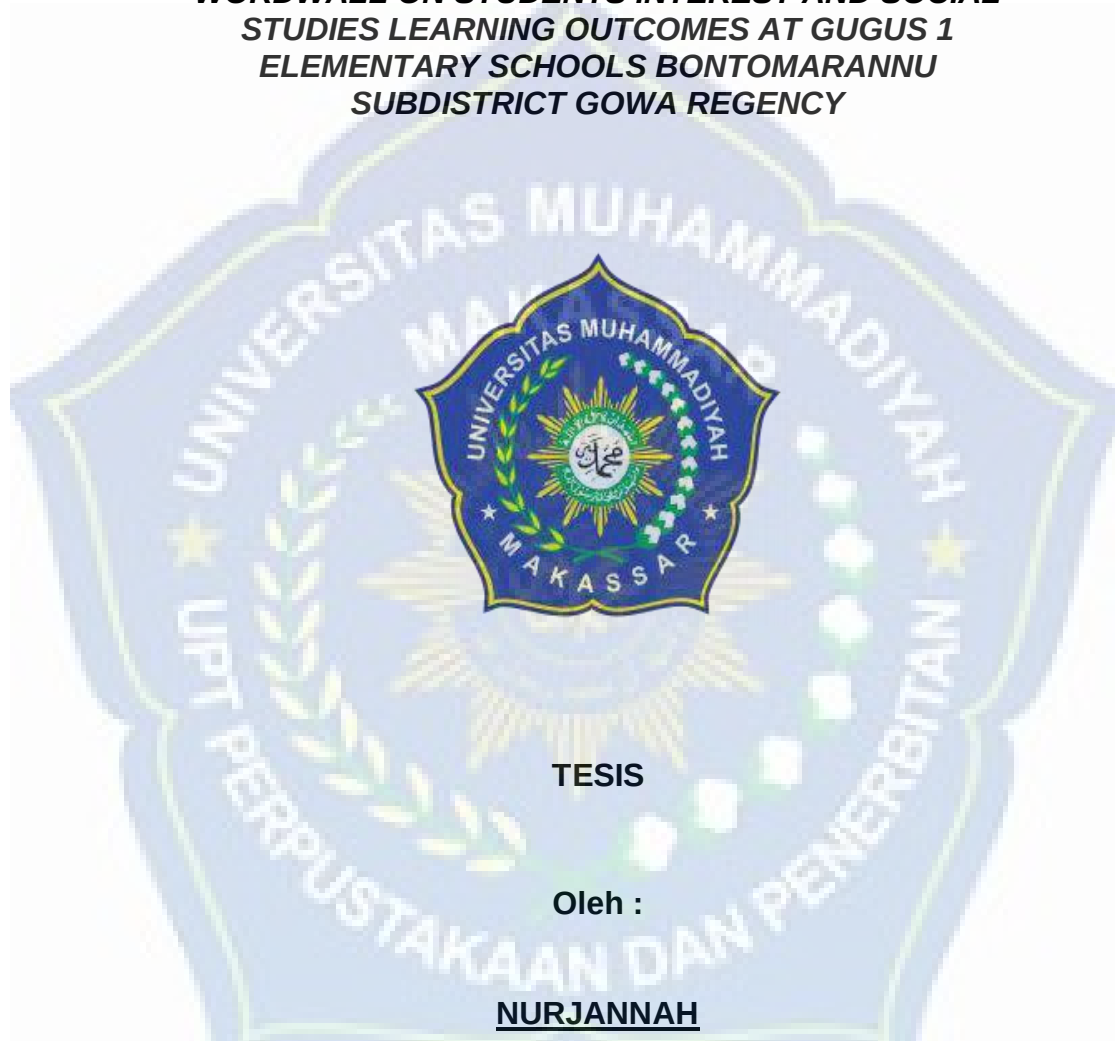


**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN
WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU
KABUPATEN GOWA**

***THE EFFECT OF DIGITAL BASED LEARNING ASSISTED BY
WORDWALL ON STUDENTS INTEREST AND SOCIAL
STUDIES LEARNING OUTCOMES AT GUGUS 1
ELEMENTARY SCHOOLS BONTOMARANNU
SUBDISTRICT GOWA REGENCY***



TESIS

Oleh :

NURJANNAH

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.11.028.23

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

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN
WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU
KABUPATEN GOWA**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan dasar

Disusun dan Diajukan oleh

NURJANNAH
NIM. 105.06.11.028.23

Kepada

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

TESIS

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA

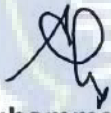
Yang disusun dan diajukan oleh

NURJANNAH
NIM. 105.06.11.028.23

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

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Muhammad Nawir, S.Ag. M.Pd.

Pembimbing II, ✓



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

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar




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


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

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan
Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa
Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu
Kabupaten Gowa.

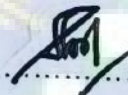
Nama Mahasiswa : Nurjannah
Nim : 105061102823
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

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.

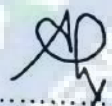
Makassar, 28 Juli 2025

Tim penguji

Prof. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D
(Pimpinan / Penguji)


.....

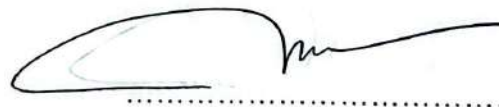
Dr. Muhammad Nawir, S.Ag. M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)


.....

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


.....

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


.....

Dr. Suardi, S.Pd.,M.Pd.
(Penguji)


.....

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nurjannah

NIM : 105061102823

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



NURJANNAH

MOTTO

“Diantara tumpukan kertas dan batas kesabaran, kutemukan bahwa lelah hanyalah jeda, bukan akhir dari pencarian ilmu, raga mungkin penat, namun akal takkan karam. Bukan seberapa cepat langkahku, tapi seberapa gigih aku bertahan dalam badai kelelahan, demi cahaya pengetahuan yang kuharapkan”.

(Nurjannah)

The author also believes that:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap” (Surah Al-Insyirah 94 : 5-8).

Supporting Quotes from my idol:

“ Tidak akan ada habisnya jika semuanya kita pikirkan, jalani saja tentang sulit atau mudahnya biar Allah yang mengatur segalanya”.

(Ust. Hanan Attaki)

ABSTRAK

NURJANNAH, 2025. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, dibimbing oleh Muhammad Nawir dan Idawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sekolah yang ada dalam Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa sebanyak 281 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah siswa 50 orang, terdiri dari kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data minat belajar dikumpulkan melalui kuesioner, sedangkan data hasil belajar IPS diperoleh dari tes evaluasi *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial, yaitu uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis (uji-t, ANOVA, dan MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada minat dan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 89,96 sedangkan kelas kontrol 76,56, yang mengindikasikan bahwa penggunaan *wordwall* berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar IPS. Demikian pula, nilai rata-rata hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yaitu 81,60, sedangkan pada kelas kontrol 64,60 menunjukkan peningkatan yang substansial, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil uji MANOVA dengan nilai 0,001 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 membuktikan bahwa pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Kata kunci: pembelajaran berbasis digital, *wordwall*, minat belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

NURJANNAH, 2025. The Effect of Digital-Based Learning Assisted by Wordwall on Students' Interest and Social Studies Learning Outcomes at Gugus 1 Elementary Schools, Bontomarannu Subdistrict, Gowa Regency, supervised by Muhammad Nawir and Idawati.

This study aimed to examine the effect of digital-based learning assisted by Wordwall on students' interest and social studies learning outcomes at Gugus 1 elementary schools, Bontomarannu Subdistrict, Gowa Regency. The research method used was quantitative with a Quasi-Experimental Design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. The population included all schools in Gugus 1 of Bontomarannu Subdistrict, Gowa Regency, totaling 281 students. The sample was selected using purposive sampling, consisting of 50 students: an experimental class using digital-based learning assisted by Wordwall and a control class using conventional learning. Data on learning interest were collected through questionnaires, while social studies learning outcomes were obtained from pretest and posttest evaluations. Data analysis was carried out using descriptive statistics and inferential analysis, including normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing (t-test, ANOVA, and MANOVA). The results showed a significant increase in students' interest and learning outcomes in social studies for those who participated in digital-based learning assisted by Wordwall compared to those in conventional learning. The average learning interest in the experimental class was higher, at 89.96, compared to 76.56 in the control class, indicating that the use of Wordwall successfully enhanced students' enthusiasm for learning social studies. Similarly, the average social studies learning outcome in the experimental class was 81.60, while in the control class it was 64.60, showing a substantial increase, indicating that the media effectively improved students' understanding and academic performance. The MANOVA test results showed a p-value of 0.001, which is smaller than the significance level of 0.05, proving that digital-based learning assisted by Wordwall had a positive and significant effect on students' interest and social studies learning outcomes at Gugus 1 Elementary Schools, Bontomarannu Subdistrict, Gowa Regency.

Keywords: *Digital-Based Learning, Wordwall, Learning Interest, Learning Outcomes*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada kata yang lebih indah penulis ucapkan selain Alhamdulillahirobbil aalamiin sebagai rasa syukur kepada Allah SWT karena atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran berbasis Digital berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa” dapat diselesaikan dengan baik. Salam serta sholawat kepada Nabi Muhammad Saw, Sang panutan sejati.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tesis ini. Segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orangtua dan suami yang telah memberikan do'a dan motivasi dalam proses pencarian ilmu.
2. Prof. Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, MT. IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
5. Dr. Muhammad Nawir, S.Ag., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II.
6. Murniati, S.Pd. M.Pd. sebagai kepala sekolah SD Negeri Bontotene dan Bakri, S.Pd. sebagai kepala sekolah SD Inpres songkolo.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis ini. Sebagai manusia makhluk Allah yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka saran dan kritikan sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Akhir kata, hanya kepada Allah penulis memohon ridho dan magfirah-Nya, semoga segala ketulusan hati lewat bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi-Nya, Aamiin.

Makassar, Juli 2025

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Pikir	58
D. Hipotesis Penelitian	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
A. Jenis dan Desain Penelitian	61
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	63
C. Populasi dan Sampel.....	63
D. Teknik Pengumpulan Data.....	64
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	67
F. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian.....	75
B. Pembahasan	101

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	111
A. Simpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	122
RIWAYAT PENULIS.....	190



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Persentase Sekolah yang Belum Mencapai KKM	5
Tabel 2.1.	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	53
Tabel 3.1.	Desain Penelitian	62
Tabel 3.2.	Populasi Penelitian.....	63
Tabel 3.3.	Sampel Penelitian	64
Tabel 3.4.	Kriteria Hasil Belajar (Kognitif)	69
Tabel 3.5.	Kriteria Hasil Belajar (Afektif)	69
Tabel 3.6.	Kriteria Pengukuran Minat Belajar.....	70
Tabel 3.7.	Klasifikasi Persentase Minat Belajar	70
Tabel 3.8.	Interpretasi Koefisien Korelasi.....	74
Tabel 4.1.	Statistik Deskriptif Minat Belajar IPS Siswa Kelas V	76
Tabel 4.2.	Distribusi Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Tabel 4.3.	Hasil Uji Normalitas Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Tabel 4.4.	Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 4.5.	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i> Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa	85
Tabel 4.6.	Hasil Uji <i>Anova</i> Minat Belajar	85
Tabel 4.7.	Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	86
Tabel 4.8.	Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Tabel 4.9.	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89
Tabel 4.10.	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91
Tabel 4.11.	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
Tabel 4.12.	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Hasil Belajar Siswa.....	94
Tabel 4.13.	Hasil Uji <i>Anova</i> Hasil Belajar Siswa	95

Tabel 4.14.	Statistik Deskriptif Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa.....	96
Tabel 4.15.	Hasil Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98
Tabel 4.16.	Hasil Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	99
Tabel 4.17.	Hasil Uji <i>Manova</i> Data Minat dan Hasil Belajar IPS	100
Tabel 4.18.	Hasil Uji Korelasi Data Minat dan Hasil Belajar IPS	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir	59
Gambar 4.1. Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Minat Belajar Siswa Pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
Gambar 4.2. Grafik Perbandingan Persentase Minat Belajar Siswa Pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
Gambar 4.3. Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa Pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Gambar 4.4. Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89
Gambar 4.5. Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	122
Lampiran 2. Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	141
Lampiran 3. Lembar Observasi	149
Lampiran 4. Kuesioner Minat Belajar	155
Lampiran 5. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
Lampiran 6. Rekap Nilai.....	172
Lampiran 7. Media <i>Wordwall</i>	174
Lampiran 8. Persuratan.....	177
Lampiran 9. Dokumentasi	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyelenggaraan kegiatan Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang dilaksanakan sepanjang hayat. Prinsip tersebut sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan penjelasan tersebut, menempatkan pendidikan sebagai *long term investation* dan *main factor* dalam pembangunan bangsa yang tengah menghadapi tantangan yang besar, sehingga bidang pendidikan sudah semestinya memiliki kepentingan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bersaing dan bergulat dalam menghadapi arus globalisasi.

Pendidikan sekarang ini memasuki era abad 21, terdapat empat kecakapan dalam pendidikan abad 21, diantaranya kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pengaplikasian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Salah satu

kecakapan keterampilan yang diharapkan pada pendidikan abad 21 ini, yaitu kecakapan dalam penggunaan TIK dalam pembelajaran. Kecakapan penggunaan TIK diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan global yang semakin digital. Sebagaimana menurut PBB bahwa tantangan pendidikan abad 21 yaitu membangun masyarakat yang berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki (1) keterampilan melek TIK dan media *Information Communication Technologies (ICT) and media literacy skill*, (2) keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), (3) keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skill*), (4) keterampilan berkomunikasi efektif (*effective communication skill*), dan (5) keterampilan bekerjasama secara kolaboratif (*collaborative skill*).

Salah satu dari tantangan abad 21 yang telah disebutkan di atas yaitu keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skill*). Kita berada pada era yang hampir semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam pembelajaran yang lebih banyak memanfaatkan digital, dan dapat juga dikatakan sebagai era digital. Dalam kondisi seperti ini, maka setiap orang terutama pelajar maupun pengajar harus memiliki kompetensi digital yang memadai. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat memunculkan teknologi yang semakin berkembang sehingga penting untuk mengembangkan minat dalam diri manusia untuk terus belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Pentingnya siswa agar terus belajar juga terdapat dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq Ayat 1-5, yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat di atas secara tersirat menjelaskan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan adalah kunci untuk memahami alam semesta dan meningkatkan kualitas hidup, keterampilan membaca dan menulis sangat penting untuk memperoleh dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan manusia harus bersyukur karena segala ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia berasal dari Allah SWT. Namun, untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan minat atau keinginan untuk terus belajar sesuai perkembangan zaman. Minat belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangun dalam diri siswa untuk keberhasilan pembelajaran (Zulfah, 2023). Firman Allah tentang minat dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra' ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ ۚ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Terjemahnya :

Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap orang memiliki keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Keinginan ini disebabkan adanya rasa

dorongan untuk meraihnya, sesuatu itu bisa berupa benda, kegiatan, dan sebagainya baik itu yang membahagiakan ataupun menakutkan atau merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang

Minat belajar sangat perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS karena minat dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang kuat. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik dapat di lihat dari seberapa besar anak memahami pelajaran yang disampaikan dan seberapa besar minat anak terhadap pelajaran (Budiwibowo, 2016). Namun, pada kenyataannya minat siswa dalam belajar IPS masih rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari senin tanggal 7 Oktober 2024, bahwa di sekolah dasar khususnya yang berada di Gugus I Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa ditemukan beberapa siswa kurang berminat pada mata pelajaran IPS. Mereka beranggapan bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan, siswa melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran IPS berlangsung seperti bermain dan bercerita sehingga pekerjaan yang diberikan tidak selesai tepat waktu dan kesulitan memahami apa yang diajarkan. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media dan sumber belajar yang beragam, guru hanya berfokus pada buku teks yang tersedia.

Sebagaimana yang juga dikemukakan oleh Fitri (2020) bahwa proses pembelajaran IPS yang cenderung dilaksanakan secara *teacher centered* sehingga kondisi yang demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru, banyak siswa yang menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang disukai. Minat belajar siswa yang rendah akan mempengaruhi hasil belajarnya, sehingga guru harus melakukan berbagai cara agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan persentase siswa yang belum mencapai KKM pada kelas V Sekolah Dasar di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa:

Tabel 1.1 Persentase Siswa yang belum mencapai KKM di Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu

No	Sekolah	Rombel	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan
1	SD Negeri Bontotene	A	25 orang	45 %
2	SD Inpres Songkolo	A	21 orang	50 %
		B	25 orang	45 %
3	SD Negeri Center Mawang	A	34 orang	60 %
		B	34 orang	50 %
		C	26 orang	60 %
4	SD Inpres Mawang	A	41 orang	60 %
5	SD Inpres Sandikka	A	22 orang	50 %
		B	23 orang	60 %
6	SD Tanwirussunnah	A	30 orang	60 %
	Jumlah		281 orang	

Sumber : Data Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu

Pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran dalam kelas. Dengan media pembelajaran yang tepat diharapkan siswa dapat turut aktif dalam proses pembelajaran. Dengan aktifnya para siswa itu menandakan bahwa siswa memiliki minat terhadap mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar pun dapat meningkat. Urgensi

penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat penting mengingat perkembangan teknologi pada zaman ini yang semakin cepat dan terus berlanjut. Menurut ((Lin et al., 2017), permintaan untuk aplikasi pembelajaran digital telah meningkat secara signifikan di era teknologi ini karena pertumbuhan pesat dalam arus informasi dan pengetahuan. Sehingga siswa memerlukan keterampilan digital seperti penggunaan media pembelajaran digital karena mampu memberikan pengaruh dalam pembelajaran karena dirancang untuk menyajikan materi secara menarik (Maisarah dkk., 2022). Pendidik harus mampu mendesain ulang mata pelajaran dengan baik agar dapat diajarkan dengan teknologi digital karena yang mengorganisasikan bukan kepala sekolah melainkan pendidik itu sendiri (Al Faruq dkk., 2023).

