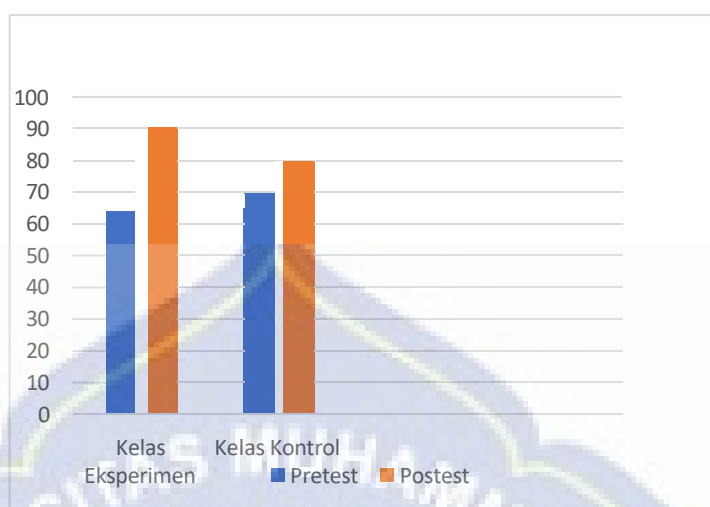
Berdasarkan analisis statistik yang terdapat dalam tabel di atas, terlihat bahwa pada pelaksanaan pre-test, kelas kontrol mencatat nilai

maksimal sebesar 83, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai maksimal 80. Nilai minimal untuk kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen berturut-turut adalah 51 dan 45. Selain itu, nilai median untuk kedua kelas sama, yaitu 63. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 64,90 sementara rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 63,90. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 1,0 yang menunjukkan bahwa kelas kontrol lebih unggul.

Setelah penilaian pada pre-test dilakukan, siswa di kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall*, sementara kelas kontrol tanpa menggunakan *wordwall*. Setelah perlakuan tersebut, kedua kelas diberikan angket untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis statistik hasil post-test pada tabel 4.1, nilai minimal untuk kelas kontrol adalah 64, sedangkan kelas eksperimen meningkat menjadi 78. Nilai maksimal di kelas kontrol adalah 95, sementara kelas eksperimen meningkat menjadi 98. Mode untuk kelas kontrol adalah 74, dan kelas eksperimen juga mengalami peningkatan menjadi 93. Nilai rata-rata (mean) untuk kelas kontrol adalah 77,57, sementara untuk kelas eksperimen, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 92,15. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan media *wordwall*.

Gambar 4.1 Grafik perbandingan skor rata-rata motivasi belajar siswa pada Pelaksanaan *pretest* dan *posttest*



Gambar 4.1 merupakan grafik perbandingan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Grafik diatas memberikan gambaran secara jelas pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen.

Selanjutkan untuk melihat kriteria klasifikasi rata-rata nilai *pre test* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Klasifikasi Kriteria Rata-Rata Nilai *Pretest*

Persentase	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
85%-100%	Sangat tinggi	-	92,15	-	-
69%-84%	Tinggi	-	-	-	77,57
53%-68%	Sedang	63,90	-	64,90	-
37%-52%	Rendah	-	-	-	-
20%-36%	Sangat Rendah	-	-	-	-

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa rata-rata pretest motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 63,90 berada pada kategori sedang. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* motivasi belajar pada kelas kontrol berada pada kategori sangat tinggi dengan mencapai nilai sebesar 92,15. Nilai rata *pretest* kelas kontrol juga berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 64,90. Setelah melakukan *posttest* klasifikasi nilai rata-rata yang dicapai naik ke tingkat tinggi dengan nilai 77,57. Namun, berbeda pada kelas eksperimen yang mencapai klasifikasi yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi yang signifikan dalam pembelajaran IPS.

b. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media Pembelajaran berbasis *Wordwall*

Hasil belajar IPS siswa melalui media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* juga dianalisis melalui aplikasi JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*). Hasil analisis data deskriptif pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa

	Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	20	21	20	21
Missing	0	0	0	0
Mode	50.00	45.00	85.00	85.00
Median	55.00	50.00	85.00	65.00
Mean	55.50	53.09	85.00	67.61
Std. Deviation	12.76	17.13	9.31	14.37
Variance	162.89	293.69	86.84	206.54
Range	60.00	60.00	35.00	50.00
Minimum	20.00	25.00	65.00	45.00
Maximum	80.00	85.00	100.00	95.00

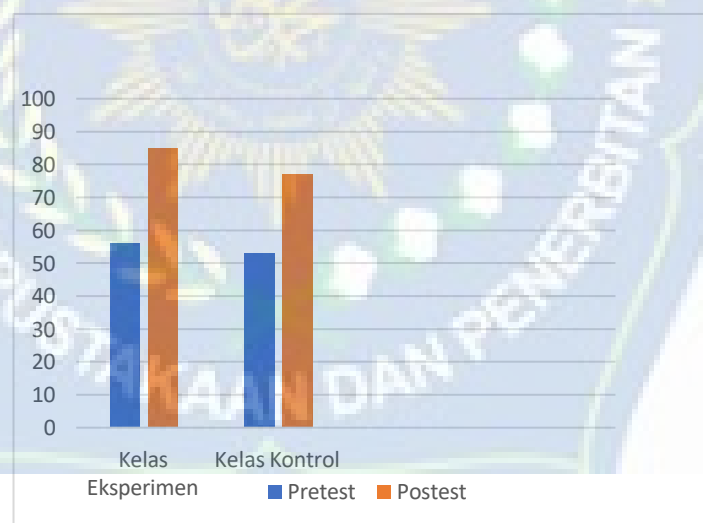
Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Hasil perhitungan statistik deskriptif untuk *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai median untuk kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 55 dan 50, yang menunjukkan bahwa nilai tengahnya berbeda. Untuk nilai modus (mode), kelas kontrol memiliki nilai 45, sementara kelas eksperimen memiliki nilai 50. Jangkauan (range) menunjukkan selisih antara nilai tertinggi dan terendah bahwa kelas kontrol dan eksperimen memiliki jangkauan yang sama yaitu 60. Skor maksimum untuk kelas kontrol adalah 85, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 80. Skor minimum untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 20 dan 25, yang diperoleh dari hasil mengerjakan soal pada *pre-test*. Rata-rata (*mean*) untuk kelas kontrol adalah 53,09, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 55,50. Dari hasil kuesioner dan analisis

statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Sedangkan analisis statistik hasil *post-test* pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai minimal untuk kelas kontrol adalah 45, sedangkan kelas eksperimen meningkat menjadi 65. Nilai maksimal di kelas kontrol adalah 95, sementara kelas eksperimen meningkat menjadi 100. Mode untuk kelas kontrol dan eksperimen mencatat angka yang sama yaitu 85 dan juga mengalami peningkatan dari *pre-test* sebelumnya pada kedua kelas. Nilai rata-rata (*mean*) untuk kelas kontrol adalah 67,61 sementara untuk kelas eksperimen hasil belajar siswa meningkat menjadi 85.

Gambar 4.2 Grafik perbandingan skor rata-rata hasil belajar siswa pada Pelaksanaan *pretest* dan *posttest*



Gambar 4.2 merupakan grafik perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rentang nilai mencapai 29,50. Sedangkan kelas kontrol hanya mengalami perubahan nilai sebesar 14,52.

Selanjutnya untuk melihat kriteria klasifikasi rata-rata nilai *pre test* dan *posttest* hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Klasifikasi Kriteria Rata-Rata Nilai *Pretest* & *Posttest* Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
92-100	Sangat baik (A)	-	-	-	-
83-91	Baik (B)	-	85,00	-	-
75-82	Cukup (C)	-	-	-	67,61
0-74	Perlu Bimbingan (D)	55,50	-	53,09	-

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 55,50 berada pada kategori perlu bimbingan. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori baik dengan mencapai nilai sebesar 85,00. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol juga berada pada kategori perlu bimbingan dengan nilai rata-rata 53,09. Setelah melakukan *posttest* klasifikasi nilai rata-rata yang dicapai naik ke tingkat cukup dengan nilai 67,61. Sehingga, pada kelas eksperimen terdapat

pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas IV pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
≥ 75	Tuntas	1	10	2	9	17	85	6	29
≤ 74	Tidak Tuntas	19	90	19	91	3	15	15	71
Jumlah		20	100	21	100	20	100	21	100

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa setelah melakukan *pretest* jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen hanya 1 orang saja dan siswa yang tidak tuntas adalah 19 orang. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang tuntas adalah 2 orang dengan persentase 9% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 19 orang dengan persentase 91%. Setelah mendapatkan perlakuan maka jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen mencapai 85% yang terdiri dari 17 orang. Selanjutnya, pada kelas kontrol siswa yang tuntas bertambah menjadi 6 orang dengan persentase sebesar 29%.

Berdasarkan statistik deskriptif di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar

yang signifikan dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol. Sehingga, hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan media berbasis *wordwall*.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Tujuan dari pengujian prasyarat ini adalah untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis data. Berikut adalah hasil dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan aplikasi JASP (*Jeffery's Amazing Statistics Program*) dengan jenis uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 5%. Sebuah variabel dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya $>0,05$, sedangkan jika nilai signifikansinya $<0,05$, maka variabel tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas untuk motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Uji Normalitas *Pretest* Motivasi Kelas Eksperimen

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.951	0.378

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.6, data uji normalitas pretest motivasi belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,378. Nilai ini $> 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa data *pretest* motivasi kelas eksperimen memiliki distribusi normal.

Tabel 4.7 Data Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.912	0.068

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.7, data uji normalitas pretest hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,068. Nilai ini $> 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa data *pretest* hasil belajar kelas eksperimen memiliki distribusi normal.

Tabel 4.8 Data Uji Normalitas *Posttest* Motivasi Belajar Kelas
Eksperimen

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.969	0.740

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.8, data uji normalitas *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,740. Nilai ini $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen juga memiliki distribusi normal.

Tabel 4.9 Data Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar Kelas
Eksperimen

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	P
Shapiro-Wilk	0.969	0.740

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Terakhir, berdasarkan tabel 4.9, data uji normalitas *posttest* hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi juga sebesar 0,740. Nilai ini $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi syarat berdistribusi normal.

Tabel 4.10 Data Uji Normalitas *Pretest* Motivasi Belajar Kelas Kontrol

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.914	0.067

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.10, data uji normalitas *pretest* motivasi belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,067. Nilai ini $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi syarat berdistribusi normal.

Tabel 4.11 Data Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Kelas Kontrol

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.954	0.407

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.11, data uji normalitas *pretest* hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,407. Nilai ini $> 0,05$, sehingga data tersebut memenuhi syarat berdistribusi normal.

Tabel 4.12 Data Uji Normalitas *Posttest* Motivasi Belajar Kelas Kontrol

<i>Fit Statistics</i>		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.920	0.086

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.12, data uji normalitas *posttest* motivasi belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,086. Nilai ini $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* motivasi belajar kelas kontrol memenuhi syarat berdistribusi normal.

Tabel 4.13 Data Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar Kelas

Kontrol

Fit Statistics		
Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.922	0.096

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Terakhir untuk kelas kontrol, berdasarkan tabel 4.13 data uji normalitas *posttest* hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi juga sebesar 0,096. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua varians, bertujuan untuk menentukan apakah kedua data tersebut homogen dengan membandingkan variansnya. Uji homogenitas dilakukan pada sebaran data dari kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen secara bersamaan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelas tersebut homogen.

Uji yang digunakan adalah uji homogenitas varians yang dilakukan menggunakan analisis *Levene's Test* melalui aplikasi JASP

(Jeffery's Amazing Statistics Program). Data dianggap homogen jika nilai $p > 0,05$, sedangkan jika nilai $p \leq 0,05$, maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas motivasi dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

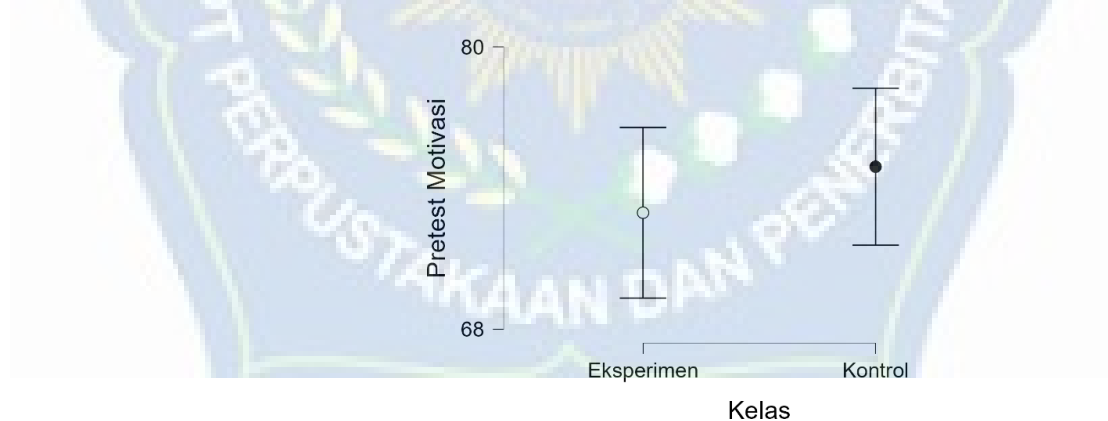
Tabel 4.14 Data Uji Homogenitas *Pretest* Motivasi Belajar

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	P
Pretest Motivasi	0.112	1	39	0.740

Berdasarkan tabel 4.14, uji homogenitas untuk *pretest* motivasi belajar siswa menunjukkan nilai p sebesar 0,740, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data *pretest* motivasi belajar siswa tersebut bersifat homogen.

Gambar 4.3 Grafik Uji Homogenitas *Pretest* Motivasi



Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan nampak seperti pada gambar 4.3 homogenitas varians terpenuhi, karena variansi antar kelompok tampak serupa terlihat pada garis yang hampir sama. Sehingga tidak Muncul perbedaan yang mencolok pada nilai p *pretest*

motivasi. Hal ini juga menyimpulkan bahwa motivasi kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara dan perbandingan perlakuan selanjutnya akan menjadi lebih valid.