Hasil observasi awal pada hari senin tanggal 7 Oktober 2024 dan wawancara dengan salah satu guru kelas V menyatakan bahwa orangtua tidak memeriksa atau membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekolah, sehingga anak kesulitan memahami materi pelajaran dan merasa tidak diperhatikan, Sebagian besar orangtua jarang atau bahkan tidak pernah hadir dalam rapat orangtua, sehingga sulit untuk mengetahui perkembangan belajar anak dan berdiskusi dengan guru, kurang memberikan dukungan atau motivasi kepada anak untuk belajar, sehingga anak merasa tidak bersemangat dan kurang percaya diri. Sehingga dapat dikatakan bahwa para pelaku pendidikan baik itu siswa, guru, maupun orangtua harus dapat bekerjasama dalam mendukung berbagai upaya

untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru diharapkan dapat melakukan berbagai upaya dalam proses pembelajaran atau membuat media pembelajaran yang dapat mendorong minat siswa dalam belajar. Proses pembelajaran saat ini harus sejalan dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini, guru merupakan aktor yang paling berpengaruh dalam kegiatan Pendidikan. Hal ini dikarenakan guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Senen dkk., 2021).

Merujuk pada temuan (Nur Aini & Rulviana, 2023) dalam penelitian tentang motivasi dan pemahaman konsep IPS siswa melalui game interaktif *wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Pada siklus ketiga semua siswa mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 82. Namun, subjek penelitian terbatas pada 6 siswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Hasil penelitian (Okta Nadia & Desyandri, 2022) tentang pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa kelas eksperimen (menggunakan *wordwall*) memiliki rata-rata nilai 86,00, sedangkan kelas kontrol 68,45. Uji hipotesis menggunakan Independent *Sample T-test* menunjukkan nilai sig 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya tidak

bisa digeneralisasi ke sekolah lain dan tidak ada penjelasan mendalam mengenai variabel lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, seperti minat atau faktor eksternal. Penelitian (Degner dkk., 2022) tentang penggunaan media digital di tempat pembelajaran informal menunjukkan bahwa media digital berdampak positif terhadap motivasi dan proses belajar kognitif. Namun, riset cenderung tidak menggunakan kelompok kontrol dalam desain penelitian yang membatasi pemahaman tentang efek relatif dari penggunaan media digital.

Penelitian terdahulu mengungkapkan sejumlah keterbatasan signifikan dalam pendekatan pedagogis yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu dilakukan sebuah penelitian yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* pada beberapa sekolah sehingga hasil penelitian lebih akurat. Pembelajaran berbasis digital adalah proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi digital untuk memperkuat pengalaman belajar siswa. Sedangkan *wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang bisa di akses melalui *smartphone* maupun *laptop*. Dengan berbagai fitur *game* yang terdapat dalam aplikasi *wordwall*, maka diharapkan dapat melibatkan semua siswa dalam aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Untuk itu peneliti mengambil sebuah judul penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran

berbasis Digital berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.
2. Pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.
3. Pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*

terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini terdiri dari dua, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan bukti empiris tentang bagaimana pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa melalui elemen-elemen gamifikasi dan interaktivitas. Penelitian ini dapat mengkonfirmasi teori konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman aktif serta dapat menguji sejauh mana pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dapat memfasilitasi pembelajaran sosial, seperti kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pelaksanaan pembelajaran yang berbasis digital dan penggunaan *wordwall* yang interaktif dan visual dapat menarik minat siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru adalah memberikan

wawasan tentang pembelajaran berbasis digital dan guru dapat terus mengembangkan kompetensi digitalnya melalui pemanfaatan *wordwall* guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di sekolah. Sekolah yang memanfaatkan teknologi seperti *wordwall* akan dianggap sebagai sekolah yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam dan memberikan inspirasi bagi peneliti-peneliti berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran berbasis Digital

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Digital

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan Pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Ini bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan. Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Belajar dalam pandangan kognitif ialah sebuah langkah, upaya serta daya, termasuk aktivitas kejiwaan, yang terlaksana dalam pribadi seorang manusia sebagai hasil dari interaksi terhadap lingkungan guna mencapai perubahan berupa wawasan dan juga perangai (Yanti, R., & Syam, H. 2024).

Berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Menurut Afriyadi, dkk (2023) penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi

dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media berbasis digital guru juga memiliki kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Pembelajaran digital pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan internet (Suciati, 2018). Selanjutnya Trisyanti & Prasetyo (Rahma dkk., 2023) menyatakan bahwa fenomena kecanggihan yang terjadi pada era digital menjelaskan bahwa segala informasi dan kemudahan sudah menjadi gaya hidup manusia masa kini. Kemudahan yang ditawarkan memberikan peluang bagi siapa saja yang membutuhkan dan menginginkannya. Dalam pendidikan hal ini membawa dampak positif yang dapat dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik. Lebih lanjut, menurut (Citraningsih & Wiranata, 2022) pembelajaran menggunakan digital dapat mengeksplor kemampuan dalam memanfaatkan digital. Sebagai contoh saat ini kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama lokasi tersebut menyediakan internet dan sinyal yang stabil maka pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital adalah pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan internet yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

b. Jenis-Jenis Pembelajaran berbasis digital

Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran berbasis

digital yang ada saat ini, serta cara penggunaannya untuk tujuan pembelajaran yang dikutip oleh Afriyadi (2023) antara lain:

- 1) *Ebook* : *E-book* merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, *smartphone*, atau *computer*. *E-book* memungkinkan siswa untuk membaca dan mengakses materi pembelajaran secara digital, serta mencari kata kunci dan menandai bagian yang penting.
- 2) Video Pembelajaran : Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan praktik yang berbeda.
- 3) Aplikasi pembelajaran : Aplikasi pembelajaran dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, dan dapat berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu mata Pelajaran. Aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, menjawab kuis atau ujian, dan mendapatkan umpan balik terhadap kemajuan siswa seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot*, dan aplikasi interaktif lainnya.
- 4) Simulasi dan *game* pembelajaran : Simulasi dan *game* dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Simulasi dan *game* dapat memfasilitasi

pemahaman konsep, membantu siswa untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif.

5) Webinar dan video konferensi : Webinar dan video konferensi dapat digunakan untuk memberikan kelas secara online atau jarak jauh. Webinar dan video konferensi memungkinkan siswa untuk belajar langsung dari guru, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam waktu yang *real-time*.

6) *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) : AR dan VR digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam dengan menggunakan teknologi digital. AR dan VR memungkinkan siswa untuk mengalami pengalaman pembelajaran yang realistis dan mengeksplorasi konsep dengan cara yang lebih intuitif.

Menurut Forbes (Yanuarti dan Mukti, 2020) ada 5 tren media berbasis digital yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan diantaranya *virtual reality/augmented reality/mixed reality*, *smartboard (redesigned learning spaces)*, kecerdasan buatan, gamifikasi dan personalisasi belajar. Selanjutnya menurut A. Wijaya yang dikutip oleh (Durroh Nasihatul Ummah & Nadlir, 2023), Pendidikan dasar dengan mengintegrasikan media digital dapat berupa pembelajaran online, metode kegiatan belajar mengajar interaktif, game online, ruang belajar virtual, kecerdasan buatan, dan komunikasi jaringan horizontal. Aktivitas tersebut dilaksanakan dengan media perangkat

keras (*hardware*) komputer yang terhubung dengan jaringan internet dan perangkat lunak (*software*) serta platform terbaru seperti *game digital*, *Google Classroom*, *Google Site*, *Schoology*, *Class Dojo*, aplikasi *Zoom* dan aplikasi pengajaran lainnya yang mendukung media digital.

Salah satu jenis pembelajaran digital adalah *game* atau kuis. Secara umum, kita menggunakan *game* untuk bersenang-senang dan hiburan. Karena efektivitas permainan dalam kehidupan pribadi kita, konsep tersebut telah dipindahkan ke bagian lain kehidupan kita, seperti pekerjaan dan pembelajaran digital. Konsep permainan dalam pembelajaran digital digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih efektif, menjanjikan hasil pembelajaran yang lebih baik melalui proses pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran dengan permainan memiliki dua tujuan pertama untuk mendorong perilaku belajar yang diinginkan, dan kedua, untuk melibatkan pengguna dalam pembelajaran melalui penggunaan materi dan metode (tutorial, kuis, video, atau dokumen digital lainnya) yang disajikan dalam lingkungan pembelajaran digital (Schöbel dkk., 2021).

c. Manfaat dan Keuntungan Pembelajaran berbasis Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai Lembaga Pendidikan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan

efektivitas dan fleksibilitas. Menurut Afriyadi, dkk (2023:5) Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat dan keuntungan, diantaranya:

- 1) Kemudahan akses dan fleksibilitas, media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja, baik melalui computer, tablet, maupun smartphone. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi.
- 2) Interaktif dan Visual, media pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik.
- 3) Personalisasi pembelajaran, media pembelajaran berbasis digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Sehingga meningkatkan efektivitas belajar.
- 4) Umpan balik instan, media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, baik melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang dapat memberikan saran dan masukan yang berguna. Hal ini

membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.

- 5) Keterlibatan siswa yang lebih tinggi, media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan menyediakan kuis interaktif, dan berbagai aktivitas lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran.
- 6) Efisiensi dan penghematan biaya, media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran, dengan mengurangi penggunaan buku teks dan memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan siswa dalam memperoleh informasi dan belajar dengan lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi digital. Menurut Alenezi (Imran & Almusharraf, 2024) pembelajaran digital menawarkan sumber daya dan kebutuhan yang fleksibel dan akomodatif. Mereka menyediakan sumber daya yang lebih interaktif dan mudah diakses yang membantu peserta didik dan guru dalam memperoleh pengetahuan dan memahami berbagai konsep. Karena faktor ini, beberapa lembaga di seluruh dunia telah menerapkan dan mengadopsi metode, kurikulum, dan pendekatan pembelajaran digital untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Selain itu, keunggulan

pembelajaran digital dalam pendidikan yakni Alat dan platform digital dapat digunakan untuk membangun pengalaman belajar interaktif dan mendalam yang dapat membantu siswa memahami topik pembelajaran dengan lebih baik dan menerapkannya dalam situasi dunia nyata (Momani dkk., 2023).

d. Hambatan Pembelajaran berbasis Digital dan Cara Mengatasinya

Menurut Afriyadi,dkk (2023:5) meskipun pembelajaran berbasis digital memiliki banyak manfaat, namun terdapat beberapa hambatan yang bisa membuat implementasinya sulit, diantaranya :

- 1) Keterbatasan sumberdaya, implementasi media pembelajaran berbasis digital membutuhkan sumber daya teknologi yang memadai, seperti perangkat keras dan lunak, koneksi internet yang stabil, dan personel terlatih. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan mampu memenuhi kebutuhan ini.

Cara mengatasinya adalah dengan mencari bantuan dan dukungan dari pihak lain, seperti pemerintah, yayasan, atau organisasi nirlaba yang fokus pada pendidikan. Dukungan ini bisa berupa bantuan teknologi, dana, atau pelatihan untuk guru dan siswa.

- 2) Permasalahan privasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital bisa mengancam privasi siswa dan guru. Kekhawatiran seperti penyadapan data atau penggunaan data yang tidak etis bisa menjadi hambatan dalam implementasi

pembelajaran berbasis digital.

Cara mengatasinya adalah memastikan bahwa perangkat lunak yang digunakan sudah memenuhi standar privasi dan keamanan data. Institusi Pendidikan juga harus memiliki kebijakan privasi yang jelas dan transparan untuk melindungi privasi siswa dan guru.

- 3) Kesulitan adaptasi, penerapan pembelajaran berbasis digital membutuhkan adaptasi dari guru dan siswa, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi. Belajar menggunakan teknologi baru bisa memakan waktu dan meningkatkan rasa frustrasi dan kecemasan.

Cara mengatasinya adalah dengan menyediakan pelatihan dan dukungan untuk guru dan siswa. Institusi Pendidikan harus menyediakan pelatihan dan dukungan teknis untuk memastikan bahwa semua orang bisa menggunakan teknologi dengan benar dan efektif.

- 4) Perbedaan aksesibilitas, pembelajaran berbasis digital tidak dapat diakses oleh siswa yang tidak memiliki akses internet atau perangkat yang sesuai. Hal ini dapat meningkatkan kesenjangan digital dan menghalangi siswa dari daerah terpencil atau miskin untuk memperoleh akses Pendidikan yang setara dengan siswa di daerah lain.

Cara mengatasinya adalah dengan menyediakan aksesibilitas

yang lebih besar ke pembelajaran berbasis digital. Institusi Pendidikan dapat menyediakan perangkat teknologi dan akses internet bagi siswa yang tidak mampu membelinya.

Selain dari yang dikemukakan diatas, kurangnya dukungan teknis yang memadai (misalnya, pemeliharaan peralatan dan infrastruktur teknologi digital) dan dukungan pedagogis (misalnya, dukungan kepada guru dalam mengajar secara efektif dengan teknologi digital) juga merupakan hambatan dalam mengajar dan belajar dengan teknologi digital. Selain itu, ada beberapa kelemahan pembelajaran digital, seperti biaya dan aksesibilitas teknologi, kesulitan teknis, interaksi sosial yang terbatas, potensi gangguan digital, dan risiko meremehkan metode pengajaran tradisional (Momani dkk., 2023). Kepala sekolah dapat memainkan peran utama dalam dukungan sekolah dengan menetapkan dan mengomunikasikan visi dan tujuan yang koheren untuk pengajaran dan pembelajaran digital, membina dan memantau pengembangan profesional guru, menciptakan lingkungan yang mendukung pengajaran digital, dan menunjukkan gaya kepemimpinan yang positif (Lohr dkk., 2024).

e. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Digital

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital tentu membutuhkan sintaks model atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat dipadukan dengan media berbasis digital, salah satunya adalah

model pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL). Model DGBL merupakan salah satu jenis model pembelajaran berbasis teknologi permainan edukatif yang memfasilitasi pembelajaran dengan penggunaan aplikasi edukasi yang dapat didapatkan di ponsel pintar (Rerika Landaini Putri dkk., 2024).

Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis digital menggunakan model *Digital Game Based Learning (DGBL)* menurut Rerika Landaini, dkk (2024) antara lain :

- 1) Membentuk kelompok belajar
- 2) Siswa bermain game dengan menggunakan aplikasi yang sudah disiapkan sebelumnya yaitu aplikasi *wordwall*.
- 3) Siswa bermain *game*
- 4) Guru mengamati aktivitas siswa
- 5) Siswa merangkum dan menyimpulkan pengetahuan apa yang sudah didapatkan

2. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah aplikasi situs web berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Sari & Yarza (Nur Aini & Rulviana, 2023) *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang dapat menarik bagi siswa.

Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website tersebut. *Wordwall* merupakan aplikasi permainan digital berbasis web yang digunakan oleh guru untuk menyediakan permainan soal dan evaluasi materi. Aplikasi permainan *wordwall* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat interaktif dan memiliki berbagai informasi berupa teks, video animasi, suara, dan dikemas dalam bentuk permainan atau kuis yang menyenangkan (F. A. Novianti & Mufaridah, 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang bisa di akses melalui *smartphone* maupun *laptop*.

b. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan *wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, *puzzle* kata, kartu kata, dan lain-lain. Berikut adalah langkah-langkah untuk memanfaatkan *wordwall* dalam pembelajaran (Herta dkk., 2023) :

Langkah 1: Membuat Akun *Wordwall*

- 1) Buka situs resmi *wordwall* di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *wordwall* di perangkat Anda.

- 2) Klik tombol "*Sign up*" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
- 3) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun *Google* atau akun *Microsoft* jika lebih mudah.

Langkah 2: Membuat Aktivitas

- 1) Setelah masuk, klik tombol "*Create*" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru.
- 2) Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti "Kata Silang", "*Puzzle* Kata," "Kartu Kata," atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.

Langkah 3: Mengisi Konten Aktivitas

- 1) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh siswa.
- 2) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
- 3) Menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
- 4) Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.

Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas

- 1) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol "*Save*" atau "Simpan" untuk menyimpannya.

Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk

dimasukkan siswa, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya, seperti *Google Sites*. *Google Sites* berperan sebagai platform penyaji konten pembelajaran, sementara *wordwall* memberikan aktivitas pendukung yang interaktif dan menarik. Keduanya saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan belajar online yang lebih menarik, efektif, dan efisien (Bueno dkk., 2022).

Adapun langkah penggunaan *wordwall* bagi siswa adalah dengan mengklik tautan yang dibagikan oleh guru melalui perangkat *smartphone* atau perangkat teknologi digital yang disediakan oleh satuan pendidikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Wordwall*

Penggunaan *wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan *wordwall* didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan *wordwall* dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Hal ini juga merupakan salah satu strategi pembelajaran interaktif dimana siswa belajar lebih efektif, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan membuat pelajaran lebih menarik (Hamzah dkk., 2023). Kelebihan dan kekurangan media *wordwall* (Herta dkk., 2023) sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

- a) Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah
- b) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan
- c) Media *wordwall* bersifat kreatif
- d) Meningkatkan minat siswa dalam belajar
- e) Dapat menjadi alat evaluasi
- f) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa

2) Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

- a) Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual
- b) Media *wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Selain dari yang dikemukakan diatas, keunggulan dari *wordwall* adalah tampilannya yang sederhana, sehingga mudah digunakan untuk guru dan siswa. Selain itu, fitur yang disediakan juga lengkap dengan *template* yang beragam yang dapat diakses secara gratis serta siswa dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun terlebih dahulu. Namun dibalik keunggulan juga terdapat kelemahan yaitu hanya dapat diakses jika *device* yang digunakan memiliki akses internet dan membutuhkan waktu dalam proses pembuatan berdasarkan *template*.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu keadaan mental yang menghasilkan respons terarah kepada suatu situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan diri. Seperti juga kita orang dewasa, murid juga memiliki minat sendiri. Minat setiap murid tentunya akan berbeda-beda. Sepanjang tahun, murid yang berbeda akan menunjukkan minat pada topik yang berbeda. Gagasan untuk membedakan melalui minat adalah untuk menghubungkan murid pada pelajaran untuk menjaga minat mereka. Dengan menjaga minat murid tetap tinggi, diharapkan dapat meningkatkan kinerja murid. Hal lain yang perlu disadari oleh guru terkait dengan pembelajaran berbasis minat adalah bahwa minat murid dapat dikembangkan. Pembelajaran berbasis minat seharusnya tidak hanya dapat menarik dan memperluas minat murid yang sudah ada, tetapi juga dapat membantu mereka menemukan minat baru.

Menurut Harackiewicz & Hulleman (Herpratiwi & Tohir, 2022) teori minat menunjukkan bahwa cara lain untuk menangkap dan mempertahankan motivasi siswa adalah dengan membantu siswa menemukan makna dan nilai dalam proses belajar mereka. Minat dan pengetahuan berkembang dan mempengaruhi bagaimana seseorang terlibat dalam tugas saat ini dan selanjutnya, mengingat hubungan yang melekat antara emosi dan struktur kognitif ini. Minat yang terus-

menerus yang dihasilkan akan mempengaruhi kemudahan dan kemungkinan bahwa materi akan tertanam dalam ingatan siswa. Minat yang teraktualisasi muncul dari interaksi antara kondisi internal dan eksternal. Menurut Mazer (Herpratiwi & Tohir, 2022) Secara khusus, ada dua sumber yang terlibat yaitu individu yang membawa karakteristik dan sikapnya serta situasi yang mengandung rangsangan dan kondisi tertentu yang membangkitkan minat.

Minat belajar terutama mengacu pada kondisi afektif individu dan kecenderungan kognitif positif mereka terhadap aktivitas belajar. Siswa dengan tingkat minat yang berbeda memiliki perbedaan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan. Intinya, ketika siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme terhadap materi pelajaran, mereka lebih cenderung mempertahankan perhatian yang terfokus dan motivasi belajar yang kuat. Minat yang besar mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Zhang & Zhang, 2024).

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai

hasil pembelajaran yang baik (Ilato dkk., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membutuhkan lebih lanjut yang disertai dengan rasa senang terhadap kegiatan atau aktivitas yang sedang dipelajari.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari fungsi minat itu sendiri dalam pembelajaran. Menurut Gie yang dikutip oleh Hermawan (2022 : 21) bahwa dalam pembelajaran minat mempunyai fungsi antara lain:

- 1) Minat melahirkan perhatian yang serta merta. Artinya bahwa dalam meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran terlebih dahulu setiap siswa harus mempunyai minat belajar. Perhatian yang diberikan siswa terhadap pembelajaran haruslah perhatian yang tidak dipaksakan.
- 2) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi. Artinya, perhatian yang diberikan siswa terhadap pembelajaran tanpa adanya paksaan dapat memudahkan berkembangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran.

- 3) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar. Artinya, minat belajar dapat mencegah perhatian siswa terhadap hal-hal lain diluar pembelajaran salah satu contohnya yaitu suara orang berbicara diluar.
- 4) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Artinya, perhatian dan konsentrasi yang ditunjukkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa sehingga siswa mudah untuk fokus dalam belajar dan siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 5) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri, hal ini dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang membosankan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat dihilangkan dengan menumbuhkan minat belajar pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan indikator minat belajar. Djamarah & Bahri (Hermawan, 2022 : 23) mengemukakan bahwa indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam

aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. Adapun Syafari (Hermawan, 2022 : 23) mengatakan bahwa indikator minat belajar antara lain:

- 1) Perasaan senang. Jika seorang siswa mempunyai perasaan senang dalam proses pembelajaran, siswa tersebut akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa ada perasaan terpaksa. Contohnya yaitu siswa senang mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Ketertarikan siswa. Hal ini berkaitan dengan rasa ingin tahu dan penerimaan terhadap tugas yang diberikan
- 3) Perhatian siswa. Perhatian siswa dilihat bagaimana konsentrasi siswa saat sedang berdiskusi dan mengikuti pembelajaran.
- 4) Keterlibatan siswa. Keterlibatan/partisipasi siswa terhadap suatu objek yang dapat membuat siswa senang dan tertarik untuk melakukan suatu kegiatan dilihat dari kesadaran siswa mengenai pentingnya belajar di luar sekolah

Menurut Slameto (Rosalina & Junaidi, 2020), indikator minat belajar ada lima antara lain yaitu: 1) Adanya rasa ketertarikan terhadap pelajaran, 2) Adanya pemusatan perhatian, 3) Adanya keingintahuan yang besar, 4) Adanya kebutuhan terhadap pelajaran, 5) adanya perasaan senang dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa indikator minat belajar yakni perasaan senang. Minat belajar siswa akan bertahan jika memiliki rasa senang terhadap materi dan aktivitas kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa merasa tertarik dan ada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran yang diberikan dengan penuh perhatian yang akhirnya menimbulkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang akan diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang mana dapat memberikan sebuah perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, serta keterampilan siswa sehingga akan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan maupun interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil dari individu terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar sedang berlangsung (Nur Aini & Rulviana, 2023).

Menurut Harefa, dkk. (2023), hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang diukur dalam bentuk nilai dari ujian akhir semester. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa

memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi dkk., 2023).

Secara sederhana, pengertian hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar . Kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. John M. Keller (C. Novianti dkk., 2020) memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Berbagai masukan tersebut menurut John Keller dapat dikelompokkan menjadi

dua macam, yaitu kelompok masukan pribadi (motivasi, harapan untuk berhasil, inteligensi dan penguasaan awal, dan evaluasi kognitif). dan kelompok masukan yang berasal dari lingkungan (rancangan dan pengelolaan motivasional, rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar serta rancangan dan pengelolaan ulangan penguatan).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan maupun interaksi individu dengan lingkungannya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

b. Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Surya, Barlow dan Petty (Yandi dkk., 2023) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah Rasa (Afektif), meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan); 2) Ranah Cipta (Kognitif), meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh); dan 3) Ranah Karsa (Psikomotor), meliputi keterampilan

bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal.

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar (Nabillah & Abadi, 2020) yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa

dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran harus diarahkan dalam upaya membina seluruh kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik secara konprehensif, tidak hanya fokus pada ranah kognitif saja namun juga memperhatikan ranah yang lainnya karena pendidikan itu meningkatkan kompetensi anak didik pada tiga ranah tersebut. Sehingga anak tidak hanya menguasai wawasan dan pengetahuan melainkan juga menghayati dan mengamalkan dengan baik (Lafendry, 2023).

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Yandi, dkk. (2023) antara lain:

- 1) Pemanfaatan sumber belajar, sumber belajar adalah suatu daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan.
- 2) Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang berpengaruh dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah. lingkungan sekolah diartikan sebagai lingkungan dimana para siswa dibiasakan dengan nilai-nilai tata tertib sekolah dan nilai-nilai kegiatan pembelajaran berbagai bidang studi yang dapat meresap ke dalam kesadaran hati nuraninya.
- 3) Budaya sekolah, budaya sekolah diartikan sebagai istilah yang

secara umum mengacu pada keyakinan, persepsi, hubungan, sikap, dan aturan tertulis dan tidak tertulis yang membentuk dan mempengaruhi setiap aspek bagaimana sekolah berfungsi.

Selain yang dikemukakan di atas, berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan ada pula dari luar dirinya (faktor eksternal). Aspek internal berupa aspek fisiologis, bakat dan minat siswa. Sedangkan aspek eksternal berupa lingkungan (C. Novianti dkk., 2020). Lebih lanjut, Bada (Oluwatayo dkk., 2024) meneliti efektivitas guru di Sekolah Menengah Atas di Nigeria. Studi tersebut menemukan bahwa gaya kepemimpinan, mendefinisikan misi sekolah, mengelola materi, dan penyampaian pembelajaran merupakan faktor kunci keberhasilan yang memengaruhi hasil belajar siswa di sekolah-sekolah di Nigeria. Menurut Bobe dan Cooper (Oluwatayo dkk., 2024) pengajaran yang efektif merupakan kombinasi dari perilaku guru, pengetahuan guru tentang materi pelajaran, dan keyakinan atau sikap siswa dan guru terhadap peningkatan kinerja siswa. Oleh karena itu, pengajaran yang efektif dan pendekatan siswa terhadap pembelajaran tetap menjadi korelasi utama kualitas pengalaman belajar.

d. Teori-Teori Belajar

Teori belajar digunakan untuk merancang metode

pembelajaran dan kurikulum, serta untuk mencermati perilaku siswa. Beberapa teori belajar yang mendukung penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1) Teori belajar kognitivistik

Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah hasil interaksi mental individu dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan atau tingkah laku. Teori ini berfokus pada pemahaman tentang bagaimana individu memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk membentuk pengetahuan, pemahaman, dan keyakinan mereka.

2) Teori belajar konektivisme

Teori ini menekankan pentingnya koneksi dan jaringan dalam proses pembelajaran. Teori ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2004 oleh teknolog pendidikan, George Siemens dan Stephen Downes. Dari empat jenis teori belajar yaitu behavioristik, kognitif, humanistik dan konstruktivistik, maka teori belajar konektivisme adalah termasuk yang baru. Hal tersebut tidak terlepas dari latar belakang munculnya teori belajar tersebut yaitu penggunaan teknologi digital secara massif dan secara perlahan terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Konektivisme menyoroti peran teknologi informasi dan komunikasi dalam memfasilitasi konektivitas. Implikasinya adalah bahwa pendidikan perlu mengintegrasikan TIK dalam

pembelajaran. Dalam teori belajar konektivisme, teknologi digital menjadi kunci bagaimana siswa mengkoneksikan informasi dari dirinya kepada orang lain, atau sebaliknya, berusaha mengkoneksikan informasi orang lain agar dibagi (*sharing*) kepada dirinya baik dengan komunikasi virtual di media sosial, mengakses *website* dan sebagainya (Nurlinda & Panggabean, 2022).

3) Teori belajar konstruktivistik

Teori konstruktivistik yang dipelopori oleh J. Piaget, beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu. Seseorang yang belajar itu berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif (tidak hanya menerima dari guru) dan terus menerus. Menurut teori belajar konstruktivistik pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya (Masgumelar & Mustafa, 2021). Pembelajaran berbasis digital terutama yang interaktif seperti *wordwall* memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

4) Teori motivasi diri (*Self-Determination Theory*)

Teori determinasi diri (self-determination theory) menunjukkan bahwa individu yang termotivasi secara mandiri baik karena adanya motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik menunjukkan akan adanya hasil belajar yang lebih baik, kreatifitas maupun kegigihan (Priyoaji's, 2023). Teori yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard Ryan tentang self-determination ini juga dapat dipahami bahwa motivasi internal dapat tercapai melalui pemenuhan kebutuhan dasar individu yang terdiri dari kemandirian (*autonomy*), kompetensi (*competence*), serta keterkaitan (*relatedness*).

5) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik dikenal juga dengan teori belajar perilaku, karena analisis yang dilakukan pada perilaku yang tampak, dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan. Teori belajar behavioristik melihat belajar sebagai perubahan perilaku. Seseorang dianggap telah belajar jika ia mampu menunjukkan perubahan dalam perilaku. Pendekatan behavioristik mengakui pentingnya input stimulus dan output respons dalam proses belajar (Shahbana dkk., 2020). Salah satu tokoh aliran behavioristik adalah Thorndike. Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus

yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar. Dalam pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* stimulus berupa tampilan visual *wordwall* seperti desain interaktif, warna-warni, animasi, dan jenis permainan (misalnya kuis, mencocokkan, anagram, dll.) yang disajikan oleh *wordwall*. Ini menarik perhatian siswa dan menjadi pemicu awal untuk berinteraksi. Respon berupa siswa menunjukkan kegembiraan saat menjawab benar (diperkuat oleh umpan balik positif dari *wordwall*). Setelah mendapatkan penguatan positif (misalnya, poin tinggi, pujian verbal dari guru), siswa akan termotivasi untuk terus berpartisipasi dan belajar.

6) Teori *Multimedia Learning*

Teori *Multimedia Learning* adalah teori yang menjelaskan bagaimana orang belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata (verbal) dan gambar (visual), dibandingkan dengan hanya kata saja. Teori ini didasarkan pada psikologi kognitif, terutama bagaimana otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama yaitu saluran verbal dan visual. Teori ini pertama kali dikembangkan oleh Richard E. Mayer, seorang profesor psikologi dari University of

California, Santa Barbara, pada akhir 1990-an dan awal 2000-an. Teori Multimedia Learning (CTML) adalah fondasi teoritis bagi pengembangan pembelajaran berbasis digital. CTML menjamin bahwa penggunaan teknologi tidak hanya menarik, tapi juga efektif secara kognitif, dengan mempertimbangkan keterbatasan memori kerja dan cara otak memproses informasi. Maka, pembelajaran digital yang dirancang berdasarkan prinsip CTML akan lebih terarah, efisien, dan berdampak positif pada hasil belajar (Mayer, 2022).

5. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar karena memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bahkan sejak usia dini anak-anak diajarkan bagaimana cara berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar. Pada dasarnya setiap manusia tidak bisa lepas dari kebutuhan atau ketergantungan dengan manusia lain, untuk itu nilai sosial hendaknya ditanamkan sejak dini pada anak sehingga tidak terjadi disintegrasi yang menyebabkan anak menjadi anti sosial, perilaku sosial kurang baik dan tidak peduli sesama.

Menurut Fitria (2021) IPS merupakan mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dan lainnya. Pada tingkat sekolah dasar, Pembelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari 5 mata pelajaran yang ada pada pembelajaran tematik. Selanjutnya Aulia dan Wandini (2023) berpendapat bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau Social Studies. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli seperti yang dikutip oleh Febriani (2021) yaitu sebagai berikut.

- 1) Menurut Soemantri, Bahwa IPS adalah pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
- 2) Menurut Moeljono Cokrodikardjo, Bahwa IPS adalah perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS ini merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Sedangkan rumusan tentang pengertian pendidikan IPS juga telah banyak dikemukakan oleh para ahli yang dikutip oleh Febriani (2021) yakni :

- 1) Menurut Sapriya bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humonaria, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.
- 2) Menurut Somantri Bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan pedagogis psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu yang mengkaji tentang kehidupan sosial kemasyarakatan yang bidang kajiannya meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial dan sebagainya. IPS sebagai mata pelajaran ditingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi pada hakikatnya bersifat terpadu yang merupakan penyederhanaan, penyesuaian, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Menurut Abbas (Afrina, 2021) pembelajaran IPS memanfaatkan konsep tertentu agar siswa dapat

mengatasi dan memahami kehidupan sosial dan individu permasalahan sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik.

b. Landasan Filosofis IPS

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogianya memiliki landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

Landasan-landasan Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu menurut Suyanti, dkk (2022) yaitu sebagai berikut:

- 1) Landasan Filosofis, landasan ini memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu (aspek ontologis), bagaimana cara, proses, atau metode membangun dan mengembangkan Pendidikan IPS hingga menentukan pengetahuan mana yang dianggap benar, sah, valid, atau terpercaya (aspek epistemologis), apa tujuan Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu ini dibangun dan dikembangkan serta digunakan atau apakah manfaat dari Pendidikan IPS ini (aspek aksiologis).