Tabel 4.15 Data Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar

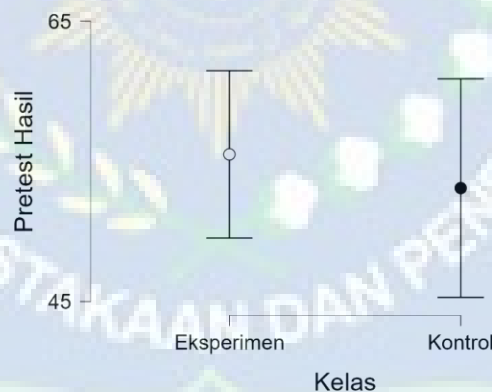
Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	P
Pretest Hasil	3.179	1	39	0.082

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Berdasarkan tabel 4.15, uji homogenitas untuk *pretest* hasil belajar siswa menunjukkan nilai p sebesar 0,082, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data *pretest* hasil belajar siswa tersebut bersifat homogen.

Gambar 4.4 Grafik Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar

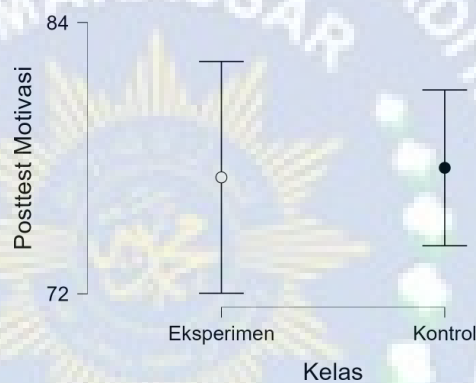


Berdasarkan grafik pada gambar 4.4 dapat disimpulkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar antara kedua kelompok relatif setara dengan variansi data (keragaman nilai) antara kelompok juga serupa. Dengan demikian, syarat homogenitas terpenuhi.

Tabel 4.16 Data Uji Homogenitas *Posttest* Motivasi Belajar

<i>Test of Equality of Variances (Levene's)</i>				
	F	df ₁	df ₂	P
Posttest Motivasi	2.700	1	39	0.108

Berdasarkan tabel 4.16, uji homogenitas untuk *posttest* motivasi belajar siswa menunjukkan nilai p sebesar 0,108, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data *pretest* hasil belajar siswa tersebut bersifat homogen.

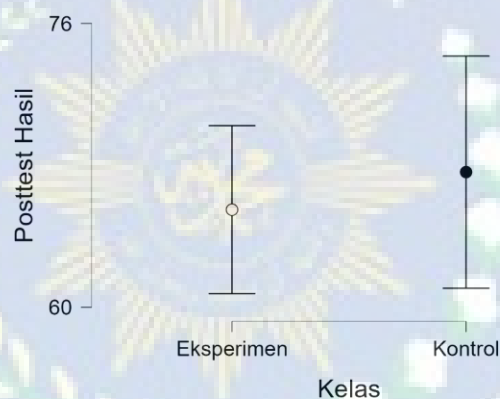
Gambar 4.5 Grafik Uji Homogenitas *Posttest* Motivasi

Berdasarkan gambar 4.5 diatas tidak terdapat perbedaan mencolok dalam variansi *posttest* motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, syarat homogenitas varians secara visual terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki sebaran data yang serupa.

Tabel 4.17 Data Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar*Test of Equality of Variances (Levene's)*

	F	df ₁	df ₂	P
Posttest Hasil	2.973	1	39	0.093

Berdasarkan tabel 4.17, uji homogenitas untuk *posttest* hasil belajar siswa menunjukkan nilai p sebesar 0,093, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data *pretest* hasil belajar siswa tersebut bersifat homogen.

Gambar 4.6 Grafik Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa nilai p hasil belajar *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara mencolok. Kelompok kontrol memiliki nilai p sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen. Namun perbedaannya relatif kecil secara visual. Selain itu, kedua kelompok juga menunjukkan varian yang serupa, meskipun kelompok kontrol menunjukkan sedikit sebaran yang lebih besar. yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat

perbedaan signifikan dalam variansi antar kelompok. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi secara visual.

b. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas memenuhi syarat dan terpenuhi, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar, digunakan uji Independent Samples T-Test. Jika nilai p yang diperoleh $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh yang signifikan, yang berarti H_0 diterima. Sebaliknya, jika nilai $p < 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan, yang berarti H_1 diterima.

1) Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Tabel 4.18 Data Uji Hipotesis *Posttest* Motivasi Belajar

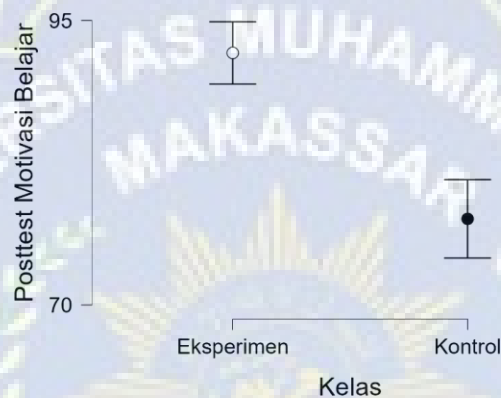
Independent Samples T-Test

	Test	Statistic	Df	P	Mean Difference	SE Difference	Cohen's d	SE Cohen's d
Posttest Motivasi Belajar	Student	6.880	39.000	< .001	14.579	2.119	2.150	0.462
	Welch	6.924	37.435	< .001	14.579	2.106	2.157	0.462

Sumber: JASP (*Jefferys's Amazing Statistics Program*)

Tabel 4.18 menunjukkan hasil uji hipotesis Independent Samples T-Test untuk *posttest* motivasi belajar siswa, dengan nilai $p < 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Gambar 4.7 Grafik Data Hasil Uji *Posttest* Motivasi



Jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasil uji hipotesis *posttest* motivasi akan nampak seperti pada gambar 4.7. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah adanya perlakuan yang mencapai pada angka 90. Sedangkan kelas kontrol hanya menunjukkan angka 70.

2) Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

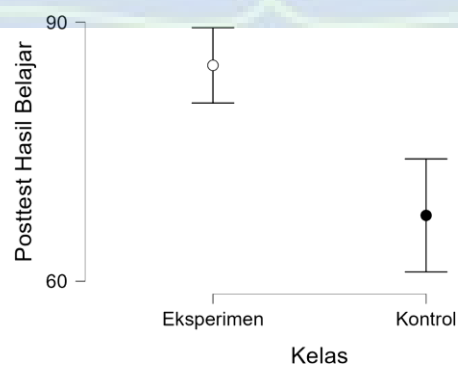
Tabel 4.19 Data Uji Hipotesis *Posttest* Hasil Belajar

Independent Samples T-Test

	Test	Statistic	Df	P	Mean Difference	SE Difference	Cohen's d	SE Cohen's d
Posttest Hasil Belajar	Student	4.569	39.000	< .001	17.381	3.804	1.428	0.385
	Welch	4.616	34.482	< .001	17.381	3.765	1.435	0.386

Berdasarkan tabel 4.19 menunjukkan hasil uji hipotesis Independent Samples T-Test untuk *posttest* hasil belajar siswa, dengan nilai $p < 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Gambar 4.8 Grafik Data Hasil Uji *Posttest* Hasil Belajar



Hasil uji hipotesis *posttest* hasil belajar yang disajikan dalam bentuk grafik maka nampak seperti pada gambar 4.6. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah adanya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *wordwall* yang mencapai pada angka kisaran 80. Sedangkan kelas kontrol hanya menunjukkan angka pada kisaran 60 hingga 70.

3) Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Mengukur ketercapaian pembelajaran IPS yang didukung oleh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara bersamaan, maka digunakan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)*. Analisis hipotesis juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi JASP (*Jeffery's Amazing Statistics Program*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.20 Hasil Uji MANOVA Motivasi dan Hasil Belajar

MANOVA: *Pillai Test*

Cases	Df	Approx. F	Trace _{Pillai}	Num df	Den df	p
(Intercept)	1	3251.097	0.994	2	38.000	< .001
Kelas	1	26.409	0.582	2	38.000	< .001
Residuals	39					

Sumber: JASP (*Jeffery's Amazing Statistics Program*)

Tabel 4.20 menunjukkan hasil uji MANOVA terkait motivasi hasil belajar siswa, dengan nilai $p < 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

B. Pembahasan

1. Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media Pembelajaran berbasis *Wordwall*

Hasil posttest berdasarkan nilai rata-rata menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *wordwall* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Gugus 2 Kecamatan Biringkanaya.

Hal ini memberikan gambaran hasil yang sama oleh penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini mendukung pandangan bahwa

penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. *Wordwall* tidak hanya mendorong siswa untuk belajar dengan lebih semangat, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, media interaktif ini mempermudah proses penilaian oleh guru dan memungkinkan pemantauan perkembangan belajar siswa dengan lebih efisien. (Sijabat dkk., 2024).

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu alat interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan. Peningkatan indikator motivasi yang mencakup kegigihan belajar, minat, dan ketajaman perhatian saat belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall* disebabkan oleh karakteristiknya yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, yang secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Renata dkk. (2024) *Wordwall* telah terbukti menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi intrinsik dan ekstrinsik setelah penerapan aplikasi ini.

Berdasarkan teori motivasi belajar, faktor-faktor seperti keterlibatan aktif, umpan balik langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan ketekunan

siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dengan berbagai fitur permainan yang variatif dan interaktif, mampu mengakomodasi kebutuhan ini sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mempertahankan fokus belajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman secara mandiri, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media *wordwall* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

2. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Media Pembelajaran berbasis *Wordwall*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV. Temuan ini diperoleh dari analisis data selama penelitian berlangsung dengan hasil akhir yang menunjukkan bahwa bahwa nilai yang ada pada kelas eksperimen lebih unggul daripada nilai yang diperoleh pada kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* memberikan

pengaruh berupa meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*.

Hal ini juga memberikan gambaran hasil yang sama oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nadia & Desyandri (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil post-test yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* lebih berhasil dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *wordwall*. Sehingga media pembelajaran *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek.

Penelitian selanjutnya oleh (Fidya & Oktaviana, 2021) mengonfirmasi bahwa penggunaan game interaktif *Wordwall* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar IPS sekaligus membangkitkan minat dan motivasi siswa melalui ketertarikannya pada media tersebut. Temuan ini membuktikan dampak positif *Wordwall* terhadap kegiatan belajar, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini berfungsi sebagai inovasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. *Wordwall* juga terbukti membantu

meningkatkan keterampilan teknologi siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi ajar.

Media *wordwall* berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Teori pembelajaran konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi, seperti permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, teori umpan balik dalam pembelajaran menunjukkan bahwa umpan balik yang cepat dan jelas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. *Wordwall* menyediakan umpan balik instan melalui hasil permainan, yang membantu siswa untuk mengenali kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar.

Teori behavioristik yang menekankan bahwa perubahan perilaku siswa adalah hasil dari proses pembelajaran. Dalam teori ini, belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, semua yang diberikan oleh guru (stimulus) dan hasil yang ditunjukkan oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Penggunaan media *wordwall* sebagai stimulus yang disiapkan oleh guru dapat memberikan respon dari siswa berupa

peningkatan hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah studi menemukan peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa ketika menggunakan *wordwall* (Oktaviana dkk., 2025). Dengan demikian, penggunaan media *wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka melalui pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

3. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)* yang dianalisis menggunakan aplikasi JASP menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah kedua sampel memiliki varians yang sama. Analisis data menunjukkan bahwa homogenitas variabel untuk kedua kelompok menandakan bahwa kedua kelompok bersifat homogen.

Lebih lanjut lagi, uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas sangat penting karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Temuan dari sebuah penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat krusial dalam mendukung proses belajar siswa. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman yang nyata, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan yang membantu siswa dalam proses belajar mereka (Wulandari dkk., 2023).

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Viona dkk., n.d.) dengan analisis data yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditandai dengan nilai N-gain sebesar 0,7406 yang masuk kategori "tinggi". Media ini secara signifikan membantu siswa memperdalam pemahaman materi, terbukti dari peningkatan nyata hasil *uji pre-test* dan *post-test*. Selain itu,

wordwall berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, *wordwall* terbukti sebagai media inovatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara efektif.

Kesimpulan dari penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha dalam memahami materi. Selain itu, *wordwall* juga memberikan umpan balik yang cepat dan menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Teori motivasi seperti teori *flow* menjelaskan bahwa apabila siswa merasa tertarik dan termotivasi, maka tingkat keterlibatan dan daya ingat terhadap materi akan meningkat, yang secara langsung berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan komunikatif. Media ini memfasilitasi siswa untuk berinteraksi secara aktif melalui permainan dan kuis, sehingga

memperkuat pemahaman materi dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, integrasi media *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, yang kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Wordwall yang menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran, tentu terdapat pula kekurangan didalamnya. Seperti yang terjadi saat proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah potensi dominasi siswa tertentu dalam permainan, yang dapat mengurangi kesempatan partisipasi siswa lain. Untuk mengatasi masalah ini penggunaan *wordwall* dapat dilakukan secara berkelompok. Menurut Hidayat & Patmanthara (2024) melalui pembelajaran berkelompok aplikasi ini dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa, yang selanjutnya meningkatkan motivasi dan ketekunan dalam mengerjakan tugas pembelajaran. Selain itu guru juga perlu mengawasi dan memberikan bimbingan kepada siswa selama permainan berlangsung agar partisipasi dapat terbangun secara merata.

Selain itu, agar media pembelajaran *wordwall* dapat lebih komprehensif, mencakup seluruh elemen pembelajaran maka dapat dikombinasikan dengan menggunakan aplikasi google site. Berdasarkan pendapat para ahli, salah satu solusi komprehensif untuk mengoptimalkan penggunaan *wordwall* adalah dengan mengintegrasikannya ke dalam *Google Site* guna

menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik (Smith & Brown, 2023). Menurut penelitian Johnson (2022), kombinasi ini memungkinkan guru menyajikan konten *Wordwall* yang interaktif bersamaan dengan materi pendukung yang terstruktur pada *Google Site*, sehingga menciptakan alur pembelajaran yang lebih terintegrasi. Lee (2023) menyarankan beberapa strategi implementasi, seperti: (1) menggunakan *Google Site* sebagai platform utama untuk mengorganisir seluruh materi pembelajaran, (2) menyematkan aktivitas *Wordwall* sebagai elemen interaktif pada setiap unit pembelajaran, dan (3) menambahkan ruang diskusi dan refleksi di *Google Site* untuk melengkapi pengalaman bermain game di *Wordwall*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar, maka diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pada penerapan media pembelajaran *wordwall* pada motivasi belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H1 diterima, sementara H0 ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima.
2. Terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa H1 dapat diterima, sedangkan H0 tertolak. Ini menandakan bahwa penggunaan media tersebut berkontribusi positif pada peningkatan hasil belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Temuan ini menunjukkan bahwa H1 diterima, sementara H0 tertolak. Penemuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa rekomendasi. untuk mengatasi dan mengurangi kelemahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian berikutnya, sebaiknya peneliti juga menggunakan *wordwall* pada tahap pengumpulan data hasil belajar, seperti pada evaluasi belajar dan pada tahap *pretest posttest*.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru IPS lainnya sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang dapat diterapkan secara bersama-sama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Siswa sebaiknya mendapatkan pengalaman belajar dengan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., & Syaban, M. B. A. (2023). Development of Application-Based Word Wall Game Media on Natural Science Subjects for Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 70–76. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3786%0Ahttps://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/3786/2522>
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa Jurnal Gender Dan Anak*, 15(1), 1–8.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>
- Alfares, N. S. (2025). Menyelidiki Efektivitas Wordwall Platform dalam Meningkatkan Kosakata Belajar di Kelas EFL Saudi. *Jurnal Internasional Pembelajaran Berbasis Permainan*, 15(2020), 1–13.
- Alif, R. N., Azizah, S., & Info, A. (2024). SOCIALE : *International Journal of Social Studies*, 1(2), 65–84.
- Amaliyah, F. (2024). LITERATURE REVIEW : APLIKASI WORDWALL BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA Pendahuluan. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 73–81.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arsyad, M. (2024). HARNESSING WORDWALL FOR ENHANCED VOCABULARY ACQUISITION AND ENGAGEMENT IN NON-FORMAL. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2064–2075.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.

Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Elips : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.

Buulolo, D. (2024). *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. 5(2), 103–116.

Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.

Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227.

Firmansyah, A., Aras, N. F., & Lestari, M. (2024). *Project-Based Learning Progression : Identifying The Impact of Learning on Students ' Motivation and Learning Outcomes*. 27(1), 137–144. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v27i1.81242>

Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 12–21.

Hanum, R. A., Mirawati, I., Karimah, K. El, Komunikasi, F. I., & Padjadjaran, U. (2023). *Mengembangkan Pesan Whatsapp tentang Edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning Developing Whatsapp messages about mindful parenting education using Cognitive Theory of Multimedia Learning principles*. 4(01), 75–90.

Hendrayana, A. S., & Thaib, D. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 15(2), 81–87.

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.

Herwati. (2024). Pendidikan Dalam Perspektif Islam Dan Peranannya Dalam Membina Kepribadian Islami. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.3397>

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini,

- T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Hidayat, M., & Patmanthara, S. (2024). MEDIA WORD WALL MATA PELAJARAN INFORMATIKA. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 4–8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.12>
- Irmawartini, & Nurhaedah. (2017). *Metodologi Penelitian*.
- Jackson, B. Y. J., Wise, E., Zurbuchen, K., & Gardner, N. (2017). *Interactive word walls : Visual scaffolds that transform vocabulary instruction*. 40(9), 72–79.
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Bol, A., Benu, N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154–159. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5902>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 36–42.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, R., & Rohmani. (2024). Machine Translated by Google Analisis Efektivitas Penggunaan Media Wordwall pada Bidang Sains Capaian Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IJORER : Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan Terkini*, 5(4), 891–905.
- Lubis, P. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Marhamah, & Mulyadi. (2020). *The Effect of Using Word Wall Picture Media and Linguistic Intelligence to Enhance Learning Outcomes of English*

Vocabularies Marhamah Marhamah Mulyadi Mulyadi. 134–142.
<https://doi.org/10.36941/jesr-2020-0033>

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

Mayer, R. E. (2022). *The Future of Multimedia Learning Criticism 1 : The Research Base Is Limited to 60 Experiments Criticism 2 : The Design Principles Are Based Solely on Outdated Technologies Criticism 3 : The Results Do Not Replicate Criticism.* 69–76.
<https://doi.org/10.59668/423.10349>

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Milya, S. (2013). *Daftar cocok Skala Daftar dan Tabel Angket.* 1–28.

Muslimim. (2024). Analisis Persepsi Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan WordWall pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 52–63.

Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.

Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(2), 1924–1933.

Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.

Najibudin, & A. Syahruraji. (2025). International Journal of Teaching E- ISSN: 3031-397X Volume 2 Nomor 1 Januari 2025. *International Journal of Teaching*, 2(1), 31–36.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). *Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran*. 1(1).
- Oktaviana, I., Sukasih, S., & Aeni, K. (2025). Application of Interactive Multimedia Assisted by Wordwall to Increase Learning Motivation and Student Learning Outcomes in Indonesian Language Learning. *International Journal of Research and Review*, 12(January), 212–223.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1243–1250.
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Naji, A., Pebrianto, A., & Nurhidayati, L. (2024). Efektivitas penggunaan media games edukasi berbasis teknologi : wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4, 322–330.

- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sani, E. F., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Strategi Peningkatan Sikap Percaya Diri dalam Pembelajaran IPS: Sebuah Tinjauan Literatur. *Cendekia Pendidikan*, 3(10), 1–9. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Saputra, B., Vinessa Simorangkir, G., Habibah, S., Chan, F., & Noviyanti, S. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.328>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen dalam Penguas. *Manajemen Tools*, 9(1), 41–52. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI*. 2(2), 215–226.
- Siregar, I. A. (2021). *ALACRITY : Journal Of Education*. 1(2), 39–48.
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jpgsd*, 9(8), 3059–3068.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 1, 13–23.

- Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta The Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Students' Le.* 2950–2958.
- Ulan sapitri, Nurhayati, & Rien, A. (2024). Analysis of Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students Based on Learning Motivation. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 175–187.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). *Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik.* 2(1), 1–9.
- Viona, S., Utami, S., & Mansur, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD.* 5(4), 6081–6089.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).* 1(1), 13–24.
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusni, D., & Hurriyah. (2024). *Pemanfaatan Wordwall Game Fisika Terintegrasi Social Science Issue Untuk Merangsang Berpikir Kritis*

Peserta didik. 3(2), 171–180.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zannah, M., & Isrok'atun, N. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. 8, 54–65.



RIWAYAT PENULIS



Nur Azmi M. Lahir di Lepa-Lepa, Kabupaten Luwu Timur pada tanggal 19 Maret 1997. Anak pertama dari pasangan Marhimi dan Harmawani. Penulis memulai pendidikan ditahun 2002 pada tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri 102 Bauru dan selesai pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di jenjang SMP tepatnya di SMP Negeri 2 Bauru dan tamat pada tahun 2011. Kemudian pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Bauru, yang saat ini telah berganti nama menjadi SMA Negeri 7 Luwu Timur. Penulis selesai menempuh pendidikan jenjang SMA pada tahun 2014. Kemudian, pada tahun 2014 penulis diterima sebagai mahasiswa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Strata 1 (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Setelah mengikuti studi selama 4 tahun, penulis berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2018 dengan gelar sarjana pendidikan. Mulai tahun 2018 hingga saat ini penulis mengabdikan pada salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Kota Makassar sebagai seorang guru. Pada tahun 2022, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Jabatan di Universitas Negeri Makassar dan memperoleh sebutan Guru Profesional (Gr.). Melihat ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat magister. Sehingga, pada tahun 2023 penulis kembali mendaftarkan diri dan diterima di jurusan Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis mengikuti perkuliahan studi S2 selama empat semester dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2025.

LAMPIRAN 1

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar”*, peneliti mengembangkan modul ajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi modul ajar yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar				
	a. Terdapat identitas sekolah	☐	☐	☐	☒
	b. Terdapat identitas mata pelajaran	☐	☐	☐	☒
	c. Terdapat identitas kelas/semester	☐	☐	☐	☒
	d. Terdapat alokasi waktu	☐	☐	☐	☒

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	e. Terdapat materi pokok pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	f. Terdapat Capaian Pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	g. Terdapat Tujuan Pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	h. Terdapat Profil Pelajar Pancasila	☐	☐	☐	☒
	i. Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	☐	☐	☐	☒
	j. Terdapat pemahaman bermakna	☐	☐	☐	☒
	k. Terdapat pertanyaan pemantik	☐	☐	☐	☒
	l. Menampilkan model/metode pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	m. Menampilkan media dan sumber pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	n. Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	☐	☐	☐	☒
	o. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	☐	☐	☐	☒
2	Isi Modul Ajar				
	a. Relevansi antara Modul Ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	☐	☐	☐	☒
	b. Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	☐	☐	☐	☒
	c. Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	☐	☐	☐	☒
	d. Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran	☐	☐	☒	☒
	e. Relevansi antara materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	☐	☐	☒	☐
	f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	g. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	b. Sifat Komutatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	☐	☐	☐	☒
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
4	Waktu yang digunakan				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	☐	☐	☐	☒
5	Metode sajian yang digunakan				
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	☐	☐	☐	☒
	b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Modul ajar dapat digunakan tanpa revisi



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

- b. Modul ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Modul ajar dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Modul ajar tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Sangat mungkin syukur Dr. Arifin*
2. *Alhamdulillah*
3.
4.
5. dsb

Makassar, 19 April 2025

Validator

[Signature]
Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan Video Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	☐	☐	☐	☒
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	☐	☐	☐	☒
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	☐	☐	☐	☒
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	☐	☐	☐	☒
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	☐	☐	☐	☒
	g. Kesesuaian ukuran gambar	☐	☐	☐	☒
	h. Resolusi gambar	☐	☐	☐	☒
2	Isi				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	☐	☐	☐	☒
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	d. Penggunaan gambar, video, atau media lain membantu memperjelas materi pembelajaran.	☐	☐	☒	☐
	e. Instruksi atau penjelasan dalam media disajikan secara jelas tanpa membingungkan siswa.	☐	☐	☐	☒
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	☐	☐	☐	☒
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	☐	☐	☐	☒
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

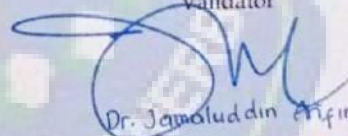
- Media dapat digunakan tanpa revisi
- Media dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Media dapat digunakan dengan banyak revisi
- Media tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

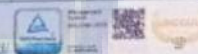
c. Saran & Catatan Perbaikan

- media pascasarjana harus jelas dan
- sedikit lebih fokus
-
-
- dsb

Makassar, 19 April 2025

Validator


Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
KISI-KISI DAN TES**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar”*, peneliti mengembangkan Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Kisi-Kisi dan Tes				
	a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	c. Pengaturan ruang/tata letak	☐	☐	☐	☒
	d. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	☐	☐	☐	☒



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	☐	☐	☐	☒
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	☐	☐	☐	☒
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Angket dapat digunakan tanpa revisi
- Angket dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Angket dapat digunakan dengan banyak revisi.
- Angket tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- Angket dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi ke dosen pembimbing
-
-
-
- dsb

Makassar, 19 April 2025

Validator

Dr. Andi Sagiati, M.Pd





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan angket motivasi belajar siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
 2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (✓)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
 3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
2	Segi Isi				
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	☐	☐	☐	☒

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan 90222

E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	☐	☐	☐	☒
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	☐	☐	☐	☒
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Angket dapat digunakan tanpa revisi
- Angket dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Angket dapat digunakan dengan banyak revisi.
- Angket tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- Angket dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi ke dosen pembimbing
-
-
-
- dsb

Makassar, 19 April 2025

Validator

Dr. Andi Sagiati, M.Pd





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar"*, peneliti mengembangkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (v) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1 : Tidak Relevan
 2 : Cukup Relevan
 3 : Relevan
 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Lembar Observasi				
	a. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	☐	☒	☐	☒
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas		☒	☐	☒
2	Isi Lembar Observasi				





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model/strategi pembelajaran dalam Modul Ajar	☐	☐	☐	☒
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas guru/siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik	☐	☐	☐	☒
	d. Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan makna ganda	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	☐	☐	☐	☒
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	☐	☐	☐	☒
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Lembar observasi dapat digunakan tanpa revisi
- Lembar observasi dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Lembar observasi dapat digunakan dengan banyak revisi
- Lembar observasi tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan. 90222
E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>



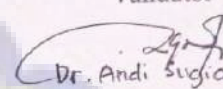


**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

1.
2.
3.
4.
5. dsb

Makassar, 19 April 2025

Validator


Dr. Andi Sugriati, M.Pd



Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
E-mail: jumatpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>



LAMPIRAN 2 MODUL AJAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Guru	: Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
Instansi	: UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Fase / Kelas	: B/4
Semester	: 2 (Genap)
Lingkup materi	: Bagaimana Mendapatkan Semua
Kebutuhan Kita?	
Topik	: Aku dan Kebutuhanku
Pertemuan	: ke-1
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat memahami karakteristik perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Elemen : Pemahaman IPAS

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu memahami kebutuhan-kebutuhan manusia

Alur Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui media wordwall siswa mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan
2. Melalui media wordwall siswa mampu mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan
3. Melalui media wordwall siswa mampu mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas

Materi : Aku dan kebutuhanku

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Gotong Royong: Secara berkelompok siswa mampu berkolaborasi menyelesaikan LKPD

Bernalar kritis: Siswa mampu menyelesaikan kuis pada media wordwall

Mandiri : Siswa mampu menyelesaikan tugas evaluasi

E. PERSIAPAN AWAL

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: materi ajar, buku paket, LKPD, lembar refleksi dan media pembelajaran wordwall.

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami kebutuhan manusia

G. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja kebutuhan manusia?

Mengapa manusia memiliki kebutuhan?