- 2) Landasan Ideologis, landasan ini dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan: (1) bagaimana keterkaitan antara das sein Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan das sollen Pendidikan IPS; dan (2) bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praksis etika, moral, politik dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan Pendidikan IPS.
- 3) Landasan Sosiologis, landasan ini memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip. Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini akan memberikan dasar-dasar sosiologis terhadap pranata dan institusi pendidikan dalam proses perubahan sosial yang konstruktif.
- 4) Landasan Antropologis, landasan ini memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem dan struktur perilaku manusia yang kompleks. Landasan ini akan memberikan dasar-dasar sosio-kultur masyarakat terhadap struktur Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dalam

proses perubahan sosial yang konstruktif.

- 5) Landasan Kemanusiaan, landasan ini memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat penting karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.
- 6) Landasan Politis, landasan ini memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari Pendidikan IPS. Peran dan keterlibatan pihak pemerintah dalam landasan ini sangat besar sehingga pendidikan tidak mungkin steril dari campur tangan unsur birokrasi.
- 7) Landasan Psikologis, landasan ini memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara Pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologisnya. Hal ini sejalan dengan hakikat dari struktur yang dapat dipelajari, dialami, dideversifikasi, diklasifikasi oleh anggota komunitas Pendidikan IPS berdasarkan kapasitas psikologis dan pengalamannya.
- 8) Landasan Religius, landasan ini memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan

Pendidikan IPS, khususnya pendidikan di Indonesia.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Lin, dkk. (2017) dengan judul penelitian "*A Study of The Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*". Sebanyak 116 siswa dalam 4 kelas dipilih sebagai subjek penelitian untuk penelitian instruksional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital memberikan efek positif yang lebih baik pada motivasi belajar daripada pengajaran tradisional, motivasi belajar menunjukkan efek positif yang signifikan pada efek belajar dalam hasil belajar, dan motivasi belajar menunjukkan efek positif yang luar biasa pada peningkatan hasil belajar.
2. Sariyatun, dkk. (2021) yang berjudul "*The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dibuktikan dengan hasil uji t sampel independen sebesar 0,028. Hal ini berarti kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar digital memiliki rata-rata keterampilan sosial siswa yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa bahan

ajar digital lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dibandingkan dengan buku ajar cetak.

3. Sarumaha, dkk. (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan $\text{sig} < \alpha$ yaitu pengaruh pretest dan posttest kelas eksperimen penggunaan model pembelajaran digital menggunakan video pembelajaran sebesar $0,003 < 0,05$. Uji-t rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,009 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* serta rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran digital menggunakan video pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami konsep materi matematika dan memiliki sumber referensi yang luas. Siswa menjadi lebih aktif dan merasa tidak monoton dalam proses pembelajaran.
4. Mazelin, dkk. (2022) yang berjudul “*Using Wordwall to Improve Students’ Engagement in ESL Classroom*”. Penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki penggunaan *wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas ESL. Dua puluh empat siswa dari sekolah menengah di Kuala Nerus, Terengganu berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa menggabungkan *wordwall* ke dalam kelas memiliki dampak yang

menguntungkan pada partisipasi siswa di kelas, penerapan *wordwall* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang proses pembelajaran bahasa Inggris serta keterlibatan siswa di kelas ESL.

5. Okta Nadia & Desyandri, (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpang Ampek.
6. Maisarah, dkk. (2022) yang berjudul “Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa : (1) urgensi penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: siswa membutuhkan kecakapan digital, media berbasis digital terbukti memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, media berbasis digital meminimalisir keterbatasan (ruang, waktu, dan jarak), media berbasis digital dapat menambah pembendaharaan kata bagi siswa, dan penggunaan media berbasis digital memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa; (2) urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: guru harus melakukan

inovasi seperti pengembangan media berbasis digital, media berbasis digital harus didesain secara khusus, dibutuhkan pengembangan media berbasis digital menggunakan bahasa Indonesia atau dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media berbasis digital memberikan dampak positif dan negatif.

7. Siagian & Tarigan, (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall*, nilai *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 39,79 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall* menjadi 79,37. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa matematika kelas empat.
8. Fauzan, Z. S. (2022) yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh positif signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
9. Rerika Landaini Putri, dkk. (2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V”. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) diperoleh hasil nilai siswa kelas VB meningkat secara signifikan. Sebagian besar siswa dinyatakan tuntas atau melampaui KKM sebesar 80 dari tes yang diberikan. Peneliti juga melihat hasil observasi siswa terhadap aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. 90% siswa dinyatakan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL). Siswa memperhatikan dengan seksama saat peneliti menjelaskan aturan-aturan dalam permainan tersebut, siswa juga tanggap dan aktif dalam menjawab tes yang diberikan.

Adapun perbandingan beberapa hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan dituangkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
Lin, dkk. (2017). "A Study of The Effects of <i>Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome</i> "	- Menggunakan pembelajaran berbasis digital. - Tujuan penelitian untuk mengukur pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar dengan harapan untuk mencapai	Penelitian tersebut Meneliti pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis mengukur pengaruh	- Penggunaan Platform Spesifik (<i>Wordwall</i>). - Lokasi penelitian di Sekolah Dasar. - Pengukuran Minat dan Hasil Belajar Secara Spesifik

	hasil yang lebih baik.	pembelajaran digital terhadap minat dan hasil belajar • Materi Ajar Digital seperti e-book sedangkan materi dalam peneltian yang dilakukan penulis dikemas dalam aplikasi <i>wordwall</i>	
Sariyatun, dkk. (2021). <i>"The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning"</i>.	• Menggunakan media pembelajaran berbasis digital • Fokus pada pembelajaran IPS. • Jenis penelitian eksperimen.	• Fokus Variabel penelitian tersebut pada keterampilan sosial siswa sedangkan variabel peneltian yang dilakukan penulis adalah minat belajar dan hasil belajar siswa • Jenjang sekolah yang diteliti adalah SMP Kelas VII sedangkan jenjang sekolah yang diteliti penulis adalah SD kelas V	• Lokasi penelitian di Sekolah Dasar. • Penggunaan Platform Spesifik (<i>Wordwall</i>). • Fokus pada minat dan hasil Belajar
Sarumaha, dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Pemahaman Konsep	• Menggunakan media pembelajaran berbasis digital	• Subjek Penelitian tersebut adalah Kelas VIII SMP sedangkan subjek peneltian yang dilakukan penulis adalah siswa kelas V Sekolah Dasar	• Menggunakan media <i>Wordwall</i> • Fokus pada mata Pelajaran IPS. • Lokasi penelitian di Sekolah Dasar. • Pengukuran minat dan hasil belajar siswa

Matematika Siswa Kelas VIII SMP"		• Mata pelajaran yang diteliti yaitu Matematika sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah IPS • Mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap pemahaman konsep matematika sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah mengukur minat dan hasil belajar siswa • Media yang digunakan berupa video pembelajaran sedangkan media yang dilakukan penulis adalah <i>wordwall</i>	
Mazelin, dkk. (2022). <i>"Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom"</i> .	• Menggunakan Wordwall sebagai platform digital	• Metode penelitian campuran (mixed-methods) dengan mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif	• Fokus pada mata pelajaran IPS. • Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. • Variabel yang diamati berfokus pada minat dan hasil belajar IPS siswa

		• Mata pelajaran yang diteliti yaitu bahasa Inggris sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah mata pelajaran IPS • Subjek penelitian berfokus pada siswa kelas bahasa Inggris (ESL) di sekolah menengah, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada siswa sekolah dasar	
Okta Nadia & Desyandri, (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar"	• Subjek penelitian kelas V • Menggunakan Media <i>Wordwall</i> • Mengukur perubahan hasil belajar siswa • Jenis penelitian eksperimen. • Lokasi penelitian di Sekolah Dasar	• Sampel penelitian berasal dari satu sekolah sedangkan Sampel penelitian yang dilakukan penulis terdiri dari dua sekolah yang terdiri dari masing-masing siswa kelas V • Mengukur minat dan hasil belajar	• Fokus pada mata pelajaran IPS. • Penulis mengukur masing-masing perubahan minat dan hasil belajar siswa
(Maisarah et al., 2022). "Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia".	• Penggunaan media digital. • Jenjang sekolah yang diteliti adalah sekolah dasar.	• Penelitian tersebut menganalisis pentingnya pengembangan media berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia sedangkan	• Fokus pada konteks pembelajaran IPS. • Menggunakan platform khusus media digital yaitu <i>wordwall</i>. • Variabel yang diamati berfokus

		penelitian yang dilakukan penulis bertujuan mengetahui pengaruh media berbasis digital pada mata pelajaran IPS	pada minat dan hasil belajar IPS siswa. • Jenis penelitian Eksperimen.
Siagian & Tarigan, (2023). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea	• Menggunakan Media Wordwall • Jenis penelitian eksperimen. • Lokasi penelitian di Sekolah Dasar	• Subjek Penelitian tersebut adalah Kelas IV sedangkan subjek peneltian yang dilakukan penulis adalah siswa kelas V • Sampel penelitian berasal dari satu sekolah sedangkan Sampel penelitian yang dilakukan penulis terdiri dari dua sekolah • Mata pelajaran yang diteliti yaitu Matematika sedangkan peneltian yang dilakukan penulis adalah IPS	• Berfokus pada mata pelajaran IPS. • Variabel yang diamati berfokus pada minat dan hasil belajar IPS siswa.
Fauzan, Z. S. (2022). "Pengaruh media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII	• Menggunakan Media Wordwall • Jenis penelitian eksperimen. • Mengukur minat dan hasil belajar IPS siswa	• Subjek Penelitian tersebut adalah Kelas VIII sedangkan subjek peneltian yang dilakukan penulis adalah siswa kelas V Sekolah Dasar	• Lokasi penelitian • Jenjang sekolah yang diteliti adalah sekolah dasar

MTsN 1 Kota Malang			
Rerika Landaini Putri, dkk. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran <i>Digital Game Based Learning</i> (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V	• Subjek penelitian siswa kelas V • Menggunakan media pembelajaran berbasis digital. • Fokus pada minat dan hasil belajar. • Lokasi penelitian di sekolah dasar.	• Aplikasi yang digunakan pada penelitian tersebut adalah <i>Kahoot</i> sedangkan aplikasi yang digunakan penulis adaah <i>wordwall</i> • Mata pelajaran yang diteliti yaitu Matematika sedangkan peneltian yang dilakukan penulis adalah IPS	• Fokus pada mata pelajaran IPS • Menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> • Jenis penelitian eksperimen

C. Kerangka Pikir

Minat belajar yang kuat pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir positif terhadap proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada hasil belajar jangka panjang. Sayangnya, tidak jarang ditemukan siswa Sekolah Dasar yang kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti Pelajaran khususnya mata Pelajaran IPS. Fenomena ini mencerminkan permasalahan utama yang harus diatasi oleh para pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Minat sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Jika bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat seseorang, tentunya ia tidak akan bersemangat dalam belajar. Hal ini akan membawa pengaruh negatif terhadap hasil belajarnya. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam

mata Pelajaran IPS guru diharapkan mampu menyesuaikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital. Pembelajaran IPS harus dapat mengoptimalkan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan. Pada penelitian ini, guru akan menerapkan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* sebagai upaya untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan yang terdapat pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa (H1).
2. Ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa (H1).
3. Ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa (H1).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan tipe penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda. Penelitian eksperimen digunakan karena jenis penelitian ini memiliki teknis pelaksanaan yang cukup sederhana karena hanya melihat apa yang akan terjadi pada minat dan hasil belajar setelah dilakukan perlakuan, yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis digital melalui *wordwall*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kelompok kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan yakni menerapkan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* untuk melihat minat dan hasil belajar siswa kelas V. Sedangkan, kelas kontrol merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, sehingga hasil penelitian dapat memberikan jawaban atau bukti pada hipotesis penelitian. Adapun desain penelitian yang

digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Madadzadeh, (2022) berpendapat bahwa *Quasi Experimental Design* termasuk dalam kelas studi observasional yang menggabungkan beberapa keuntungan uji coba terkendali dengan uji coba non-eksperimental. Dalam *Quasi Experimental Design* kelompok kontrol sebenarnya tidak diperlukan dan sebagai gantinya, kelompok eksperimen dapat dibandingkan dengan kelompok yang menerima perlakuan eksperimen yang berbeda. Pada desain penelitian ini, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Abraham & Supriyati, 2022)

Keterangan:

O₁ = Tes kemampuan awal kelas eksperimen

O₂ = Hasil belajar siswa kelas eksperimen

O₃ = Tes kemampuan awal kelas kontrol

O₄ = Hasil belajar siswa kelas kontrol

X = Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*

- = Tanpa perlakuan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, khusus pada mata pelajaran IPS.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, yakni mulai bulan Februari sampai dengan April 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa 281 orang.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Sekolah	Rombel Kelas V	Jumlah Siswa
SD Negeri Bontotene	A	25 orang
SD Inpres Songkolo	A	21 orang
	B	25 orang
SD Negeri Center Mawang	A	34 orang
	B	34 orang
	C	26 orang
SD Inpres Mawang	A	41 orang
SD Inpres Sandikka	A	22 orang
	B	23 orang
SD Tanwirussunnah	A	30 orang
Jumlah		281 orang

Sumber : Data Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dalam teknik *cluster random sampling* ini, pengambilan sampel berdasarkan kelas populasi yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan *cluster random sampling*, maka dipilihlah dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Campbell, dkk (2020) *purposive sampling* memiliki sejarah perkembangan yang panjang dan ada banyak pandangan bahwa pengambilan sampel tersebut sederhana dan lugas, sama seperti pendapat tentang kompleksitasnya. Alasan pengambilan *purposive sampling* adalah agar sampel lebih sesuai dengan tujuan dan sasaran penelitian, sehingga meningkatkan ketelitian studi dan kepercayaan terhadap data dan hasil. Adapun sampel dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Sekolah	Jumlah Siswa
SD Negeri Bontotene	25 orang
SD Inpres Songkolo	25 orang
Jumlah	50 orang

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

1. Tes

Teknik tes ini siswa akan diberikan soal. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Soal tersebut akan menjadi salah satu data yang akan diperoleh dari penelitian ini. Tes dilakukan pada masing-masing

kelas, yakni kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes ini akan dilakukan melalui dua tahapan yakni tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun langkah-langkahnya, yaitu:

- a. Tes Awal (*Pre-Test*), dilakukan sebelum diberikannya perlakuan atau treatment. Pada tes awal, peneliti akan memberikan soal dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- b. Tes Akhir (*Post-Test*), dilakukan setelah diberikan perlakuan atau treatment berupa soal untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

2. Kuesioner

Kuesioner penelitian diartikan sebagai daftar/list pertanyaan yang tersusun dengan baik, sudah matang, dimana responden dan *interviewer* tinggal memberikan jawaban atau pilihan tertentu. Kuesioner digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Pentingnya kuesioner sebagai alat pengumpulan data adalah untuk memperoleh suatu data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu isi kuesioner harus sesuai dengan hipotesis penelitian. Kuesioner adalah bentuk penjabaran dari hipotesis yang mempunyai beberapa syarat antara lain relevan dengan tujuan penelitian, mudah ditanyakan, mudah dijawab, dan data yang diperoleh mudah untuk diolah. Kuesioner dapat membantu mengumpulkan informasi tentang pengetahuan, sikap, pendapat, perilaku, fakta dan informasi lainnya. Kuesioner terbagi atas dua jenis, yakni kuesioner

terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner dimana akan diperoleh jawaban yang bervariasi dari para responden, sedangkan kuesioner tertutup yaitu responden hanya bisa memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan. Penelitian ini akan menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui minat belajar masing-masing siswa. Adapun yang menjadi indikator minat belajar, yaitu: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

3. Observasi

Observasi secara langsung memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran *real-time* tentang situasi di kelas. Observasi digunakan untuk mengetahui atau mengamati minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pedoman observasi dapat difokuskan pada keterlaksanaan pembelajaran yaitu: Merekam kehadiran dan implementasi pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dalam setiap sesi pembelajaran, memantau apakah guru berhasil menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan jelas dan memahami, menilai sejauh mana guru memfasilitasi kolaborasi antara siswa, memotivasi partisipasi aktif, dan menyajikan materi secara menarik.

Pedoman observasi dapat diatur dalam bentuk daftar cek atau poin-poin evaluasi yang spesifik sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam dan kontekstual mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis

digital berbantuan *wordwall* dan tingkat keterlibatan siswa dalam kelas V, yang nantinya dapat menjadi dasar analisis untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi.