(mendorong siswa untuk berpikir tentang beragam kebutuhan)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru:	
Orientasi	- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran (ice breaking) - Mengingat kembali kesepakatan kelas
Apersepsi	- Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik pada materi sebelumnya - Mengajukan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dilaksanakan
Motivasi	- Menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Kegiatan Pembelajaran	
	- Guru memberikan penjelasan materi “Aku dan Kebutuhanku” dengan menggunakan media wordwall (Flow) - Siswa melibatkan diri dalam penjelasan materi dengan mengikuti permainan pada media wordwall (Flow - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan jika ada hal yang kurang dimengerti saat proses penjelasan materi (Humanistik) - Guru menyajikan contoh kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari

- Guru membantu siswa memahami konteks dan relevansi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru membantu siswa mengelompokkan berbagai jenis kebutuhan berdasarkan kepentingannya
- Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dengan mencari pasangan (Humanistik)
- Setiap kelompok dibagikan LKPD
- Guru menyampaikan petunjuk pengerjaan LKPD (Humanistik)
- Setiap kelompok saling berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD (Kognitif)
- Setiap kelompok melakukan presentasi dan ditanggapi oleh kelompok lain ((Humanistik, Kognitif)
- Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas LKPD yang telah dipresentasikan (Humanistik)
- Guru memberikan umpan balik (Flow & Humanistik)

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa mengerjakan evaluasi
- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran dengan menampilkan mimik yang sesuai dengan perasaan peserta didik.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

I. MEDIA PEMBELAJARAN

- Wordwall

J. PENILAIAN/ASESMEN

Tes Formatif : Siswa mengerjakan LKPD dan soal evaluasi (Terlampir)

K. PENGAYAAN/REMEDIAL

- Pengayaan diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata.
- Remedial diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

L. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?
Bervariasi, berhubungan dengan kelangsungan hidup.
2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup temanmu/orang lain?

Bervariasi, namun setiap orang memiliki beberapa kebutuhan serupa seperti sandang, pangan, papan. Namun ada juga yang memiliki kebutuhan yang berbeda.

3. Apa hal yang menentukan bahwa kebutuhan itu utama atau tidak?
Kepentingan, waktu, faktor kemampuan, mendesak dan penting, urgensi).
4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain?
Jawaban bisa ditekankan pada setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan kemampuan yang juga berbeda untuk memenuhinya.
5. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?
Kebutuhan yang lebih utama dipenuhi, kalau masih mampu dan keinginan itu termasuk ke dalam kebutuhan yang akan datang, bisa direncanakan.
6. Menurutmu bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan masing-masing?
Tentukan urutan prioritasnya. Penuhi atau laksanakan sesuai dengan urutan prioritasnya.

Siswa menunjukkan ekspresi melalui mimik wajah senang, biasa saja, dan sedih atas pembelajaran yang telah diikuti.

Refleksi Guru

- Tulislah hal-hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran hari ini!
- Pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya

Makassar,

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Wali Kelas 4 A

Sudirman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730224 199501 1 001

Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
NIP. 19970319 202012 2 005

A. IDENTITAS MODUL

Nama Guru	: Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
Instansi	: UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Fase / Kelas	: B/4
Semester	: 2 (Genap)
Lingkup materi	: Bagaimana Mendapatkan Semua
Kebutuhan Kita?	
Topik	: Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?
Pertemuan	: ke-2
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat memahami karakteristik perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Elemen : Pemahaman IPAS

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu mengenal nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli.

Alur Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui media wordwall siswa mampu mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan
2. Melalui media wordwall siswa mampu mengidentifikasi Sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia
3. Melalui media wordwall siswa mampu mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi
4. Melalui media wordwall siswa mampu mengetahui jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli

Materi : Cara Memenuhi Kebutuhan

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Gotong Royong: Secara berkelompok siswa mampu berkolaborasi menyelesaikan LKPD

Bernalar kritis: Siswa mampu menyelesaikan kuis pada media wordwall

Mandiri : Siswa mampu menyelesaikan tugas evaluasi

E. PERSIAPAN AWAL

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: materi ajar, buku paket, LKPD, dan media pembelajaran wordwall.

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cara pemenuhan kebutuhan manusia.

G. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari?
(mendorong siswa untuk berpikir tentang jual beli)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru:	
Orientasi	- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran (ice breaking) - Mengingatn kembali kesepakatan kelas
Apersepsi	- Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik pada materi sebelumnya - Mengajukan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dilaksanakan
Motivasi	- Menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Kegiatan Pembelajaran	

- Guru memberikan penjelasan materi “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?” dengan menggunakan media wordwall (Flow)
- Siswa melibatkan diri dalam penjelasan materi dengan mengikuti permainan pada media wordwall (Flow)
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan saat proses penjelasan materi (Humanistik)
- Guru memperlihatkan kepada siswa beberapa jenis uang
- Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa (Humanistik)
- Guru membagikan LKPD yang telah disiapkan
- Guru menyampaikan petunjuk pengerjaan LKPD (Humanistik)
- Setiap kelompok mengerjakan menyelesaikan LKPD (Kognitif)
- Setiap kelompok melakukan presentasi dan ditanggapi oleh kelompok lain ((Humanistik, Kognitif)
- Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas LKPD yang telah dipresentasikan (Humanistik)
- Guru memberikan umpan balik (Flow & Humanistik)

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa mengerjakan evaluasi
- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran dengan menampilkan mimik yang sesuai dengan perasaan peserta didik.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

I. MEDIA PEMBELAJARAN

- Wordwall

J. PENILAIAN/ASESMEN

Tes Formatif : Siswa mengerjakan LKPDv(Terlampir)

K. PENGAYAAN/REMEDIAL

- Pengayaan diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata.
- Remedial diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

L. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

1. Menurut kalian, apa sebenarnya fungsi uang?
Bervariasi, namun jawaban akan berkaitan sebagai alat tukar.
2. Apa jenis uang yang beredar di sekitar kalian?
Bervariasi, namun umumnya uang kertas dan logam.
3. Apa saja yang biasanya kamu lakukan dengan uangmu?
Bervariasi.
4. Mengapa kita harus berhati-hati dalam menerima dan mengeluarkan uang?
Bervariasi, bisa karena adanya uang palsu, agar tidak boros, dan sebagainya.
5. Bagaimana cara mengatur uang yang baik?
Bervariasi, ingatkan kembali peserta didik pada tabel prioritas yang mereka buat di topik sebelumnya.

Siswa menunjukkan ekspresi melalui mimik wajah senang, biasa saja, dan sedih atas pembelajaran yang telah diikuti.

Refleksi Guru

- Tulislah hal-hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran hari ini!
- Pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya?

Makassar,

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Wali Kelas 4 A

Sudirman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730224 199501 1 001

Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
NIP. 19970319 202012 2 005

A. IDENTITAS MODUL

Nama Guru	: Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
Instansi	: UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Fase / Kelas	: B/4
Semester	: 2 (Genap)
Lingkup materi	: Bagaimana Mendapatkan Semua
Kebutuhan Kita?	
Topik	: Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu
Pemenuhan Kebutuhan	
Pertemuan	: ke-3
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat memahami karakteristik perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Elemen : Pemahaman IPAS

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia

Alur Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui media wordwall siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri terjadinya jual beli
2. Melalui media wordwall siswa mampu mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli
3. Melalui media wordwall siswa mampu memahami proses terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli
4. Melalui media wordwall siswa dapat menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.

Materi : Alur kegiatan jual beli

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Gotong Royong: Secara berkelompok siswa mampu berkolaborasi menyelesaikan LKPD

Bernalar kritis: Siswa mampu menyelesaikan kuis pada media wordwall

Mandiri : Siswa mampu menyelesaikan tugas evaluasi

E. PERSIAPAN AWAL

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: materi ajar, buku paket, LKPD, dan media pembelajaran wordwall.

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pemenuhan kebutuhan manusia melalui kegiatan jual beli.

G. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa alasan terjadinya jual beli?
- Dimana saja peristiwa jual beli dapat terjadi?
- Apa semua kebutuhan langsung kita dapatkan?
- Menurutmu, bagaimana proses suatu kebutuhan barang atau jasa sampai ke rumah kalian?

(mendorong siswa untuk berpikir tentang alur dalam proses jual beli)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru:	
Orientasi	- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran (ice breaking) - Mengingatkan kembali kesepakatan kelas
Apersepsi	- Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik pada materi sebelumnya - Mengajukan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dilaksanakan
Motivasi	- Menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Kegiatan Pembelajaran	

- Guru memberikan penjelasan materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan” dengan menggunakan media wordwall (Flow)
- Siswa melibatkan diri dalam penjelasan materi dengan mengikuti permainan pada media wordwall (Flow
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan saat proses penjelasan materi (Humanistik)
- Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 7 orang siswa (Humanistik)
- Setiap kelompok dibagikan LKPD berdasarkan nama kelompok yang terdiri dari kelompok produksi, distribusi, konsumsi
- Guru menyampaikan petunjuk pengerjaan LKPD (Humanistik)
- Setiap kelompok saling bekerja sama untuk mengerjakan LKPD (Kognitif)
- Setiap kelompok melakukan presentasi dan ditanggapi oleh kelompok lain ((Humanistik, Kognitif)
- Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas LKPD yang telah dipresentasikan (Humanistik)
- Guru memberikan umpan balik (Flow & Humanistik)

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa mengerjakan evaluasi
- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran dengan menampilkan mimik yang sesuai dengan perasaan peserta didik.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

I. MEDIA PEMBELAJARAN

Wordwall

J. PENILAIAN/AESMEN

Tes Formatif : Siswa mengerjakan LKPD (Terlampir)

K. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata.

Remedial diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

L. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

1. Menurut kalian, apa syarat terjadinya jual beli?
Ada keterbatasan kebutuhan, tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, dan sebagainya.
2. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia dari lingkungan sekitar kita?
Mencari dari tempat lain, membeli dari warung atau tempat jual beli lainnya, membeli di marketplace atau toko daring.
3. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?
Bervariasi, namun melibatkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
4. Apakah kamu pernah berperan menjadi produsen, distributor, atau konsumen? Jelaskan!
Bervariasi. Namun setidaknya peserta didik pernah berperan sebagai konsumen.
5. Setelah mempelajari alur kegiatan ekonomi, bagaimana sebaiknya kamu bersikap terhadap barang-barang yang kamu pakai?
Bervariasi. Dapat lebih berhemat, mencari alternatif kebutuhan, dan sebagainya.

Siswa menunjukkan ekspresi melalui mimik wajah senang, biasa saja, dan sedih atas pembelajaran yang telah diikuti.

Refleksi Guru

1. Tulislah hal-hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran hari ini!
2. Pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya?

Makassar,

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Wali Kelas 4 A

Sudirman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730224 199501 1 001

Nur Azmi M., S.Pd., Gr.
NIP. 19970319 202012 2 005

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI GURU

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA WORDWALL

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II
Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Satuan Pendidikan : UPT sPF SDN Nusa Harapan Permai

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti : Nur Azmi M.

Observer : Erlindasari, S Pd.

Pertemuan ke- : 2

Hari/tanggal :

A. Petunjuk

1. Kami mohon kiranya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas guru
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklist pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

B. Skala Penilaian

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1 = tidak sesuai | 3 = sesuai |
| 2 = cukup sesuai | 4 = sangat sesuai |

No.	Deskripsi Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan		Penilaian					
		Ya	Tidak	1	2	3	4		
A.	Pra Pembelajaran								
	1. Pengaturan tempat duduk masing-masing siswa	✓						✓	
	2. Pengkondisian kesiapan pelaksanaan pembelajaran	✓						✓	
B.	Kegiatan Membuka Pembelajaran								
	1. Melakukan apersepsi	✓						✓	
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓						✓	
C.	Kegiatan Inti Pembelajaran								
	1. Memberikan penjelasan materi pembelajaran	✓						✓	
	2. Mengajukan pertanyaan saat proses penjelasan materi	✓						✓	
	3. Memfasilitasi interaksi antara siswa-guru	✓						✓	
	4. Memfasilitasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>	✓						✓	
	5. Guru membentuk kelompok	✓						✓	
	6. Membagikan LKPD	✓						✓	

7.	Membimbing siswa mengerjakan LKPD yang diberikan	✓						✓
8.	Mengumpulkan LKPD dan melakukan penilaian	✓						✓
9.	Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i>	✓					✓	
D.	Kegiatan Penutup							
1.	Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut	✓						✓
2.	Melakukan refleksi	✓						✓
	Jumlah							
	Rata-rata							



LAMPIRAN 4

LEMBAR ANGKET

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Abdul Momin
 Kelas : 7B
 Asal Sekolah : Gd Negeri Sifola 2

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia.
2. Berikut keterangan alternatif jawaban:
 4 = selalu 2 = kadang-kadang
 3 = sering 1 = tidak pernah

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		4	3	2	1
Ketekunan dalam belajar					
1.	Saya tiba di sekolah sebelum bel masuk	✓			
2.	Saya tetap pergi ke sekolah jika saya malas	✓			
3.	Saya tetap mengikuti pelajaran, sekalipun gurunya	✓			
4.	Jika pelajaran itu tidak menyenangkan, saya tetap mengikutinya	✓			
5.	Saya biasanya belajar di luar jam aktif sekolah				✓
6.	Saya tidak suka mengulur-ulur waktu belajar di luar waktu sekolah				✓
Ulet dalam menghadapi kesulitan					
7.	Cara terbaik untuk meningkatkan nilai jika nilai saya rendah adalah dengan belajar lebih banyak	✓			
8.	Saya tidak akan mengabaikan pelajaran IPS jika materinya sulit	✓			
9.	Jika saya menemukan soal yang sulit, saya akan berusaha untuk mengerjakannya sampai saya menemukan jawabannya	✓			
10.	Saat saya mengalami kesulitan untuk memahami materi IPS yang diajarkan, saya akan bertanya kepada guru		✓		
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar					
11.	Saya selalu mendengarkan guru dengan baik	✓			
12.	Saya lebih senang mendengarkan guru menjelaskan sesuatu daripada berbicara sendiri dengan teman	✓			
13.	Saya selalu bertanya kepada guru tentang hal-hal yang saya anggap sulit untuk dipahami		✓		
14.	Saya ingin mencoba memenuhi materi yang saya pikir sulit	✓			
Berprestasi dalam belajar					
15.	Saya selalu tidak puas dan ingin memperoleh hasil yang lebih bagus lagi	✓			

16.	Saya mempunyai keinginan berprestasi ketika teman saya mencapai prestasi yang lebih baik	✓			
17.	prestasi yang bagus saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri;	✓			
18.	prestasi yang buruk saya terima dengan usaha untuk memperbaikinya	✓			
Mandiri dalam belajar					
19.	Saya selalu mengerjakan tugas guru sendiri	✓			
20.	Saya tidak menyontek tugas teman karena saya akan berpikir tentang cara menyelesaikannya.	✓			
21.	Saat tidak ada pelajaran, saya lebih suka membaca buku di perpustakaan		✓		
22.	Saya menghabiskan waktu untuk belajar saat guru tidak mengajar	✓			

LAMPIRAN 5

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

LEMBAR SOAL PRETEST

Nama : ASWAR SAPUTRA

Bentuk soal : Pilihan Ganda

Kelas : IV

Alokasi waktu : 30 Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat !

1. Jika kamu memiliki uang saku yang terbatas, maka cara yang tepat untuk mengelola uang tersebut agar dapat memenuhi kebutuhanmu adalah
 X ☐ a. menghabiskan semua uang untuk membeli mainan
☐ b. membeli makanan dan pakaian terlebih dahulu, lalu menyisakan untuk hiburan
☐ c. menyimpan semua uang untuk masa depan tanpa membeli apa pun
☐ d. membeli barang-barang yang tidak penting
2. Jika kamu memiliki dua kebutuhan yang harus dipenuhi, yaitu buku untuk belajar dan mainan baru. Maka cara menentukan barang prioritas adalah ...
☒ a. membeli mainan terlebih dahulu karena lebih menyenangkan
☒ b. membeli buku terlebih dahulu karena itu penting untuk belajar
☐ c. tidak membeli keduanya dan menunggu uang lebih banyak
☐ d. membeli keduanya sekaligus meskipun tidak cukup uang
3. Cara menentukan yang lebih penting antara kebutuhan dan keinginan adalah ...
☐ a. dengan melihat harga barang
☒ b. dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap kesehatan dan kesejahteraan
☐ c. dengan bertanya kepada teman
☒ d. dengan memilih barang yang paling menarik
4. Eli memiliki uang tabungan. Eli melihat Sari memakai Sepatu baru. Ia juga ingin membeli sepatu seperti milik Sari. Eli minta dibelikan sepatu kepada ibu. Ibu menolak keinginan Eli karena sepatunya masih bagus. Tindakan yang sebaiknya dilakukan Eli adalah ...
☒ a. menggunakan uang tabungan untuk membeli sepatu baru
☒ b. merusak sepatu lama agar dibelikan sepatu baru
☐ c. menunda waktu untuk membeli sepatu baru
☐ d. merengek kepada ibu
5. Salah satu jenis kebutuhan manusia adalah kebutuhan primer. Kebutuhan primer adalah ...
☒ a. Kebutuhan yang tidak terlalu penting
☐ b. Kebutuhan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup
☐ c. Kebutuhan yang hanya ingin dimiliki

d. Kebutuhan yang bisa ditunda

6. Berikut yang termasuk kebutuhan sekunder adalah

- ☒ a. Makanan
b. Pakaian
c. Televisi
d. Air

7. Sebelum uang ditemukan, manusia memenuhi kebutuhannya dengan cara

- ☒ a. Dengan menggunakan kartu kredit
b. Dengan barter
☒ c. Dengan mencetak uang sendiri
d. Dengan meminta bantuan pemerintah

8. Yang dimaksud dengan barter adalah

- ☒ a. Membeli barang dengan uang
b. Menjual barang untuk mendapatkan uang
☒ c. Menukar barang dengan barang lain
d. Meminjam barang dari teman

9. Salah satu alat tukar yang digunakan pada zaman dahulu adalah

- a. Koin
b. Barter
☒ c. Kerang
d. Uang kertas

10. Zaman dahulu orang-orang menggunakan alat tukar seperti beras, kerang, emas, karena

- ☒ a. memiliki nilai dan setara dengan barang yang ditukarkan
b. Mudah ditemukan
c. Tidak mudah rusak
d. Susah dibawa ketika berpergian

11. Salah satu fungsi uang adalah sebagai

- a. Alat untuk bermain
☒ b. Alat untuk menabung
c. Alat tukar dalam transaksi
d. Alat untuk memasak

12. Uang memiliki nilai karena

- ☒ a. Karena uang terbuat dari kertas
☒ b. Karena uang bisa digunakan untuk membeli barang dan jasa
c. Karena uang bisa dimakan
d. Karena uang bisa dibuang

13. Salah satu contoh uang logam adalah

- ✓ a. Koin 1000 rupiah
 b. Uang kertas 5000 rupiah
 c. Uang kertas 100.000 rupiah
 d. Uang kertas 10.000 rupiah

14. Kegiatan jual beli adalah ...

- ✓ b. proses pertukaran barang atau jasa dengan uang
 a. proses memberikan barang tanpa imbalan
 c. proses menyimpan barang di rumah
 d. proses memberikan barang kepada teman

15. Kegiatan jual beli dapat terjadi di berbagai tempat. Berikut ini salah satu faktor penyebab terjadinya jual beli yaitu ...

- ✓ b. sulit bertemunya penjual dengan pembeli
 a. belum ditemukannya alat tukar seperti uang
 c. kebutuhan yang tidak terbatas
 d. kebutuhan tidak dapat dipenuhi sendiri

16. Gita memesan makanan melalui aplikasi online. Kurir online mengantarkan makanan dari restoran ke rumah Gita. Kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh kurir adalah ...

- ✓ c. distribusi
 a. koperasi
 b. produksi
 d. konsumsi

17. Perhatikan tabel berikut!

No.	Kegiatan Ekonomi
1)	Ibu memasarkan kue onde-onde ke pasar
2)	Ayah mengirim pesanan kue onde-onde kepada tetangga
3)	Mia bermain sepeda bersama kakak
4)	Perajin melakukan kreasi terhadap karyanya

Kegiatan distribusi ditunjukkan oleh nomor ...

- ✓ a. 1) dan 2)
 b. 1) dan 3)
 c. 2) dan 4)
 d. 3) dan 4)

18. Produsen menjual hasil produksi kepada distributor. Selanjutnya, distributor memasarkan hasil produksi tersebut kepada ...

- ✓ a. konsumen
 b. produsen

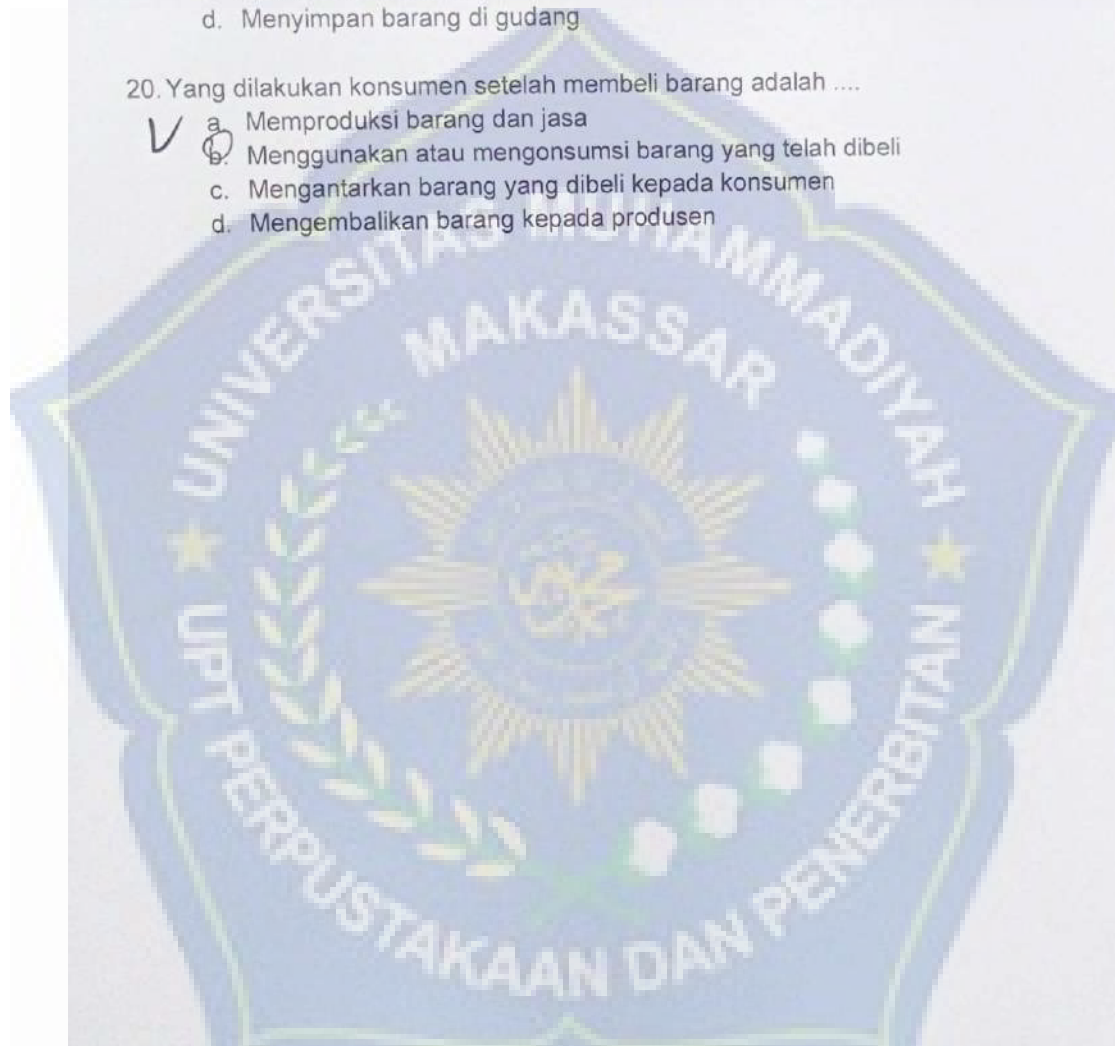
- c. produksi
- d. konsumsi

19. Peran distributor dalam kegiatan ekonomi adalah

- ☒ a. Membeli barang dari konsumen
- ☐ b. Mengantarkan barang dari produsen ke konsumen
- c. Memproduksi barang
- d. Menyimpan barang di gudang

20. Yang dilakukan konsumen setelah membeli barang adalah

- ☒ a. Memproduksi barang dan jasa
- ☐ b. Menggunakan atau mengonsumsi barang yang telah dibeli
- c. Mengantarkan barang yang dibeli kepada konsumen
- d. Mengembalikan barang kepada produsen



LEMBAR SOAL POSTEST



Nama : desi maulidia

Bentuk soal : Pilihan Ganda

Kelas : IV

Alokasi waktu : 30 Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat !

21. Jika kamu memiliki uang saku yang terbatas, maka cara yang tepat untuk mengelola uang tersebut agar dapat memenuhi kebutuhanmu adalah
- menghabiskan semua uang untuk membeli mainan
 - ☒ membeli makanan dan pakaian terlebih dahulu, lalu menyisakan untuk hiburan
 - menyimpan semua uang untuk masa depan tanpa membeli apa pun
 - membeli barang-barang yang tidak penting
22. Jika kamu memiliki dua kebutuhan yang harus dipenuhi, yaitu buku untuk belajar dan mainan baru. Maka cara menentukan barang prioritas adalah ...
- membeli mainan terlebih dahulu karena lebih menyenangkan
 - ☒ membeli buku terlebih dahulu karena itu penting untuk belajar
 - tidak membeli keduanya dan menunggu uang lebih banyak
 - membeli keduanya sekaligus meskipun tidak cukup uang
23. Cara menentukan yang lebih penting antara kebutuhan dan keinginan adalah ...
- ☒ dengan melihat harga barang
 - dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap kesehatan dan kesejahteraan
 - dengan bertanya kepada teman
 - dengan memilih barang yang paling menarik
24. Eli memiliki uang tabungan. Eli melihat Sari memakai Sepatu baru. Ia juga ingin membeli sepatu seperti milik Sari. Eli minta dibelikan sepatu kepada ibu. Ibu menolak keinginan Eli karena sepatunya masih bagus. Tindakan yang sebaiknya dilakukan Eli adalah ...
- menggunakan uang tabungan untuk membeli sepatu baru
 - merusak sepatu lama agar dibelikan sepatu baru
 - ☒ menunda waktu untuk membeli sepatu baru
 - merengek kepada ibu
25. Salah satu jenis kebutuhan manusia adalah kebutuhan primer. Kebutuhan primer adalah ...
- Kebutuhan yang tidak terlalu penting
 - ☒ Kebutuhan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup
 - Kebutuhan yang hanya ingin dimiliki

d. Kebutuhan yang bisa ditunda

✓ 26. Berikut yang termasuk kebutuhan sekunder adalah

- a. Makanan
- b. Pakaian
- ✓ c. Televisi
- d. Air

✓ 27. Sebelum uang ditemukan, manusia memenuhi kebutuhannya dengan cara

- a. Dengan menggunakan kartu kredit
- ✓ b. Dengan barter
- c. Dengan mencetak uang sendiri
- d. Dengan meminta bantuan pemerintah

✓ 28. Yang dimaksud dengan barter adalah

- a. Membeli barang dengan uang
- b. Menjual barang untuk mendapatkan uang
- ✓ c. Menukar barang dengan barang lain
- d. Meminjam barang dari teman

✓ 29. Salah satu alat tukar yang digunakan pada zaman dahulu adalah

- a. Koin
- b. Barter
- ✓ c. Kerang
- d. Uang kertas

✓ 30. Zaman dahulu orang-orang menggunakan alat tukar seperti beras, kerang, emas, karena

- ✓ a. memiliki nilai dan setara dengan barang yang ditukarkan
- b. Mudah ditemukan
- c. Tidak mudah rusak
- d. Susah dibawa ketika berpergian

✓ 31. Salah satu fungsi uang adalah sebagai

- a. Alat untuk bermain
- b. Alat untuk menabung
- ✓ c. Alat tukar dalam transaksi
- d. Alat untuk memasak

✓ 32. Uang memiliki nilai karena

- a. Karena uang terbuat dari kertas
- ✓ b. Karena uang bisa digunakan untuk membeli barang dan jasa
- c. Karena uang bisa dimakan
- d. Karena uang bisa dibuang

33. Salah satu contoh yang logam adalah

- ✓ ☒ a. Koin 1000 rupiah
 b. Uang kertas 5000 rupiah
 c. Uang kertas 100.000 rupiah
 d. Uang kertas 10.000 rupiah

34. Kegiatan jual beli adalah ...

- ✓ ☒ a. proses memberikan barang tanpa imbalan
☒ b. proses pertukaran barang atau jasa dengan uang
 c. proses menyimpan barang di rumah
 d. proses memberikan barang kepada teman

35. Kegiatan jual beli dapat terjadi di berbagai tempat. Berikut ini salah satu faktor

- ✓ penyebab terjadinya jual beli yaitu ...
 a. belum ditemukannya alat tukar seperti uang
 b. sulit bertemunya penjual dengan pembeli
 c. kebutuhan yang tidak terbatas
☒ d. kebutuhan tidak dapat dipenuhi sendiri

36. Gita memesan makanan melalui aplikasi online. Kurir online mengantarkan makanan dari restoran ke rumah Gita. Kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh kurir adalah ...