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi, peneliti gunakan untuk melengkapi sekaligus menambah keakuratan data yang diperoleh selama proses penelitian. Dokumentasi yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini dapat berupa laporan hasil belajar (Rapor) siswa dan jurnal harian guru.

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* merupakan proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi digital untuk memperkuat pengalaman belajar siswa berupa *game* edukasi yang berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Pada *wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis *game* edukasi dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain. *Game* yang sudah dibuat, dapat dibagikan dan di *share* ke berbagai jenis *platform* seperti pada *google classroom*, media sosial seperti *WhatsApp* grup kelas, bisa disematkan di *blog* ataupun *website*, selain itu, dalam proses pengerjaannya bisa dikerjakan di laptop maupun *smartphone*.

2. Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Indikator minat belajar siswa dalam penelitian ini antara lain : (1) perasaan senang, (2) perhatian, (3) ketertarikan, dan (4) keterlibatan siswa.
3. Hasil belajar adalah perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran mengenai suatu data agar data yang tersaji menjadi mudah dipahami dan informatif bagi orang yang membacanya. Statistik deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari informasi dan menampilkannya dalam struktur yang dapat dirasakan oleh semua orang. statistik deskriptif ini hanya menggambarkan atau mendeskripsikan karakteristik atau sifat-sifat yang dimiliki oleh sekelompok atau serangkaian data (baik itu data sampel maupun data populasi), tanpa melakukan generalisasi yaitu menarik suatu kesimpulan umum berdasarkan informasi data sampel yang dikenakan kepada populasi induknya. Teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penerapan pembelajaran berbasis

digital yang didukung oleh penggunaan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa. Data yang akan dianalisis adalah nilai hasil belajar, khususnya rata-rata (*mean*), persentase minat belajar siswa.

Rumus untuk mencari rata-rata adalah :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata-rata
 $\sum x$ = jumlah data
 n = banyak data

Adapun kriteria pengukuran hasil belajar berdasarkan KKM satuan Pendidikan adalah :

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar (Kognitif)

KKM Satuan Pendidikan	Panjang Interval	Rentang Predikat			
		A (Sangat Baik)	B (Baik)	C (Cukup Baik)	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

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar (Afektif)

Skala	Nilai	Keterangan
1	D	Perlu bimbingan
2	C	Cukup
3	B	Baik
4	A	Sangat Baik

Sumber : Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016

Teknik analisis data minat belajar siswa diolah dengan menggunakan skala *likert* dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Pengukuran Minat belajar

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber : (Sugiyono, 2019).

Skor perolehan akan diolah menjadi persentase dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil persentase perolehan tersebut akan diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase Minat Belajar

Persentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Sumber : (Hulu & Telaumbanua, 2022)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah ilmu statistik yang menyediakan aturan atau suatu metode yang digunakan untuk meramalkan, menaksir, dan mengambil suatu kesimpulan yang bersifat umum. Menurut Husnul (2020) Statistika inferensial bertujuan sebagai alat praduga dari parameter populasi dan pengujian hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini akan diuji menggunakan analisis statistik inferensial dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini akan menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* (*Shapiro–Wilk test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Adapun kriterianya sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (sig) > 0.05 maka data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi (sig) < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan menggunakan *Levene Statistik Descriptive Test* dengan menggunakan aplikasi JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*). Adapun kriterianya, sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (sig) > 0.05 maka data homogen

Jika nilai signifikansi (sig) < 0.05 maka data tidak homogen

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang digunakan untuk menguji kevalidan hipotesis statistika suatu populasi dengan menggunakan data dari sampel populasi tersebut. Adapun uji hipotesis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah uji t, uji Anova dan

Manova. Uji t digunakan peneliti untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Hipotesis akan diuji menggunakan uji Anova untuk melihat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa secara sendiri-sendiri. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika nilai $p \geq \alpha$ dan tolak H_0 jika $p < \alpha$. Hipotesis yang diuji sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Pengujian secara simultan menggunakan uji Manova untuk melihat minat dan hasil belajar siswa secara bersama-sama. Analisis

varian multivarian merupakan penjabaran dari mulivariate *analysis of variance* (MANOVA), dimana Manova adalah uji perbedaan varian yang dibandingkan lebih dari satu variabel dependen. Uji manova dilakukan dengan menggunakan program JASP. Pada penelitian ini yang akan diuji Manova adalah pembelajaran berbasis digital berbantuan wordwall terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, dengan kriteria pengujian jika $p\text{-value} < \text{tingkat signifikansi } (\alpha)$, maka H_0 ditolak, dan jika $p\text{-value} \geq \text{tingkat signifikansi } (\alpha)$ maka H_0 diterima.

Dimana:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Minat dan hasil belajar selanjutnya diuji menggunakan uji korelasi *pearson* untuk melihat tingkat hubungan antara minat dan hasil belajar siswa. Tingkat keeratan hubungan atau koefisien korelasi (r) dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8. Interpretasi Koefisien Korelasi (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup Kuat
0,200 – 0,399	Lemah
0,000 – 0,199	Sangat Lemah

Sumber: Riduwan & Sunarto (2019)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Gambaran secara umum penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa yaitu SD Negeri Bontotene dan SD Inpres Songkolo. SD Negeri Bontotene terletak di Pattiro, Kelurahan Borongloe, Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa. Sedangkan SD Inpres Songkolo terletak di Bontotene Kelurahan Bontomanai Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. SD Negeri Bontotene menjadi kelas eksperimen dan SD Inpres Songkolo menjadi kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan pada bulan April dengan mata pelajaran IPAS semester 2 Tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dengan judul “Pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa”.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan pada kelas kontrol dan 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Penelitian kedua kelompok tersebut menggunakan perlakuan yang berbeda, kelompok kontrol menerapkan pembelajaran konvensional dengan bantuan buku teks dan kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*. Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui

kemampuan awal yang di miliki siswa sebelum diberikan perlakuan. Pertemuan kedua sampai pertemuan kelima diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diterapkan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional. Pertemuan keenam diberikan posttest terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa

a. Analisis Deskriptif

Minat belajar dideskripsikan berdasarkan data hasil angket yang mengukur minat belajar IPS siswa. Statistik deskriptif data minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Statistik Deskriptif Minat Belajar IPS Siswa Kelas V

Descriptive Statistics

	Pretest-Minat Belajar		Posttest-Minat Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0
Mode	72.000	64.000	89.000	75.000
Median	72.000	65.000	90.000	78.000
Mean	69.440	63.720	89.960	76.560
Std. Deviation	10.340	6.497	5.176	7.240
Variance	106.923	42.210	26.790	52.423
Range	40.000	23.000	17.000	25.000
Minimum	50.000	50.000	81.000	62.000
Maximum	90.000	73.000	98.000	87.000

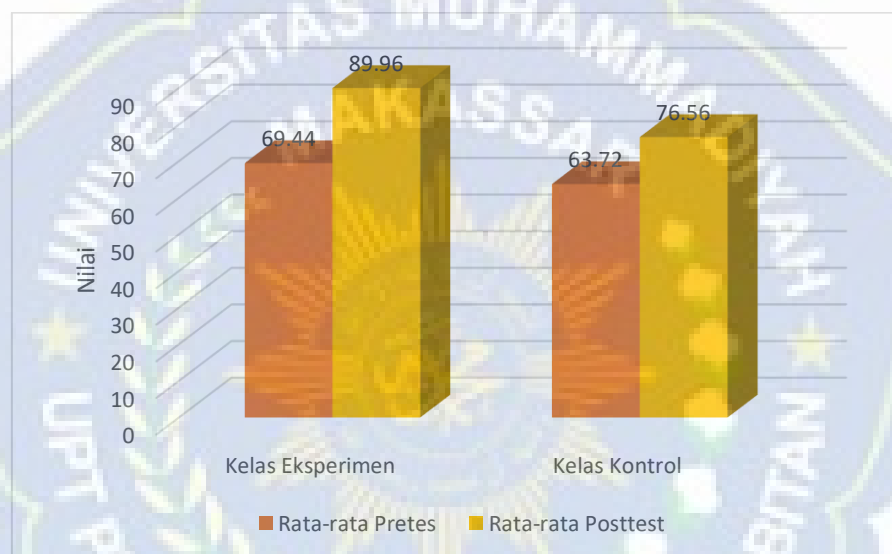
Sumber : Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel 4.1 statistik deskriptif dengan menggunakan aplikasi JASP menunjukkan bahwa pada tahap sebelum perlakuan kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar (Mean) sebesar 69,44. Sementara itu, minat belajar kelompok kontrol sebelum pembelajaran menunjukkan rata-rata minat belajar yang lebih rendah, yaitu 63,72. Secara keseluruhan, pada pretest, kelompok eksperimen menunjukkan tingkat minat belajar yang sedikit lebih tinggi dan sebaran data yang lebih bervariasi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah intervensi (atau tidak adanya intervensi pada kelompok kontrol), terjadi peningkatan minat belajar pada kedua kelompok.

Hasil *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata minat belajar mencapai 89,96. Minat belajar pada kelompok kontrol juga meningkat pada *posttest*, meskipun tidak setinggi kelompok eksperimen. Rata-rata minat belajar kelompok kontrol adalah 76,56.

Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada kedua kelompok. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih drastis dan konsisten. Rata-rata minat belajar kelompok eksperimen meningkat sekitar 20,52 poin (dari 69,44 menjadi 89,96), sementara kelompok kontrol meningkat sekitar 12,84 poin (dari 63,72 menjadi 76,56). Selain itu, sebaran data pada kelompok eksperimen menjadi jauh lebih rapat pada *posttest* (Standar Deviasi turun dari 10,34 menjadi 5,176) menunjukkan bahwa sebagian

besar responden di kelompok ini mencapai tingkat minat belajar yang tinggi dan seragam. Di sisi lain, sebaran data pada kelompok kontrol tetap relatif stabil atau sedikit meningkat (Standar Deviasi dari 6,497 menjadi 7,24), menunjukkan variasi yang lebih besar dalam peningkatan minat belajar mereka. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata minat belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

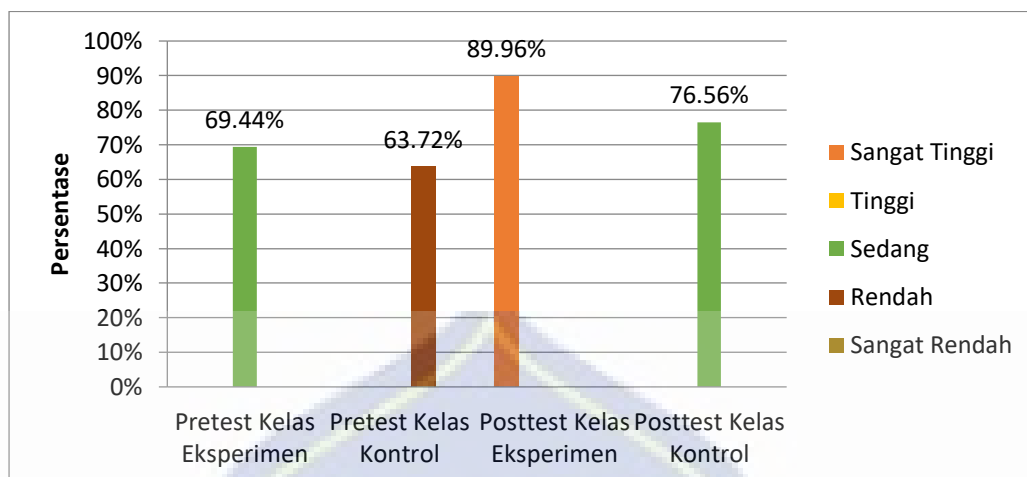
Skor hasil minat belajar IPS siswa kelas V pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam lima kategori, sehingga diperoleh persentase minat belajar yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

No	Persentase	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Rata-rata		Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	90% - 100%	Sangat Tinggi	0	89,96	0	0
2.	80% - 89%	Tinggi	0	0	0	0
3.	65% - 79%	Sedang	69,44	0	0	76,56
4.	55% - 64%	Rendah	0	0	63,72	0
5.	0% - 54%	Sangat Rendah	0	0	0	0

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 69,44 dengan persentase 69,44 % berada pada kategori sedang, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 89,96 dengan persentase 89,96 % berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan rata-rata *pretest* minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 63,72 dengan persentase 63,72 % berada pada kategori rendah, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas kontrol sebesar 76,56 dengan persentase 76,56 % berada pada kategori sedang. Berikut ini grafik perbandingan persentase minat belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas.



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Persentase Minat Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan statistik deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok dalam peningkatan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih besar dan lebih homogen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan potensi efektivitas intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam meningkatkan minat belajar.

b. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial digunakan untuk menyimpulkan apakah hipotesis yang diajukan, diterima atau ditolak. Hasil analisis inferensial terdiri dari hasil pengujian normalitas data dan homogenitas yang dipaparkan sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan terhadap data masing-masing variabel penelitian. Pengujian normalitas menggunakan statistik uji

Shapiro-Wilk yang dihitung dengan bantuan program JASP (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*). Hasil uji normalitas dengan menggunakan JASP dengan ketentuan Jika nilai Signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal atau jika nilai Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian normalitas data minat belajar disajikan dalam tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Fit Statistics</i>				
	Test		Statistic	p
Pretest Minat Kelas Eksperimen	Shapiro-Wilk		0.923	0.059
Posttest Minat Kelas Eksperimen	Shapiro-Wilk		0.935	0.113
Pretest Minat Kelas Kontrol	Shapiro-Wilk		0.939	0.137
Posttest Minat Kelas Kontrol	Shapiro-Wilk		0.923	0.060

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel output uji normalitas di atas menyajikan bahwa nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0.923 dengan nilai p sebesar 0.059. Secara umum, jika nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, maka data terdistribusi secara normal. Pada tabel di atas, karena nilai p 0.059 lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar sebelum perlakuan pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Selanjutnya, hasil pengujian normalitas

data minat belajar setelah intervensi menunjukkan nilai statistik sebesar 0,935 dengan nilai p (probabilitas) sebesar 0,113. Karena nilai p (0,113) lebih besar dari taraf signifikansi umum 0,05, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Ini berarti data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal.

Hasil uji *Shapiro-Wilk* minat belajar IPS kelas kontrol sebelum pembelajaran menunjukkan nilai statistik sebesar 0,939 dengan nilai p (probabilitas) sebesar 0,137. Karena nilai p (0,137) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kelas kontrol terdistribusi secara normal. Ini mengindikasikan bahwa sebaran data tidak menyimpang secara signifikan dari asumsi normalitas. Selanjutnya, hasil pengujian normalitas data minat belajar setelah pembelajaran pada kelas kontrol menunjukkan nilai statistik sebesar 0,923 dengan nilai p (probabilitas) sebesar 0,060. Karena nilai p (0,060) lebih besar dari taraf signifikansi umum 0,05, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kelas kontrol juga terdistribusi secara normal. Ini berarti data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji *independent sample t-test*. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya tidak homogen. Uji *independent sample t-test* bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Hasil pengujian homogenitas minat belajar menggunakan JASP disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Test of Equality of Variances (Levene's)</i>				
	F	df ₁	df ₂	p
Pretest Minat Belajar	3.148	1	48	0.082
Posttest Minat Belajar	2.900	1	48	0.095

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji homogenitas diperoleh nilai statistik F sebesar 3.148 dengan derajat kebebasan (df) untuk kelompok pertama (df₁) adalah 1 dan derajat kebebasan untuk kelompok kedua (df₂) adalah 48. Nilai p yang dihasilkan dari uji ini adalah 0.082. Hasil ini menunjukkan bahwa p-value lebih besar dari tingkat signifikansi yaitu 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians dari kelompok yang diuji dalam pretest minat belajar adalah sama, yang

menunjukkan bahwa data tersebut memenuhi asumsi kesetaraan varians yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut.

Hasil uji homogenitas untuk minat belajar setelah perlakuan didapatkan nilai F sebesar 2.900, dengan derajat kebebasan (df_1) 1 dan (df_2) 48, serta nilai signifikansi (p) sebesar 0.095. Karena $0.095 > 0.05$, Ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam varians minat belajar setelah pembelajaran antar kelompok yang dibandingkan. Dengan kata lain, varians dari data minat belajar setelah pembelajaran dapat dianggap homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample t-test* dan uji ANOVA. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil pengujiannya.

**Tabel 4.5 Hasil Uji *Independent Sample t-test*
Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa**

Independent Samples T-Test

	Test	Statistic	df	p	Location Parameter	SE Differenc e	Effect Size	SE Effect Size
Minat Belajar	Student	7.528	48	< .001	13.400	1.780	2.129	0.413
	Mann-Whitney	592.000		< .001	13.000		0.894	0.163

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji Student's t-test maupun Mann-Whitney U test menunjukkan nilai p yaitu < 0.001 . Nilai p yang sangat kecil ini mengindikasikan bahwa perbedaan minat belajar antara kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dan kelompok kontrol bukanlah kebetulan semata, melainkan merupakan hasil dari intervensi *wordwall*. Adapun hasil uji ANOVA disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Uji ANOVA

ANOVA: Minat Belajar

Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
(Intercept)	346611.380	1	346611.380	8385.001	< .001
Pembelajaran berbasis digital	2161.441	1	2161.441	52.288	< .001
Residuals	1984.179	48	41.337		

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai p (*p-value*) yaitu $< .001$. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis pada minat belajar dapat diketahui bahwa $0,001 < 0,05$ Secara statistik, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada minat belajar siswa setelah pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*. Maka dapat disimpulkan

bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

a. Analisis Deskriptif

Hasil belajar IPS dideskripsikan berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang mengukur hasil belajar IPS siswa. Statistik deskriptif data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7. Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V
Descriptive Statistics

	Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Mode	45.000	35.000	80.000	75.000
Median	40.000	35.000	80.000	65.000
Mean	38.600	33.200	81.600	64.600
Std. Deviation	8.602	12.738	10.774	16.197
Variance	74.000	162.250	116.083	262.333
Range	30.000	55.000	40.000	65.000
Minimum	25.000	10.000	60.000	30.000
Maximum	55.000	65.000	100.000	95.000

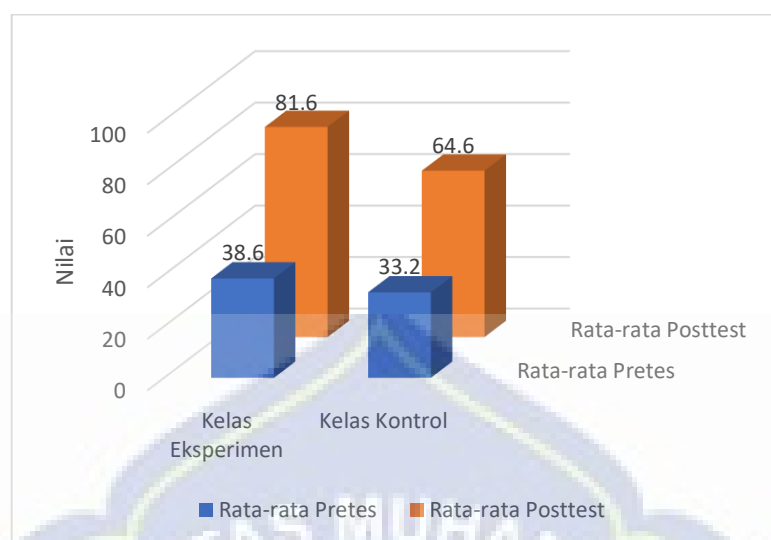
Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.7 menyajikan statistik deskriptif untuk hasil belajar pada tahap *pretest* dan *posttest*, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdiri dari 25 responden yang valid, tanpa adanya data yang hilang. Pada tahap

pretest, kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar (*Mean*) sebesar 38,60. Sementara itu, kelompok kontrol pada *pretest* menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih rendah, yaitu 33,20. Secara keseluruhan, pada *pretest*, kelompok eksperimen menunjukkan tingkat hasil belajar yang sedikit lebih tinggi.

Adapun hasil belajar setelah intervensi (atau tidak adanya intervensi pada kelompok kontrol), terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada *posttest*, dengan rata-rata hasil belajar mencapai 81,60. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol juga meningkat, namun tidak setinggi kelompok eksperimen. Rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 64,60.

Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih besar dan konsisten. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen meningkat sekitar 43,00 poin (dari 38,60 menjadi 81,60), sementara kelompok kontrol meningkat sekitar 31,40 poin (dari 33,20 menjadi 64,60). Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Skor hasil belajar IPS siswa kelas V pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam empat kategori yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Rata-rata		Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	90-100	Sangat Baik	0	0	0	0
2.	80-89	Baik	0	81,60	0	0
3.	70-79	Cukup	0	0	0	0
4.	0-69	Perlu Bimbingan	38,60	0	33,20	64,60

Sumber : hasil olah data penelitian

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 38,60 berada pada kategori perlu bimbingan, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 81,60 berada pada kategori baik. Sedangkan rata-rata *pretest*

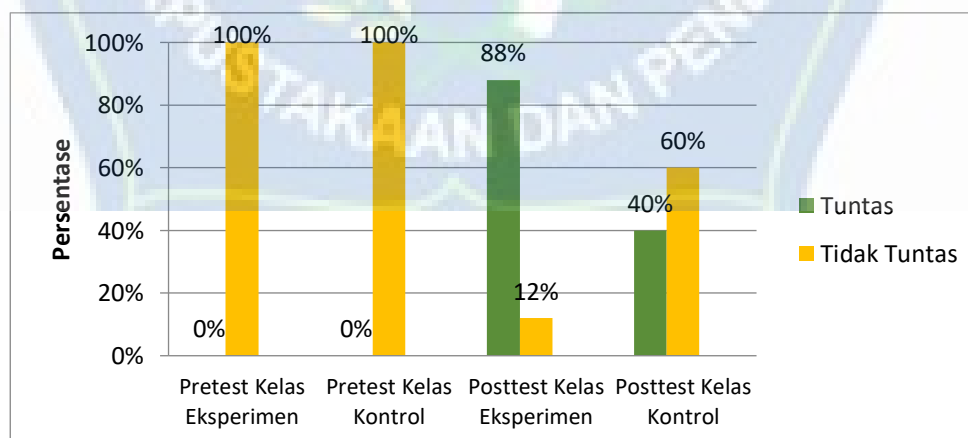
minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 33,20 berada pada kategori perlu bimbingan, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas kontrol sebesar 64,20 berada pada kategori perlu bimbingan. Untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	Pretest				Posttest			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
≥ 70	Tuntas	0	0	0	0	22	88	10	40
< 70	Tidak Tuntas	25	100	25	100	3	12	15	60
Jumlah		25	100	25	100	25	100	25	100

Sumber : hasil olah data penelitian

Berikut ini grafik perbandingan persentase hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas :



Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan statistik deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dan lebih konsisten dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan potensi efektivitas intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar juga menggunakan statistik uji *Shapiro-Wilk* yang dihitung dengan bantuan program JASP (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*). Hasil uji normalitas dengan menggunakan JASP dengan ketentuan Jika nilai Signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal atau jika nilai Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian normalitas data hasil belajar disajikan dalam tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Fit Statistics

Test		Statistic	p
Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Shapiro-Wilk	0.926	0.071
Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Shapiro-Wilk	0.959	0.386
Pretest Hasil Belajar Kelas Kontrol	Shapiro-Wilk	0.967	0.571
Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol	Shapiro-Wilk	0.934	0.108

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji normalitas pada tabel 4.10 menunjukkan nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,926 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,071. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* terdistribusi secara normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil pengujian normalitas data hasil belajar setelah intervensi pada kelas eksperimen menunjukkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,959 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,386. Karena nilai p-value (0,386) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Ini menunjukkan bahwa data tidak menyimpang secara signifikan dari asumsi distribusi normal, sehingga memenuhi persyaratan untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut.

Data hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,967 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,571. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* terdistribusi secara normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil pengujian normalitas data *posttest* hasil belajar pada kelas kontrol menunjukkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,934 dengan nilai signifikansi (p -value) sebesar 0,108. Karena nilai p -value (0,108) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar pada kelas kontrol terdistribusi secara normal. Ini menunjukkan bahwa data tidak menyimpang secara signifikan dari asumsi distribusi normal, sehingga memenuhi persyaratan untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji *independent sample t-test*. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya tidak homogen. Uji *independent sample t-test* bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Hasil

uji homogenitas untuk data hasil belajar siswa menggunakan JASP disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Pretest Hasil Belajar	1.487	1	48	0.229
Posttest Hasil Belajar	3.184	1	48	0.081

Sumber : Hasil olah data penelitian

Berdasarkan hasil "*Test of Equality of Variances (Levene's)*" untuk data *pretest* hasil belajar, didapatkan nilai F sebesar 1.487, dengan derajat kebebasan (df₁) 1 dan (df₂) 48, serta nilai signifikansi (p) sebesar 0.229. Karena $0.229 > 0.05$, kita gagal menolak hipotesis nol. Ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam varians hasil belajar *pretest* antar kelompok yang dibandingkan. Dengan kata lain, varians dari data hasil belajar *pretest* dapat dianggap homogen.

Hasil "*Test of Equality of Variances (Levene's)*" untuk data *posttest* hasil belajar, didapatkan nilai F sebesar 3.184, dengan derajat kebebasan (df₁) 1 dan (df₂) 48, serta nilai signifikansi (p) sebesar 0.081. Karena $0.081 > 0.05$, kita gagal menolak hipotesis nol. Ini berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dalam varians hasil belajar *posttest* antar kelompok yang dibandingkan. Dengan

kata lain, varians data hasil belajar *posttest* dapat dianggap homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen, serta uji ANOVA untuk menentukan pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian untuk *paired sample t-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Data Hasil Belajar Siswa

<i>Paired Samples T-Test</i>						
Measure 1		Measure 2	T	df	P	Cohen's d SE Cohen's d
Pretest Hasil Belajar	-	Posttest Hasil Belajar	21.728	24	< .001	-4.346 0.648

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.12 menunjukkan adanya peningkatan yang substansial pada hasil belajar setelah intervensi. Nilai p (p -value) < .001 Nilai p yang jauh lebih kecil dari 0.05 menegaskan bahwa perbedaan yang diamati antara *pretest* dan *posttest* adalah sangat signifikan secara statistik, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Selanjutnya hasil uji ANOVA hasil belajar IPS siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Uji ANOVA Hasil Belajar Siswa

ANOVA: Hasil Belajar

Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
(Intercept)	267180.500	1	267180.500	1546.633	< .001
Pembelajaran berbasis digital	4402.513	1	4402.513	25.485	< .001
Residuals	8291.987	48	172.750		

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai p (p -value) yaitu $< .001$. Nilai p yang jauh lebih kecil dari 0.05. Ini berarti ada perbedaan yang sangat signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis digital. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall*

Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa.

a. Analisis Deskriptif

Data Minat dan Hasil belajar IPS dideskripsikan berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang mengukur minat dan hasil belajar IPS

siswa. Statistik deskriptif data minat dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14. Statistik Deskriptif Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa

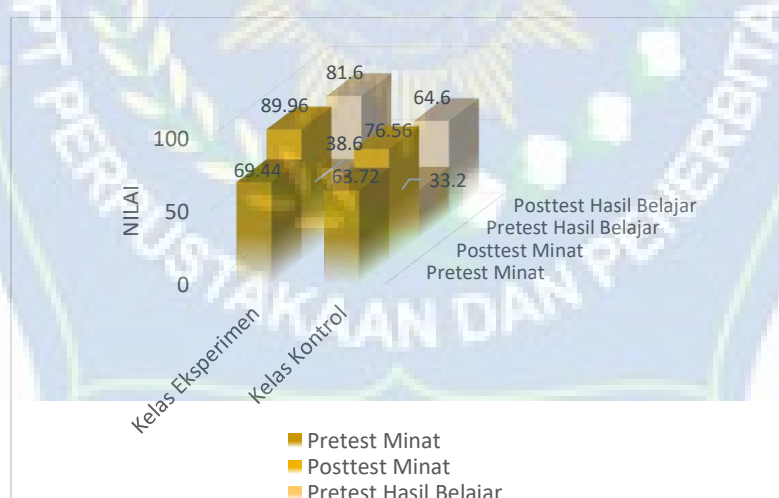
Descriptive Statistics

	Pretest Minat Belajar		Posttest Minat Belajar		Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Mode	72.000	64.000	89.000	75.000	45.000	35.000	80.000	75.000
Median	72.000	65.000	90.000	78.000	40.000	35.000	80.000	65.000
Mean	69.440	63.720	89.960	76.560	38.600	33.200	81.600	64.600
Std. Deviation	10.340	6.497	5.176	7.240	8.602	12.738	10.774	16.197
Variance	106.923	42.210	26.790	52.423	74.000	162.250	116.083	262.333
Range	40.000	23.000	17.000	25.000	30.000	55.000	40.000	65.000
Minimum	50.000	50.000	81.000	62.000	25.000	10.000	60.000	30.000
Maximum	90.000	73.000	98.000	87.000	55.000	65.000	100.000	95.000

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa pada kelompok Eksperimen, nilai rata-rata minat belajar sebelum perlakuan (*Pretest*) adalah 69,44. Sementara itu, pada kelompok Kontrol, nilai rata-rata minat belajar sebelum perlakuan (*Pretest*) adalah 63,72. Ini menunjukkan bahwa pada awal penelitian, kelompok eksperimen memiliki sedikit minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah perlakuan, nilai rata-rata minat belajar (*Posttest*) pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 89,96. Sedangkan kelompok kontrol, nilai rata-rata minat belajar (*Posttest*) adalah 76,56. Terlihat peningkatan yang signifikan pada minat belajar di kedua kelompok, namun kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi setelah intervensi.

Nilai rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan (*Pretest*) pada kelompok eksperimen adalah 38,60. Untuk kelompok kontrol, nilai rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan (*Pretest*) adalah 33,20. Kondisi awal menunjukkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sedikit lebih tinggi. Setelah perlakuan, nilai rata-rata hasil belajar (*Posttest*) pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 81,60. Sedangkan pada kelompok kontrol, nilai rata-rata hasil belajar (*Posttest*) adalah 64,60. Terlihat jelas adanya peningkatan rata-rata hasil belajar di kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi secara substansial dibandingkan kelompok kontrol setelah intervensi. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata minat dan hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, nilai rata-rata menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada nilai rata-rata minat belajar dan hasil

belajar kelas eksperimen dari *pretest* ke *posttest* dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial minat dan hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan JASP dengan ketentuan Jika nilai Signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal atau jika nilai Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian normalitas data minat dan hasil belajar disajikan dalam tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Minat dan Hasil Belajar IPS

Shapiro-Wilk Test for Multivariate Normality

Shapiro-Wilk	p
0.970	0.199

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang disajikan pada tabel 4.15 diperoleh nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0.970 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.199. Karena nilai p-value (0.199) lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data minat dan hasil belajar IPS terdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas untuk data minat dan hasil belajar siswa menggunakan JASP disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Data Minat dan Hasil Belajar IPS*Box's M-test for Homogeneity of Covariance Matrices*

χ^2	df	p
3.846	3	0.279

Sumber : Hasil olah data penelitian

Hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel 4.16 diperoleh nilai nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.279. Karena nilai p-value (0.279) lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians dari data minat dan hasil belajar IPS antar kelompok adalah homogen. Ini berarti bahwa sebaran data minat dan hasil belajar IPS tidak berbeda secara signifikan antar kelompok yang dibandingkan.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Manova (*Multivariate Analysis of Variance*) yang merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen (bebas) terhadap beberapa variabel dependen (terikat) secara simultan atau sekaligus. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil pengujiannya.

Tabel 4.17 Hasil Uji *Manova* Minat dan Hasil Belajar IPS*MANOVA: Pillai Test*

Cases	df	Approx. F	Trace _{Pillai}	Num df	Den df	p
(Intercept)	1	4117.174	0.994	2	47.000	< .001
Pembelajaran berbasis digital	1	27.220	0.537	2	47.000	< .001
Residuals	48					

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa nilai sig. pada hasil uji *Manova* (*Multivariate Analysis of Variance*) adalah 0,001. Jika dilihat dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

4) Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian, mengetahui seberapa kuat dan kemana arah hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar yang diperoleh. Berikut adalah hasil pengujiannya.

Tabel 4.18 Hasil Uji Korelasi Minat dan Hasil Belajar IPS*Pearson's Correlations*

Variable		Minat Belajar	Hasil Belajar
1. Minat Belajar	Pearson's r	—	
	p-value	—	
2. Hasil Belajar	Pearson's r	0.692	—
	p-value	< .001	—

Sumber : Hasil olah data penelitian

Tabel 4.18 menunjukkan bahwa nilai 0.692 menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara minat belajar dan hasil Belajar. Nilai r antara 0,600 sampai 0,799 dianggap menunjukkan korelasi yang kuat. Ini berarti bahwa semakin tinggi minat belajar seseorang, cenderung semakin tinggi pula hasil belajarnya, dan sebaliknya. Dengan p -value yaitu $<.001$ kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa korelasi positif sebesar 0.692 antara minat belajar dan hasil belajar adalah signifikan secara statistik.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa

Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dapat berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Siswa yang merasa berhasil dalam belajarnya cenderung memiliki minat yang lebih tinggi untuk terus belajar. Ini mengisyaratkan bahwa *wordwall*, sebagai alat bantu pembelajaran, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan pemahaman dan penguasaan materi, yang pada gilirannya dapat memicu minat. Dalam pembelajaran berbasis digital yang menggunakan berbagai perangkat digital serta bantuan aplikasi gamifikasi *wordwall*, siswa diajak untuk belajar sambil bermain *game* yang menimbulkan perasaan senang yang merupakan indikator minat belajar. Elemen gamifikasi ini menghilangkan tekanan belajar dan menggantinya

dengan suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Ketika siswa merasa senang belajar, mereka cenderung lebih terbuka untuk menerima informasi dan berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan teori motivasi diri yang pada dasarnya, perasaan senang dalam belajar seringkali merupakan hasil dari terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar yaitu kemandirian (*autonomy*), kompetensi (*competence*), serta keterkaitan (*relatedness*). Teori motivasi diri (*self-determination theory*) menekankan bahwa ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, individu akan lebih termotivasi secara intrinsik, lebih terlibat dalam kegiatan, dan lebih bahagia dalam hidupnya. Sebaliknya, jika kebutuhan ini terhambat, individu mungkin mengalami penurunan motivasi, keengganan untuk terlibat dalam kegiatan, dan penurunan kesejahteraan.