- a. koperasi
 b. produksi
☒ c. distribusi
 d. konsumsi

37. Perhatikan tabel berikut!

No.	Kegiatan Ekonomi
1)	Ibu memasarkan kue onde-onde ke pasar
2)	Ayah mengirim pesanan kue onde-onde kepada tetangga
3)	Mia bermain sepeda bersama kakak
4)	Perajin melakukan kreasi terhadap karyanya

Kegiatan distribusi ditunjukkan oleh nomor ...

- ☒ a. 1) dan 2)
 b. 1) dan 3)
 c. 2) dan 4)
 d. 3) dan 4)

38. Produsen menjual hasil produksi kepada distributor. Selanjutnya, distributor

- ✓ memasarkan hasil produksi tersebut kepada ...
☒ a. konsumen
 b. produsen

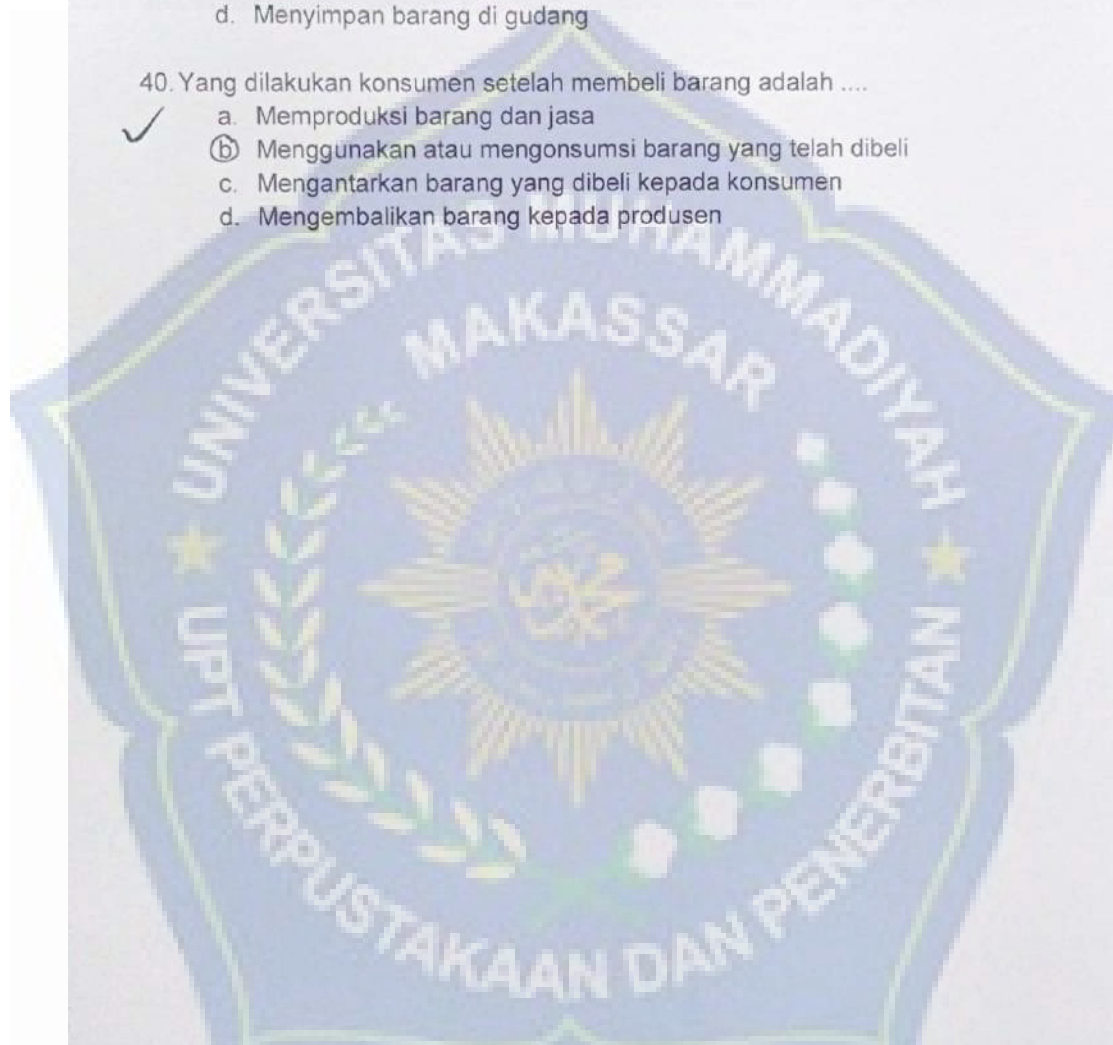
- c. produksi
- d. konsumsi

✓ 39. Peran distributor dalam kegiatan ekonomi adalah

- a. Membeli barang dari konsumen
- ⓑ Mengantarkan barang dari produsen ke konsumen
- c. Memproduksi barang
- d. Menyimpan barang di gudang

✓ 40. Yang dilakukan konsumen setelah membeli barang adalah

- a. Memproduksi barang dan jasa
- ⓑ Menggunakan atau mengonsumsi barang yang telah dibeli
- c. Mengantarkan barang yang dibeli kepada konsumen
- d. Mengembalikan barang kepada produsen



LAMPIRAN 6

MATERI AJAR & LKPD

Topik A **Aku dan Kebutuhanku**

Bahan Bacaan Guru

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Kebutuhan primer

Kebutuhan primer adalah mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya. Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- a. Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
- b. Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
- c. Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.

2. Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.

3. Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya.

Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus didasari dengan kemampuan diri masing-masing individu. Bila tidak terkontrol dengan baik, keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya?

Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah:

1. Kebutuhan sekarang

Kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda

2. Kebutuhan mendesak

Kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.

3. Kebutuhan yang Akan Datang

Kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

Bahan Bacaan Siswa



Sumber: freepik.com/freepik

Pernahkah kalian mengalami kejadian seperti Ian? Ketika kalian merasa lapar, kira-kira apa yang kalian butuhkan, ya? Kalian membutuhkan makanan untuk menghilangkan rasa lapar. Minum untuk menghilangkan haus. Ini dinamakan kebutuhan. Lalu, apakah kebutuhan manusia hanya makan dan minum? Yuk, kita pelajari lebih lanjut!

Kebutuhan Manusia

Kebutuhan Manusia Menurut Kepentingan/ intensitas Kegunaan:

Kebutuhan primer

Kebutuhan paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia.



Kebutuhan sekunder

Kebutuhan berupa penunjang hidup. Kebutuhan ini bisa ditunda pemenuhannya setelah kebutuhan primer dipenuhi.



Kebutuhan tersier

Kebutuhan yang berkaitan dengan usaha menciptakan atau meningkatkan harga diri, prestise atau gengsi. Biasanya digolongkan menjadi sebuah kebutuhan mewah.



Kebutuhan tergantung pada siapa yang memiliki kebutuhan tersebut. Contohnya kamera akan menjadi sebuah kebutuhan primer untuk seorang fotografer. Namun untuk orang lain, bisa jadi menjadi kebutuhan sekunder atau tersier.

Maka dari itu, tahukah kalian, mengetahui kebutuhan pribadi dan menggolongkannya ke dalam tiga kelompok kebutuhan itu cukup penting loh untuk dilakukan. Tujuannya agar kita mengetahui mana kebutuhan yang harus didahulukan kemudian memisahkan antara kebutuhan utama, sampingan, atau hanya sekedar keinginan.

Topik B

Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?

Bahan Bacaan Guru

Salah satu cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah dengan bekerja. Nelayan bekerja di tengah laut untuk mendapatkan ikan. Petani bekerja membajak sawah untuk menghasilkan padi yang dapat dikonsumsi atau dimakan bersama keluarga. Namun ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia.

1. Kondisi geografis

Letak suatu daerah sangat memengaruhi bentuk aktivitas pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh untuk orang yang tinggal di daerah pantai, secara geografis berbatasan dengan laut. Hal ini menyebabkan orang-orang yang tinggal di daerah ini mayoritas hanya dapat menghasilkan kebutuhan yang bersumber pada daya alam laut seperti ikan, kerang, rumput laut, dan sebagainya. Kebutuhan pangan orang yang tinggal di laut seperti padi, jagung, atau hasil pertanian pasti akan terbatas mengingat kebutuhan ini banyak terdapat di daerah dataran rendah. Begitu juga dengan orang yang tinggal dataran tinggi mungkin cukup sulit untuk mendapatkan kebutuhan lauk pauk seperti ikan karena kondisi geografisnya yang jauh dari pantai atau laut.

2. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam yang dimiliki setiap daerah pasti berbeda-beda dan cukup beragam tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dataran rendah sumber daya alam hasil tanah akan melimpah ruah, sementara orang yang tinggal di daerah dataran tinggi memiliki keterbatasan itu.

3. Sumber Daya Manusia

Tidak semua orang memiliki keahlian yang mumpuni dalam melakukan pengolahan sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sehingga butuh orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup tersebut.

Masa Sebelum Uang Ditemukan

Sistem barter adalah sistem tukar barang yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia pada masa sebelum uang ditemukan. Pada awalnya setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha sendiri. Usaha yang dilakukan antara lain adalah berburu, membuat pakaian sendiri dari bahan-bahan sederhana, serta mencari buah-buahan untuk dikonsumsi sendiri. Perkembangan selanjutnya manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang dilakukannya tidak cukup memenuhi seluruh kebutuhannya. Keterbatasan kebutuhan, kondisi geografis, dan sumber daya alam memaksa manusia untuk bertukar barang kebutuhan pada masa itu.

Pada tahap awal manusia melakukan pertukaran antara barang dengan barang dari kelompok yang saling membutuhkan. Inilah yang menjadi cikal bakal sistem barter, yaitu sistem jual beli barang ditukar dengan barang.

Kelebihan sistem barter:

1. Cukup mudah karena hanya bertukar suatu barang dengan barang jenis lainnya.
2. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar.
3. Adanya keinginan yang sama (keinginan saling bertukar barang)
4. Barang dapat ditukar berdasarkan kesepakatan.

Kelemahan sistem barter

1. Sulit mendapatkan orang yang bertukar dengan barang yang dibutuhkan.
2. Sulit memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran yang seimbang atau hampir sama nilainya.
3. Sulit menemukan orang yang sama-sama ingin bertukar barang yang saling dibutuhkan.
4. Tidak ada nilai ukur yang pasti.
5. Hanya dapat dilakukan dalam skala kecil.
6. Membutuhkan waktu untuk mencapai kesepakatan.

Oleh karena itulah, timbul kebutuhan akan adanya suatu alat tukar. Ada berbagai macam benda yang pernah digunakan sebagai alat tukar atau alat pembayaran, seperti kulit kerrang, batu permata, gading, telur, garam, beras, atau binatang ternak. Dalam perkembangan selanjutnya, menggunakan benda logam berupa koin seperti emas dan perak sebagai uang. Hingga akhirnya digunakan uang logam dan kertas yang kita kenal saat ini.

Ada dua jenis fungsi uang

1. Fungsi asli

- a. Uang sebagai nilai tukar digunakan sebagai nilai yang dapat ditukarkan untuk mendapat suatu barang atau kebutuhan.
- b. Uang sebagai alat ukur digunakan sebagai nilai hitung besaran suatu barang atau kebutuhan. Contoh Anton ingin membeli sebuah tas senilai Rp50.000,00, ini menunjukkan Anton cukup membayar uang sejumlah Rp50.000,00 untuk sebuah tas.

2. Fungsi turunan

- a. Uang sebagai alat pembayaran untuk membayar tanpa ditukar dengan benda, jasa, atau barang apa pun. Contohnya membayar pajak kendaraan bermotor, pajak bumi dan bangunan.
- b. Uang sebagai penunjuk harga menunjukkan harga/nilai dari suatu barang. Contoh ketika di supermarket bisa kita lihat harga 1 kg mangga adalah Rp11.500,00, harga pensil adalah Rp5.600,00.
- c. Uang sebagai alat pembayaran hutang.
- d. Uang sebagai alat penimbun kekayaan. Contoh seperti menabung yang dapat digunakan saat ada keperluan mendesak.

Jenis uang

Berdasarkan pengelompokannya, jenis uang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Berdasarkan bahan pembuatnya

- a. Uang logam terbuat dari logam, emas, atau perak dan nominalnya kecil seperti Rp100,00, Rp200,00, Rp500,00, dan Rp1.000,00
- b. Uang kertas dibuat agar tidak mudah robek, luntur, dan tahan terhadap air.
- c. Nominalnya besar contohnya Rp10.000,00, Rp20.000,00, atau Rp100.000,00

2. Berdasarkan nilai.

- a. Full bodied money (bernilai penuh) merupakan uang yang nilai intrinsiknya sama dengan nilai nominal, misalnya nilai emas pada uang logam Rp500 bernilai sama dengan nominalnya.
- b. Representative full bodied money (tidak bersifat penuh) yaitu nilai intrinsik lebih kecil dari nilai nominal. Biasanya terdapat pada jenis uang kertas.