Tampilan visual yang atraktif, warna-warni, dan dinamis pada *wordwall* secara otomatis menimbulkan ketertarikan siswa yang merupakan indikator minat belajar. Dalam aktivitas kuis atau permainan, siswa harus memusatkan konsentrasi untuk memilih jawaban yang benar, mencocokkan elemen, atau menyelesaikan tugas dalam batas waktu tertentu. Umpan balik instan yang diberikan oleh *wordwall* (misalnya, jawaban benar langsung diberi tanda hijau, jawaban salah diberi tanda merah) juga membantu menjaga perhatian siswa tetap fokus pada tugas. Hal ini berkaitan dengan indikator minat yaitu perhatian siswa yang sejalan dengan teori kognitif yang menekankan proses berpikir dan perhatian

selektif juga penting, di mana siswa perlu dapat fokus pada informasi yang paling penting dan mengabaikan informasi yang kurang relevan.

Selanjutnya indikator keterlibatan siswa, indikator ini adalah puncak dari tiga indikator sebelumnya. Dengan perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian yang terjaga, siswa secara alami akan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran IPS. *Wordwall* memfasilitasi keterlibatan aktif melalui partisipasi langsung dimana siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat, tetapi secara fisik dan mental berinteraksi dengan materi. Adanya papan peringkat atau tantangan antar siswa dapat memicu keinginan untuk berpartisipasi dan melakukan yang terbaik. Aktivitas *wordwall* juga dapat dikerjakan secara berkelompok, mendorong diskusi dan kerja sama antar siswa dalam memecahkan masalah IPS. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital menggunakan *wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, kolaboratif, dan personal sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Hal ini sejalan dengan strategi pembelajaran interaktif bahwa pembelajaran interaktif membantu siswa belajar lebih efektif, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan membuat pelajaran lebih menarik (Hamzah dkk., 2023).

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Mazelin, dkk. (2022) yang menyelidiki penggunaan *wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Hasil penelitian membuktikan bahwa menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan

partisipasi atau keterlibatan siswa yang merupakan indikator minat belajar. Hasil dari penelitian (Shofiya Launin dkk., 2022; Syachruraji. A dkk., 2024; Kholiq & Muthi, 2024; Nur dkk, 2024; Zulfah, 2023; Ferlina & Pratiwi, 2024; Veni Veronika, Rury Rizhardi, 2024) menunjukkan penggunaan media game online *wordwall* dapat mempengaruhi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran digital, pembelajaran menjadi lebih responsif, interaktif, dan juga adaptif (Fitri & Hadi, 2024). Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, bagaimana individu memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk membentuk pengetahuan, pemahaman, dan keyakinan mereka. *Wordwall* memfasilitasi keterlibatan aktif ini melalui interaksi langsung dengan konten. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan teori konektivisme dan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana teknologi berfungsi sebagai alat untuk memberdayakan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menarik. Pemanfaatan *wordwall* mampu mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif, sehingga minat belajar mereka meningkat.

2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa.

Penerapan pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan *wordwall* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal

ini terlihat dari perbandingan skor ketuntasan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen, pembelajaran berbasis digital dengan *wordwall* menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi pada *posttest* dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media ini. Peningkatan hasil belajar mencerminkan bahwa pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan *wordwall* tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini karena *wordwall* mendukung pembelajaran yang lebih aktif, personal, dan relevan dengan tantangan abad ke-21. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu guru dalam memahami pola kesalahan umum siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran selanjutnya.

Berdasarkan teori belajar konstruktivistik, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran berbasis digital menggunakan *wordwall*, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi memahami konsep IPS secara mendalam karena mereka secara aktif mengolah dan mengkonstruksi informasinya sehingga pemahaman konsepnya lebih kuat dan mudah diingat dibandingkan pengetahuan yang hanya diterima secara pasif.

Pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* sejalan dengan teori behavioristik. Dalam pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* stimulus berupa tampilan visual *wordwall* seperti desain interaktif, warna-warni, animasi, dan jenis permainan (misalnya kuis, mencocokkan, anagram, dll.) yang disajikan oleh *wordwall*. Ini menarik perhatian siswa dan menjadi pemicu awal untuk berinteraksi. Respon berupa siswa menunjukkan kegembiraan saat menjawab benar (diperkuat oleh umpan balik positif dari *wordwall*). Setelah mendapatkan penguatan positif (misalnya, poin tinggi, pujian verbal dari guru), siswa akan termotivasi untuk terus berpartisipasi dan belajar.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Okta Nadia & Desyandri, (2022) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau hanya menggunakan buku teks. Temuan ini memperkuat argumen bahwa *wordwall* sebagai alat bantu visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Siagian & Tarigan, (2023); (Alifa & Safitri, 2024; Sumarno dkk., 2024; Lucky dkk., 2025; Mumtaza dkk., 2025; Helmanita dkk., 2025) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall*. Hasil penelitian (Faridah & Anwar, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa di Kelas Kontrol. Hasil penelitian

(Herawati & Zainil, 2025) menunjukkan bahwa media digital memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall di MI Ma'arif Bulusari berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV (Hasanah dkk., 2024). Media digital juga meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Melalui interaksi dengan perangkat digital, siswa belajar bagaimana mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dengan lebih kritis.

3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa.

Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan berbasis digital dan *wordwall* menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar, terlihat dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Akhirnya, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang tercermin dari peningkatan skor ketuntasan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Hasil uji Manova membuktikan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital berbantuan wordwall terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian Fauzan, Z. S. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall*

berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor kuesioner minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Begitu pula dengan hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hasil penelitian Indrawati dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase angket minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Nur, M. A., 2025; Fatkhiyani & Rukmini, 2025). Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa yang meningkat. *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik (Aulia & Junaedi, 2024; Prasetyo B.T, 2024). Hasil penelitian Harahap, J., & Darlis, A. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV SDN Lubuk Pakam secara signifikan meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan capaian hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Respon siswa yang antusias memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis *Wordwall* mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan capaian belajar siswa, serta meningkatkan partisipasi aktif serta membangkitkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran (Yafiina & Rachmawati, 2025). Hasil penelitian Asridah, A., &

Nuridin, N. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI UPTD SDN 88 Barru. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase indikator minat belajar murid setiap siklusnya, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran berbasis digitalisasi akan lebih mengikuti zaman yang terus berkembang sehingga siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Dengan adanya media pembelajaran digital, pembelajaran menjadi lebih responsif, interaktif, dan juga adaptif (Fitri & Hadi, 2024). Secara teoritis, hasil penelitian ini juga mendukung teori determinasi diri (*self-determination theory*) yang menunjukkan bahwa individu yang termotivasi secara mandiri baik karena adanya motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik menunjukkan akan adanya minat dan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori kognitivistik, konstruktivistik dan konektivisme dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses kognitif yang didukung oleh integrasi teknologi digital di dalam pembelajaran. Hasil uji korelasi antara minat dan hasil belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar seseorang, cenderung semakin tinggi pula hasil Belajarnya.

Namun, dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall*. Bagi siswa yang memiliki koneksi internet yang tidak stabil akan mengalami kesulitan

mengakses atau menyelesaikan aktivitas *wordwall*, tingkat kemampuan siswa berbeda-beda sehingga dibutuhkan pendampingan guru dalam mengerjakan kuis, dan tidak semua siswa memiliki perangkat elektronik seperti HP, sehingga perlu didukung oleh perangkat lain seperti LCD agar bisa ditampilkan secara klasikal. Bagi guru, penggunaan *wordwall* perlu memperhatikan manajemen waktu yang baik dalam persiapan dan pelaksanaan. Adapun kekurangan dari aplikasi *wordwall* sendiri adalah batasan fitur versi gratis sehingga guru harus berlangganan versi berbayar, tidak ada mode *offline* sehingga tidak dapat mengunduh aktivitas dan menjalankannya secara *offline*. Desain utamanya yang berupa permainan edukasi, meskipun menjadi kelebihan, juga menjadi kekurangan jika tidak diimbangi. *Wordwall* lebih efektif sebagai alat bantu atau evaluasi singkat, bukan sebagai satu-satunya metode penyampaian materi kompleks, sehingga guru perlu mengkombinasikan dengan metode yang lain agar siswa dapat menganalisis lebih dalam materi yang disampaikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan pada penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS yang tercermin dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital menggunakan *wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, kolaboratif, dan personal sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS.
2. Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar murid, yang terlihat dari perbaikan skor akademik antara pretest dan posttest.

3. Penerapan pembelajaran berbasis digital berbantuan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan berbasis digital dan *wordwall* menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar, terlihat dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Akhirnya, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang tercermin dari peningkatan skor ketuntasan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini karena *Wordwall* mendukung pembelajaran yang lebih aktif, personal, dan relevan dengan tantangan abad ke-21

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran pada penelitian ini adalah:

1. Kepada pihak sekolah SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa agar sekiranya dapat memfasilitasi guru agar dapat menyiapkan dan memberikan kebebasan kepada guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung pembelajaran berbasis digital.
2. Kepada para guru agar terus mengembangkan diri dan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman anak seperti menggunakan media pembelajaran

berbasis digital agar pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Guru hendaknya memanfaatkan sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah seperti *Smartboard* TV, *Crhomebook*, dan *LCD* sebagai media pembelajaran berbasis digital.

3. Kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya agar mengkaji lebih mendalam mengenai pembelajaran berbasis digital, membuat ide-ide pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada serta mengeksplorasi semua fitur yang ditawarkan *wordwall* untuk melihat potensi penelitian yang belum tergali.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asridah, A., & Nurdin, N. (2025). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Murid Kelas VI UPTD SDN 88 Barru Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 1890-1896.
- Aula, A. F. Y., & Junaedi, A. (2024). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Game Edukasi Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus Larasati Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 437-450.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afrina, A. (2021). *The Role of Historical Science in Social Studies Learning Materials for Increasing Values of Student ' s Nationalism*. 3(September), 1–8.
- Al Faruq, M. S. S., Sunoko, A., Ibda, H., & Wahyudi, K. (2023). Digital Learning Management using OpenAI ChatGPT: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(12), 21–41. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.12.2>
- Alifa, R. T., & Safitri, D. (2024). *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 ' Learning Outcomes in Social Studies Subject for 7th Grade at State Junior High School 222 Jakarta*. 2950–2958.
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>

- Bueno, M., Perez, F., Valerio, R., & Areola, E. M. Q. (2022). A usability study on Google Site and Wordwall. Net: Online instructional tools for learning basic integration amid pandemic. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 7(23), 61-71.
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Durroh Nasihatul Ummah, & Nadlir, N. (2023). Konsep Kurikulum Merdeka dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Jenjang Sekolah Dasar. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>
- Faridah, E. D., & Anwar, K. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Di SMP Negeri 2 Bumiayu Kabupaten Brebes*. 6(2), 152–160.
- Fatkhiyani, K., & Rukmini, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 253-264.
- Fauzan, Z. S. (2022). *Pengaruh media pembelajaran Word Wall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Febriani, M. (2021). IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133–146. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>
- Hamzah, A. R., Mesra, R., Br Karo, K., Alifah, N., Hartini, A., Gita Prima Agusta, H., Maryati Yusuf, F., Endrawati Subroto, D., Lisarani, V., Ihsan Ramadhani, M., Hajar Larekeng, S., Tunnoor, S., Bayu, R. A., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Harahap, J., & Darlis, A. (2025). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Lubuk Pakam. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 10(2).

- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2). <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78.
- Herawati, A., & Zainil, M. (2025). Efektivitas Media Digital Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2 Nomor 4(4), 948–952.
- Herpratiwi, & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2). <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Husnul, N. R. I., Prasetya, E. R., Ajimat, A., & Purnomo, L. I. (2020). *Statistik deskriptif*. Universitas Pamulang: Banten.
- Ilato, R., R. Payu, B., & Ahmad, N. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*.
- Imran, M., & Almusharraf, N. (2024). Digital Learning Demand and Applicability of Quality 4.0 for Future Education: A Systematic Review. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 14(4), 38–53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v14i4.48847>
- Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia PP No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta.
- Indrawati, L. A., Sari, Y. I., & Harini, Y. S. (2024, October). Penerapan Media

Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 312-325).

Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(7), 276-281.

Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas *Mastery Learning* Benyamin S Bloom. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>

Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.

Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>

Lohr, A., Sailer, M., Stadler, M., & Fischer, F. (2024). Digital learning in schools: Which skills do teachers need, and who should bring their own devices? *Teaching and Teacher Education*, 152(August 2023), 104788. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104788>

Lucky, D., Puran, T., Retno, R. S., Pd, M., Nur, D., & Eky, A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Di SDN Ngadirejo 03. 10(September), 374–385.

Madadzadeh, F. (2022). A tutorial on Quasi-experimental designs. 11(1), 3–4.

Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.

Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69-77.

Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL

- Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8). <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Momani, M. A. K. Al, Alharahasheh, K. A., & Alqudah, M. (2023). Digital learning in Sciences education: A literature review. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2277007>
- Mumtaza, A. L., Oktaviani, R. N., & Miftah, D. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS*. 02(02), 59–66.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Novianti, F. A., & Mufaridah, F. (2023). *Literature Review: Wordwall Game Application in English Language Learning To Develop a Disciplined Character in the Millennial Era*. 2, 29–34.
- Nur, M. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Watampone. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 828–834.
- Nur Aini, A., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984>
- Nurlinda, E. (2022). Mengajar Matematika berbasis teori belajar konektivisme di era teknologi digital. *Journal of Matematics In Teaching and Learning*, 1(1), 28–31.
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Oluwatayo, I. B., Ojo, A. O., Isah, S. I., & Odeleye, A. T. (2024).

Determinants of Learning Outcome in the Nigerian Primary Schools. *Journal of Education*, 204(3), 595–607. <https://doi.org/10.1177/00220574221130954>

Prasetyo, B. T. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Game Wordwall Pada Pembelajaran Ips Terhadap Prestasi dan Minat Belajar Kelas V SDN Tambakroto* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1).

Putri, N. H. O. S., & Anshori, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 849-858.

Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyo, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>

Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K, & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>

Riduwan & Sunarto. 2019. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>

Samad, M. A. (2022). Bab 4 Statistik Deskriptif. *Statistik Kesehatan: Teori dan Aplikasi*, 33.

Sariyatun, Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The effect of digital learning material on students' social skills in social studies learning. *International Journal of Instruction*, 14(3). <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a>

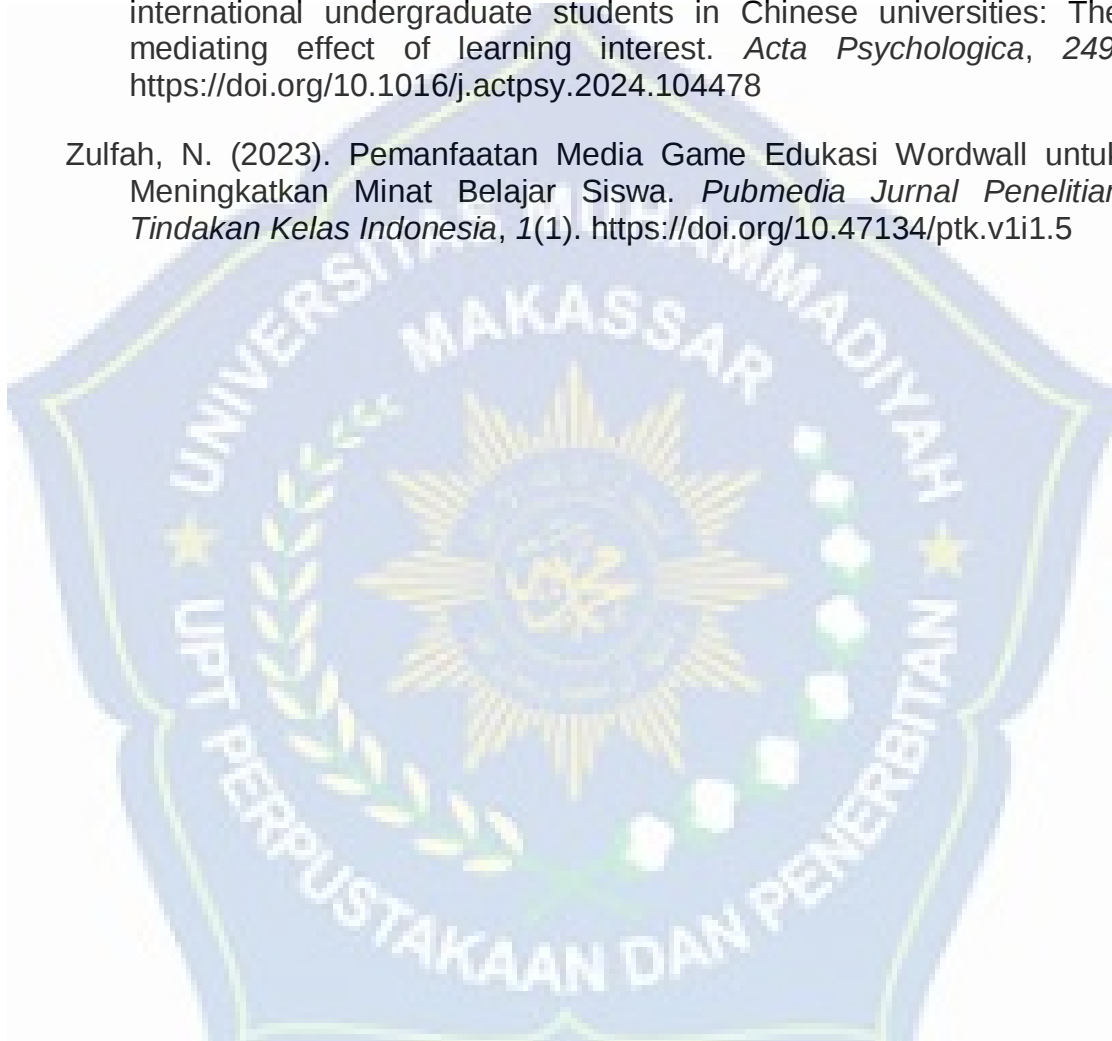
Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 2407–8840.