3. Berdasarkan lembaga yang menerbitkan

- a. Uang kartal diterbitkan oleh Bank Sentral yaitu Bank Indonesia serta digunakan oleh seluruh masyarakat dalam bentuk logam dan kertas.
- b. Uang giral diterbitkan oleh bank umum dalam bentuk cek atau bilyet giro

Uang Kartal	Uang Giral
Berlaku dan digunakan di seluruh lapisan masyarakat.	Berlaku dan hanya digunakan di kalangan masyarakat tertentu saja.
Nominal sudah tertera dan terbatas.	Nominal harus ditulis lebih dahulu sesuai dengan kebutuhan, dan nominalnya tidak terbatas
Dijamin oleh pemerintah.	Hanya dijamin oleh bank yang mengeluarkan saja.
Ada kepastian pembayaran seperti yang tertera dalam nominal uang.	Belum ada kepastian pembayaran dan lembaga yang mengeluarkannya

1. Berdasarkan kawasan

- Uang lokal hanya berlaku di suatu negara tertentu, misalnya mata uang peso hanya dapat digunakan di negara Filipina.
- Uang regional berlaku di suatu kawasan yang lebih luas daripada uang lokal, misalnya mata uang euro dapat digunakan untuk beberapa negara yang ada di benua Eropa seperti Jerman, Spanyol, Austria, Spanyol, dan lain-lain.
- Uang internasional berlaku di seluruh dunia sebagai standar pembayaran,

contohnya US dollar.

Syarat uang

Uang yang telah disepakati oleh masyarakat harus memenuhi 7 syarat sebagai berikut.

- Diterima secara umum (acceptability) yakni kegunaannya harus diterima sebagai alat tukar, penimbun kekayaan, atau pembayar utang.
- Ada jaminan artinya harus dijamin pemerintah sehingga penggunaannya untuk berbagai keperluan dapat dipercaya oleh masyarakat.
- Nilainya stabil (stability of value) artinya tidak naik-turun (fluktuatif) agar orang bersedia menjadikannya alat tukar.
- Mudah disimpan (storable), yaitu bentuk fisik uang tidak terlalu besar atau membutuhkan tempat penyimpanan yang besar.
- Mudah dibawa (portability), yaitu uang mudah dipindah alihkan dan tidak menyulitkan pengguna untuk membawanya bepergian.
- Tidak mudah rusak (durability) agar dapat digunakan atau tahan untuk jangka waktu yang lama.
- Mudah dibagi (divisibility), yaitu memiliki pecahan nominal yang senilai dan dapat dibagi. Contohnya uang Rp100.000,00 dapat dipecah menjadi 2 lembar uang Rp50.000,00 atau 1 lembar uang Rp50.000,00, 2 lembar uang Rp20.000,00 dan 1 lembar uang Rp10.000,00. Fungsi pecahan nominal ini untuk memudahkan pengembalian uang dalam suatu transaksi.

Bahan Bacaan Siswa



Sumber: hipwee.com/iradat

Dalam kehidupan, manusia membutuhkan berbagai barang untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Dari mana kalian mendapatkan semua keperluan tersebut?

Perhatikan percakapan Mia dan Dara pada gambar. Ibu Mia membutuhkan telur dan tepung untuk membuat kue. Ibu warung menyediakan kebutuhan tersebut. Ibu Mia memerlukan ibu warung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun, apakah kemudahan seperti ini sudah berlangsung lama dan terjadi di semua tempat?

Keterbatasan itulah yang akhirnya membuat seseorang memerlukan orang lain. Seseorang memerlukan jasa orang lain yang menyediakan kebutuhan itu. Pernahkah kalian ingin tahu bagaimana cara manusia pada zaman dahulu memenuhi kebutuhannya?

Perhatikan gambar berikut!



Zaman dahulu sebelum ada uang, manusia melakukan tukar-menukar barang untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara ini dinamakan barter. Misalnya kain ditukar dengan beras, kayu bakar ditukar dengan singkong. Dalam barter, barang yang ditukar mempunyai nilai sama. Kalau tidak sama, berarti tidak akan terjadi barter atau pertukaran barang. Berikut alasan mengapa orang mulai meninggalkan barter:

1. Manusia memiliki kebutuhan yang terus bertambah. Sulit rasanya menemukan orang yang berkeinginan sama.
2. Jumlah manusia bertambah banyak. Ini menyulitkan cara tukar menukar barang karena kadang barang yang diinginkan tidak tersedia atau tidak dimiliki oleh orang lain.
3. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar. Contoh untuk mendapatkan sapi, orang harus bertukar dengan 16 kg karung beras. Ini pastinya akan merepotkan orang yang mau menukarkan sapi tersebut. Pemilik sapi pun juga kesulitan untuk membawa dan menyimpan beras sebanyak itu.

Berkenalan dengan Uang

Awal digunakannya uang tidak diketahui pasti. Setelah masa barter ditinggalkan, manusia mulai menggunakan barang sebagai alat tukar. Namun tidak semua barang bisa dianggap sebagai uang. Syaratnya adalah berharga dan setara dengan barang yang ditukar. Berikut adalah contoh uang dan barang.



Keterbatasan jumlah dan kelangkaan, uang barang ini mulai ditinggalkan. Perdagangan atau tukar menukar mulai berkembang. Ada sebuah masa ketika logam mulia seperti emas, perak, dan tembaga menjadi pengganti uang barang sebagai nilai tukar.



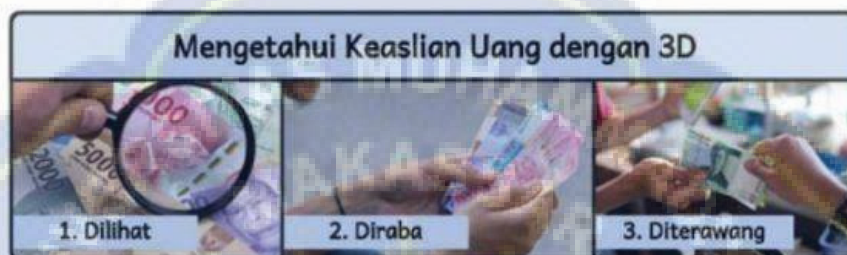
Lalu, mengapa uang emas ditinggalkan juga, ya? Emas dianggap memiliki nilai yang tinggi dan tidak semua barang senilai dengan nilai tukar uang emas ini. Contohnya seekor ayam dianggap memiliki nilai tukar rendah dari emas. Uang emas masih digunakan, namun tidak secara umum.

Melihat dari penjelasan sebelumnya, dapat terlihat bahwa uang berfungsi sebagai alat tukar. Bentuk uang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Ada syaratnya sebuah uang dapat dijadikan sebagai alat tukar, yaitu:

1. Dapat diterima atau disukai oleh semua/masyarakat umum.
2. Tidak cepat mengalami perubahan atau rusak.
3. Tidak mengalami perubahan nilai dalam waktu yang cukup lama.
4. Mudah dibawa kemana-mana.
5. Memiliki pecahan yang senilai atau mudah dibagi-bagi tanpa mengurangi nilai.
6. Terbatas dan tidak mudah dipalsukan.

Hati-hati saat menerima uang. Sudah tahukah kalian cara membedakan uang asli dari uang palsu?



Sumber foto: freepik.com/jahar111, freepik.com/hamidmar, freepik.com/ahue



Topik C

Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan

Bahan Bacaan Guru

Kegiatan masyarakat Indonesia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sangat beragam. Ada yang bekerja di sawah, ladang, berjualan di pasar, bekerja di kantor, bekerja di pabrik, maupun pengemudi kendaraan. Semua bentuk kegiatan itu dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.

1. Kegiatan Produksi

Produksi merupakan kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contoh kegiatan produksi antara lain pabrik sepatu, perajin anyaman, dan penjahit pakaian. Kegiatan petani mulai dari menanam, memanen sampai mengolah gabah jadi beras merupakan kegiatan produksi. Kegiatan produksi tidak hanya memproduksi barang saja, tetapi juga jasa. Guru, penerjemah, dosen, jaksa adalah contoh kegiatan produksi jasa. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen.

1. Kegiatan Distribusi

Kegiatan penyaluran barang maupun jasa dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut sebagai distributor. Adapun lembaga-lembaga yang menjadi pelaku distribusi seperti agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer.

2. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contohnya kita membeli tahu di pasar. Tahu tersebut kemudian diolah menjadi masakan untuk dikonsumsi. Dengan demikian kita telah melakukan kegiatan konsumsi. Selain makan dan minum, kegiatan konsumsi yang dilakukan manusia adalah menggunakan telepon, membeli pakaian, membeli alat-alat tulis, dan membeli barang elektronik. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan suatu perusahaan atau suatu masyarakat untuk memproduksi barang dan jasa maupun mengonsumsi barang dan jasa tersebut. Tujuannya adalah:

1. Untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan memanfaatkan sumber daya.
2. Untuk membantu sesama manusia.
3. Meningkatkan mutu dan jumlah produksi.
4. Mencari keuntungan atau laba.

Bahan Bacaan Siswa



Sumber: freepik.com/yanadjana

TOPIK A : AKU DAN KEBUTUHAN KU

Nama Kelompok :

Anggota :

1.

2.

A. JUDUL KEGIATAN

“Aku dan Kebutuhanku”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Silahkan saling mewawancarai satu sama lain terkait kebutuhan masing-masing anggota kelompok dan catat hasilnya pada buku tulismu!
3. Bersama dengan anggota kelompok, diskusikan hal-hal di bawah ini:
 - a. Kelompokkan semua kebutuhan anggota kelompokmu berdasarkan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier!
 - b. Susunlah skala prioritas kebutuhan kelompok kalian!
4. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
5. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

LAPORAN HASIL WAWANCARA

Judul Wawancara:

Tujuan Wawancara:

Hasil Wawancara:

- a. Pengelompokan kebutuhan berdasarkan kebutuhan primer, sekunder, tersier.

Kebutuhan Primer	Kebutuhan Sekunder	Kebutuhan Tersier

- b. Buatlah kedalam tabel skala prioritas



TOPIK B : BAGAIMANA AKU MEMENUHI KEBUTUHANKU?

Nama Kelompok :

Anggota :

1.

2.

A. JUDUL KEGIATAN

“Uang sebagai Alat Tukar”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Silahkan keluarkan uang jajan yang kalian miliki,
3. Bersama teman kelompok identifikasilah jenis dan nilai uang tersebut dan catatlah ciri-ciri hasilnya pada buku tulismu!
3. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

LAPORAN HASIL WAWANCARA

Judul Wawancara:

Tujuan Wawancara:

Hasil Wawancara:

c. Pengelompokan kebutuhan berdasarkan kebutuhan primer, sekunder, tersier.

No.	Nilai Nominal	Jenis Uang	Ciri-ciri

Setelah mengisi tabel tersebut, diskusikan dengan teman kelompok pertanyaan berikut.

1. Apa fungsi uang?
.....
2. Apakah hanya uang logam dan kertas yang dapat dijadikan alat pembayaran?
.....
3. Apakah ada alat pembayaran lain yang kalian ketahui. Sebutkan!
.....

TOPIK C: KEGIATAN JUAL BELI SEBAGAI SALAH SATU PEMENUHAN KEBUTUHAN

Nama Kelompok :

Anggota :

1.
2.
3.
4.

A. JUDUL KEGIATAN

“Kegiatan Jual Beli”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Kunjungilah kantin sekolahmu!
3. Amati kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang terjadi di kantin sekolah!
4. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
5. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

LAPORAN HASIL KUNJUNGAN

Hasil Kunjungan

Nama Pemilik	
Barang-barang yang diperjualbelikan	
Kegiatan ekonomi yang terjadi	

Setelah mengisi tabel tersebut, diskusikan dengan teman kelompok pertanyaan berikut.

1. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitar kalian?
.....
.....
2. Dari mana para penjual tersebut memperoleh barang jualannya?
.....
.....
3. Identifikasi peran dari masing-masing (produsen, distributor, dan konsumen) pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitar kalian. Sebutkan 1 contoh!
.....
.....

LAMPIRAN 7

DATA HASIL PENELITIAN

DATA REKAPAN KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL

No.	Kelas	Pretest Motivasi	Pretest Hasil	Posttest Motivasi	Posttest Hasil
1	Eksperimen	75	65	97	90
2	Eksperimen	71	50	94	80
3	Eksperimen	62	50	93	85
4	Eksperimen	56	55	93	90
5	Eksperimen	45	80	78	95
6	Eksperimen	63	50	88	80
7	Eksperimen	60	60	93	70
8	Eksperimen	63	50	98	80
9	Eksperimen	63	65	96	90
10	Eksperimen	58	65	94	95
11	Eksperimen	48	60	78	85
12	Eksperimen	66	55	89	80
13	Eksperimen	68	40	90	65
14	Eksperimen	80	65	95	100
15	Eksperimen	70	20	95	85
16	Eksperimen	62	45	96	85
17	Eksperimen	70	50	98	85
18	Eksperimen	74	50	95	95
19	Eksperimen	57	65	86	70
20	Eksperimen	67	70	97	95
21	Kontrol	78	85	90	95
22	Kontrol	68	40	81	60
23	Kontrol	53	45	66	65
24	Kontrol	51	35	64	60
25	Kontrol	58	60	72	65
26	Kontrol	83	50	95	65
27	Kontrol	62	25	74	60
28	Kontrol	63	50	75	55
29	Kontrol	62	85	85	85
30	Kontrol	65	45	76	45
31	Kontrol	63	40	74	50
32	Kontrol	62	45	73	45
33	Kontrol	63	50	74	55
34	Kontrol	70	70	85	85
35	Kontrol	63	70	74	85
36	Kontrol	63	35	76	70
37	Kontrol	64	70	75	85
38	Kontrol	70	60	85	65
39	Kontrol	65	35	76	70
40	Kontrol	63	75	74	85
41	Kontrol	74	45	85	70

LAMPIRAN 8

SURAT IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI NUSA HARAPAN PERMAI
KEL. KATIMBANG KEC. BIRINGKANAYA
NPSN: 40318572 NSS: 101196012470
BTN Nusa Harapan Permai Blok B14 RT 05/RW 02
Kode Pos : 90241
Email : sdnnusaharapanpermai@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/UPT-SPF/SDNNHP/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD Negeri Nusa Harapan Permai, menyatakan bahwa :

Nama	: Nur Azmi M.
NIM	: 105061100623
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: S2 Pendidikan Dasar

Benar telah melaksanakan penelitian dari tanggal 14 April s.d 3 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar” di UPT SPF SD Negeri Nusa Harapan Permai, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 16 Juni 2025
 Kepala UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai



Sudipran, S.Pd., M.Pd
421.2/UPT-SPF/SDNNHP/VI/2025



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI SIPALA II
KEL. KATIMBANG, KEC. BIRINGKANAYA
Alamat : Jl. Paccerakkang Raya RT.02 RW.15 Biringkanaya-Makassar



SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

Nomor : 421.2/050/SD.BK.097/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SPF SD Negeri Sipala II, Menerangkan Bahwa:

Nama : Nur Azmi M.
 NIM : 105061100623
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Fakultas : Program Pascasarjana
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di UPT SPF SD Negeri Sipala II pada Tanggal 14 April s.d 3 Mei 2025.

Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 Maret 2025

Plt, Kepala UPT SPF

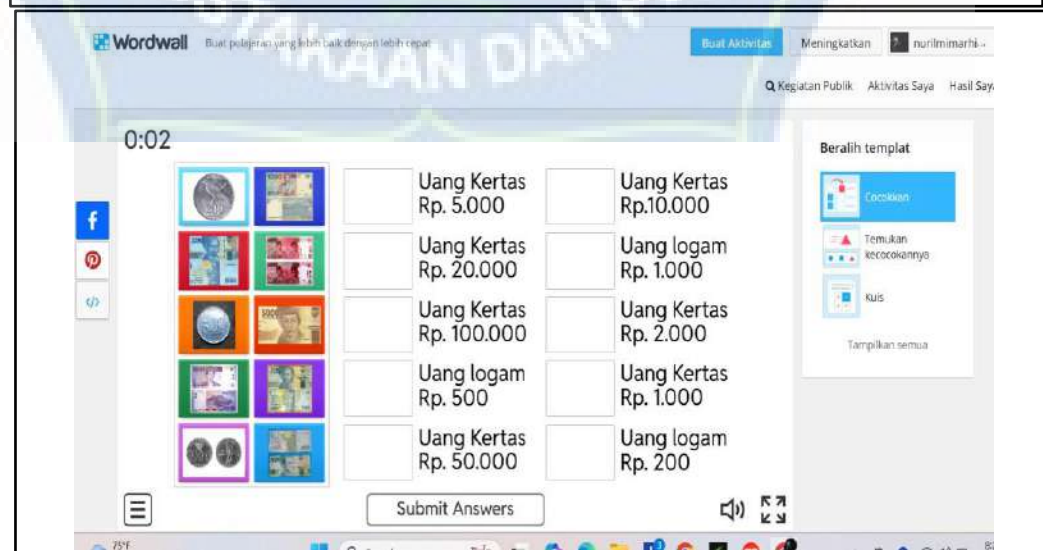
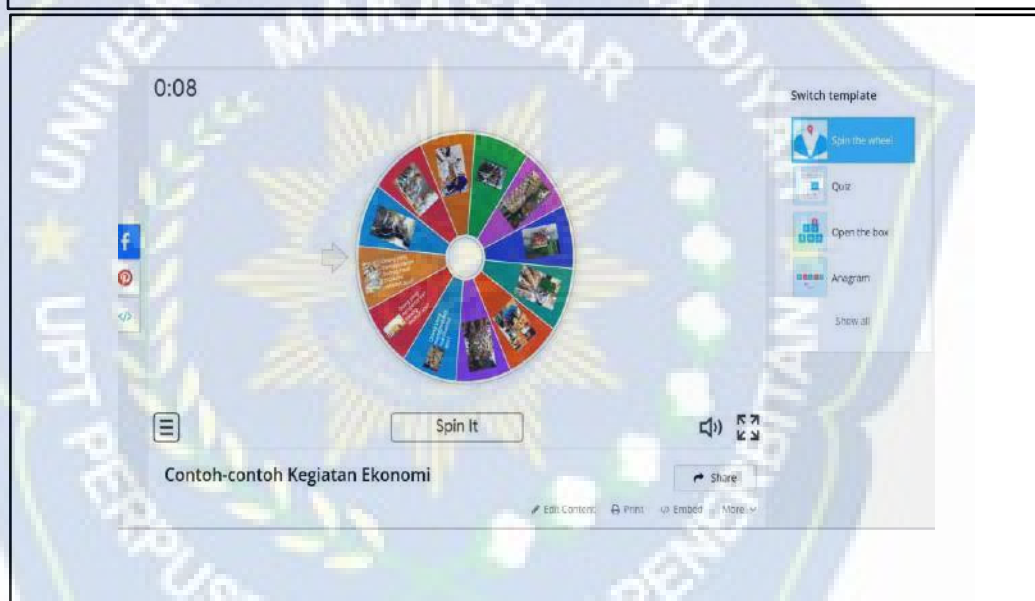
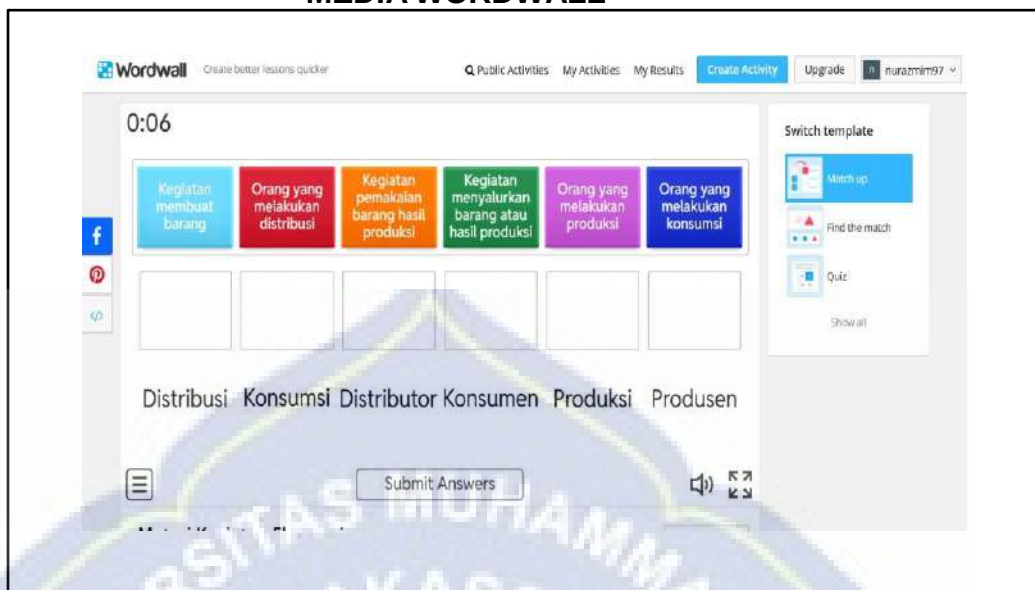


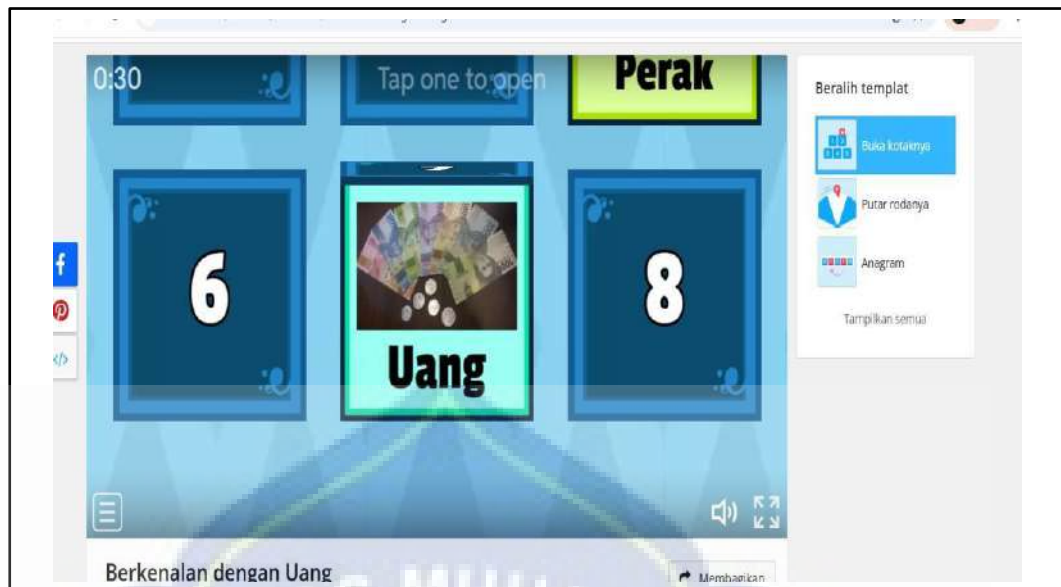
Muhammad S.Pd., M.Pd

NIP. 19780618 201001 2 021

LAMPIRAN 9

MEDIA WORDWALL





Aktivitas Saya

[+ Folder baru](#)
[Tempat Sampah](#)
[Cari aktivitas](#)

 Urutkan berdasarkan: **Nama**

Mengetahui keaslian uang dengan cara



KUIS BAHAN UANG

Kuis

Pribadi



Uang Kertas Rp. 5.000
Uang Kertas Rp. 2.000
Uang Kertas Rp. 20.000
Uang logam Rp. 1.000
Uang Kertas Rp. 50.000

Tanpa Judul2

Cocokkan

Pribadi



Berkenalan dengan Uang

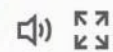
Buka kotaknya

Pribadi

0:10



Spin It



Kuis aku dan kebutuhanku

Share

wordwall.net/resource/90666460/aku-dan-kebutuhanku

Wordwall Create better lessons quicker

Community My Activities My Results Create Activity Upgrade N inurm93

0:30 Tap one to open

Switch template

- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

Play

Aku dan Kebutuhanku

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN 10
DOKUMENTASI
KELAS EKSPERIMEN

Pelaksanaan Pretest



Pertemuan 1



Pertemuan 2



Pertemuan 3



Pelaksanaan Posttest



KELAS KONTROL

Pelaksanaan Pretest & Pertemuan 1



Pertemuan 2



Pertemuan 3 & Pelaksanaan Posttest



LAMPIRAN 11
HASIL UJI PLAGIASI



BAB II Nur Azmi M. 105061100623

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

7%

2

eprints.unugha.ac.id

Internet Source

4%

3

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



BAB III Nur Azmi M. 105061100623

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

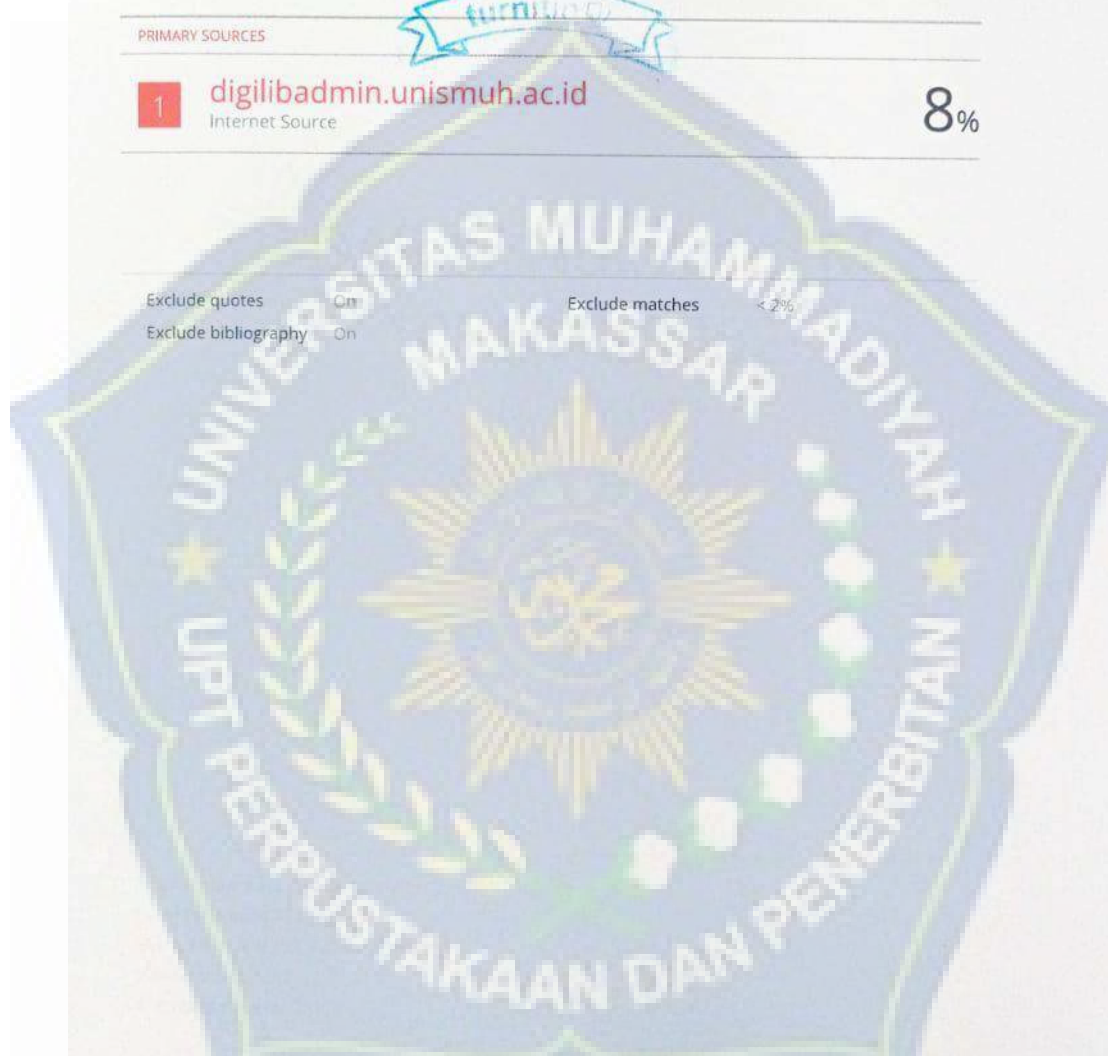
digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

8%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB IV Nur Azmi M. 105061100623

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Muhammad Anggie Januarsya Daulay. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On

PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB V Nur Azmi M. 105061100623

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

3%

Exclude quotes

On

Exclude matches

<2%

Exclude bibliography

On