- Schöbel, S., Saqr, M., & Janson, A. (2021). Two decades of game concepts in digital learning environments – A bibliometric study and research agenda. *Computers and Education*, 173. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104296>
- Senen, A., Education, F., & Yogyakarta, U. N. (2021). *Cypriot Journal of Educational The use of photo comics media : Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects*. 16(5), 2300–2312.
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Suciati, S. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33830/jp.v19i2.731.2018>
- Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa*. 5, 544–552.
- Syachruraji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Rahmawati, R., & Fadilah, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13-21.
- Veni Veronika, Rury Rizhardi, I. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Urnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 576–583.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yanuarti, Rica. dan Wibowo Mukti. 2020. Media Pembelajaran Berteknologi Digital. Jakarta : Pusat Data Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Yafiina, F. A., & Rachmawati, F. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Peserta Didik Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMKN 1 Purwosari. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(3), 14-14.

Zhang, Y., & Zhang, X. (2024). The impact of online interaction and information technology accessibility on academic engagement among international undergraduate students in Chinese universities: The mediating effect of learning interest. *Acta Psychologica*, 249. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104478>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>



Lampiran 1

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: NURJANNAH, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri Bontotene
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: C
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Genap)
Bab 7	: Daerahku Kebanggaanku
Topik A	: Seperti Apakah Budaya Daerahku?
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 3 JP
B. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal Peserta didik kecepatan belajar tinggi (<i>advanced</i>)
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: 24 peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Digital Game Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, kuis interaktif, demonstrasi, dan penugasan
E. Sarana & Prasarana	
Media	: Komputer/laptop, Handphone, proyektor, pengeras suara, jaringan internet*
Sumber Belajar	: Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku IPA KTSP Sumber lain yang relevan Lingkungan Sekitar
Alat & Bahan	:
• Perlengkapan peserta didik:	

1. Buku tulis;
2. Handphone;
- Persiapan lokasi: pengaturan tempat duduk berkelompok.
- Perlengkapan yang dibutuhkan guru:
 1. buku-buku tentang warisan budaya setempat dan sejarahnya;
 2. buku atlas yang memiliki informasi tentang budaya daerah;
 3. kumpulan artikel dari internet tentang hasil budaya di daerah setempat beserta sejarahnya.

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini

C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Melalui kegiatan games wordwall, Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya dengan benar.
2. Melalui sumber belajar yang beragam peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya dengan benar.

D. Materi Pokok

Jenis Warisan Budaya

E. Pemahaman Bermakna

Pada topik ini, peserta didik diajak untuk semakin mengenal jenis warisan budaya setempat dan diajak bernalar kritis untuk dapat memahami sejarah warisan budaya dan akulturasi budaya. Karakter yang diharapkan muncul dalam pembelajaran ini, yaitu bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan juga berkebhinekaan global.

F. Pertanyaan Pemantik

1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada di daerahku?
2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?
3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasil gabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?

G. Asesmen

1. Asesmen diagnostik: Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik
2. Asesmen formatif: Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

3. Asessmen sumatif : Peserta didik membuat media informasi untuk mempromosikan keunggulan, kekayaan, dan potensi yang dimiliki daerah-daerah yang ada di Indonesia.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme
6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini
7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (85 Menit)

1. Peserta didik melakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa.
2. Guru memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai Candi Borobudur.
3. Guru menggali pengetahuan peserta didik mengenai warisan budaya yang ada di daerahnya.
4. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok
5. Guru menampilkan media atau materi pembelajaran tentang warisan budaya di Indonesia melalui aplikasi *wordwall*
6. Peserta didik secara berkelompok mengelompokkan jenis warisan budaya melalui link *wordwall* yang telah dibagikan.
7. Guru memandu siswa mengerjakan kuis *wordwall*
8. Peserta didik melakukan pencarian informasi melalui buku atau internet tentang sejarah salah satu jenis warisan budaya
9. Guru memandu kegiatan saat peserta didik melakukan presentasi jenis warisan budaya dan sejarahnya.
10. Peserta didik diberikan penguatan mengenai warisan budaya dengan menggunakan teks Jenis Warisan Budaya pada Buku Siswa sebagai alat bantu.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

I. Refleksi

Refleksi Guru

Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang diisi pada lembar refleksi Guru (Terlampir)

Refleksi Peserta Didik

Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan

perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi peserta didik sebagai bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Diisi melalui lembar Refleksi peserta didik (Terlampir)

LAMPIRAN

A Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai target kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai target ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan bimbingan dalam kegiatan remedial

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)

C. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)

D. Rubrik Penilaian (Terlampir)

E. Glossarium

- Akulturasi : percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi.
- Pemugaran : proses, cara, perbuatan memugar; pembaharuan kembali; pemulihan kembali; perbaikan kembali.
- Unesco : United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization
- Testimoni : bukti yang diberikan saksi di pengadilan.

F Daftar Pustaka

Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek

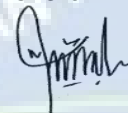
Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek

Gowa, 12 Maret 2025

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Peneliti


MURNIATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 196905201993072001


NURJANNAH, S.Pd.
NIP. 199210062019032015

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: NURJANNAH, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri Bontotene
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: C
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Genap)
Bab 7	: Daerahku Kebanggaanku
Topik B	: Kondisi Perekonomian di daerahku
Pertemuan	: 2
Alokasi Waktu	: 3 JP
B. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal Peserta didik kecepatan belajar tinggi (<i>advanced</i>)
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: 24 peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Digital Game Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, kuis interaktif, demonstrasi, dan penugasan
E. Sarana & Prasarana	
Media	: Komputer/laptop, Handphone, proyektor, pengeras suara, jaringan internet*
Sumber Belajar	Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku IPA KTSP Sumber lain yang relevan Lingkungan Sekitar
Alat & Bahan	:
• Perlengkapan peserta didik: 1. Buku tulis; 2. Handphone;	

3. tabel ceklis aktivitas ekonomi untuk masing-masing peserta didik 4. kertas HVS; 5. alat tulis (pensil, penghapus, penggaris); 6. buku tulis; • Persiapan lokasi: pengaturan tempat duduk berkelompok. • Perlengkapan yang dibutuhkan guru: Informasi data statistik perekonomian kota atau kabupaten tempat tinggal. Bisa dicari di situs pemerintahan daerah atau menyempatkan diri pengambilan data ke pemerintahan setempat.					
KOMPONEN INTI					
A. Capaian Pembelajaran (CP)					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemen</th><th>Capaian Pembelajaran</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</td><td>Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</td></tr> </tbody> </table>	Elemen	Capaian Pembelajaran	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.	
Elemen	Capaian Pembelajaran				
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.				
B. Tujuan Pembelajaran					
1. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.					
C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					
1. Melalui kegiatan games wordwall, Peserta didik dapat mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Melalui kerjasama, peserta didik menentukan aktivitas ekonomi andalan daerahnya.					
D. Materi Pokok					
Aktivitas Ekonomi Masyarakat					
E. Pemahaman Bermakna					
Pada topik ini, peserta didik diajak untuk semakin mengenal aktivitas ekonomi di daerah tempat tinggalnya dan diajak bernalar kritis untuk dapat menentukan aktivitas ekonomi andalan dan cara meningkatkan kondisi perekonomian daerah tempat tinggalnya. Karakter yang diharapkan muncul dalam pembelajaran ini, yaitu bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan juga berkebhinekaan global.					
F. Pertanyaan Pemantik					
1. Apa saja bentuk aktivitas perekonomian di daerahku? 2. Apakah aktivitas perekonomian anda daerahku? 3. Apakah yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kondisi perekonomian daerahku?					
G. Asessmen					
1 Asesmen diagnostik: Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik 2 Asesmen formatif: Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.					

3 Asessmen sumatif : Peserta didik membuat media informasi untuk mempromosikan keunggulan, kekayaan, dan potensi yang dimiliki daerah-daerah yang ada di Indonesia.	
H. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan	
Kegiatan Pendahuluan	(10 enit)
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari 5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	
Kegiatan Inti	(85 enit)
• Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik B pada Buku Siswa. • Guru memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap bacaan dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti kegiatan yang dilakukan keluarga Dara di pagi hari. • Peserta didik diminta untuk mengemukakan kesibukan keluarga mereka di pagi hari. . • Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok. • Peserta didik mengerjakan Teka Teki Silang tentang macam-macam aktivitas ekonomi yang ada pada aplikasi <i>wordwall</i> • Peserta didik berbagi pengetahuan tentang mengenai aktivitas ekonomi dan memberikan ceklis pada tabel. • Peserta didik mengisi tabel sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan mereka. 8. Peserta didik mengambil kesimpulan dari kegiatan dengan mencari aktivitas ekonomi apa yang paling banyak mereka amati.	
Kegiatan Penutup	• enit)
• Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung • Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. • Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.	
I. Refleksi Guru dan Peserta Didik	
Refleksi Guru Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang diisi pada lembar refleksi Guru (Terlampir)	
Refleksi Peserta Didik Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi peserta didik sebagai	

bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Diisi melalui lembar Refleksi peserta didik (Terlampir)

LAMPIRAN						
A. Pengayaan dan Remedial						
Pengayaan Peserta didik yang telah mencapai target kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan						
Remedial Peserta didik yang belum mencapai target ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan bimbingan dalam kegiatan remedial						
B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)						
C. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)						
D. Rubrik Penilaian (Terlampir)						
	No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
	1	Etika presentasi: 1. Mengucapkan salam di awal dan diakhir presentasi. 2. Memperkenalkan diri dan anggota kelompok. 3. Menyampaikan tujuan presentasi. 4. Menatap audiens	Memenuhi semua kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi ≤ 1 kriteria estetika presentasi yang baik.
	2	Isi presentasi: 1. Sesuai dengan materi presentasi. 2. Menyampaikan semua poin yang harus dipresentasikan. 3. Disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. 4. Menguasai materi sehingga presentasi tidak dilakukan	Memenuhi semua kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi <2 kriteria isi presentasi yang baik.

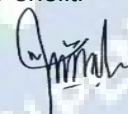
		dengan membaca.				
	3	Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok mendapat tugas melakukan presentasi.	Satu orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	2 orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	Semua anggota kelompok tidak melakukan presentasi.
E. Glossarium						
• pelaku ekonomi: masyarakat yang terlibat dalam proses ekonomi. • infrastruktur: bangunan, jembatan, atau jalan yang dapat memudahkan aktivitas manusia.						
F Daftar Pustaka						
Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek						

Mengetahui
Kepala Sekolah,


MURNIATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 196905201993072001

Gowa, 15 Maret 2025

Peneliti


NURJANNAH, S.Pd.
NIP. 199210062019032015

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: NURJANNAH, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri Bontotene
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: C
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Genap)
Bab 7	: Daerahku Kebanggaanku
Topik C	: Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!
Pertemuan	: 3
Alokasi Waktu	: 3 JP
B. Profil Pelajar Pancasila	
• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, • Berkebinekaan global, • Bergotong-royong, • Mandiri, • Bernalar kritis	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal Peserta didik kecepatan belajar tinggi (<i>advanced</i>)
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: 24 peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Digital Game Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, kuis interaktif, demonstrasi, dan penugasan
E. Sarana & Prasarana	
Media	: Komputer/laptop, Handphone, proyektor, pengeras suara, jaringan internet*
Sumber Belajar	: Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar Buku Tematik Kurikulum 2013 Sumber lain yang relevan Lingkungan Sekitar
Alat & Bahan	:
• Perlengkapan peserta didik: 1. Buku tulis; 2. Handphone; 3. tabel ceklis aktivitas ekonomi untuk masing-masing peserta didik	

4. kertas HVS;
 5. alat tulis (pensil, penghapus, penggaris);
 6. buku tulis;
 7. alat mewarnai.
- Persiapan lokasi: pengaturan tempat duduk berkelompok.
 - Perlengkapan yang dibutuhkan guru:
 1. Informasi data tempat wisata, produk daerah, dan produk unggulan kota atau kabupaten tempat tinggal. Bisa dicari di situs pemerintahan daerah atau menyempatkan diri pengambilan data ke pemerintahan setempat.
 2. Kemasan produk unggulan. Jika tidak memungkinkan untuk mendapatkannya secara fisik bisa mencari informasinya di internet.
 3. Informasi lengkap tentang produk unggulan.
 4. Peta sebaran produk unggulan daerah.

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.

C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Melalui kegiatan games wordwall, Peserta didik dapat mengetahui produk unggulan daerah sekitar tempat tinggal.
2. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik dapat memahami karakteristik dan keunggulan dari setiap produk

D. Materi Pokok

Produk Unggulan Daerah

E. Pemahaman Bermakna

Pada topik ini, peserta didik diajak untuk semakin mengenal produk unggulan di daerah tempat tinggalnya dan diajak bernalar kritis untuk dapat mengidentifikasi faktor pendukung suatu produk menjadi produk unggulan. Karakter yang diharapkan muncul dalam pembelajaran ini, yaitu bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan juga berkebhinekaan global.

F. Pertanyaan Esensial

1. Apa produk unggulan daerahku?
2. Mengapa produk tersebut menjadi unggulan?
3. Bagaimana cara memperkenalkan sebuah produk?

G. Asesmen

1. Asesmen diagnostik: Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik

2. Asessmen formatif: Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : Peserta didik membuat media informasi untuk mempromosikan keunggulan, kekayaan, dan potensi yang dimiliki daerah-daerah yang ada di Indonesia.	
H. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan	
Kegiatan Pendahuluan	i. menit
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari 5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	
Kegiatan Inti	86 Menit
1. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik C pada Buku Siswa. 2. Guru memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap bacaan dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti Apa makanan yang dimakan oleh Aga dan Banu? Dari daerah manakah makanan tersebut? Apa yang biasanya dibawa orang sebagai oleh-oleh? 3. Peserta didik menceritakan pengalamannya membeli atau mendapatkan oleh-oleh khas.. 4. Peserta didik mencari produk unggulan yang ada pada aplikasi <i>wordwall</i> 5. Peserta didik memilih pada aplikasi <i>wordwall</i> dan mencatat informasi penting tentang produk unggulan tersebut pada LKPD. 6. Peserta didik mengambil kesimpulan dari kegiatan dengan mencari testimoni produk unggulan	
Kegiatan Penutup	10 menit
1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.	
I. Refleksi Guru dan Peserta Didik	
Refleksi Guru Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang diisi pada lembar refleksi Guru (Terlampir)	
Refleksi Peserta Didik Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi peserta didik sebagai bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Diisi melalui lembar Refleksi peserta didik (Terlampir)	

A. Pengayaan dan Remedial						
Pengayaan Peserta didik yang telah mencapai target kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan Remedial Peserta didik yang belum mencapai target ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan bimbingan dalam kegiatan remedial						
B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)						
C. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)						
D. Rubrik Penilaian (Terlampir)						
No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan	
1	Etika presentasi: 1. Mengucapkan salam di awal dan diakhir presentasi. 2. Memperkenalkan diri dan anggota kelompok. 3. Menyampaikan tujuan presentasi. 4. Menatap audiens	Memenuhi semua kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi ≤ 1 kriteria estetika presentasi yang baik.	
2	Isi presentasi: 1. Sesuai dengan materi presentasi 2. Menyampaikan semua poin yang harus dipresentasikan. 3. Disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. 4. Menguasai materi sehingga presentasi tidak dilakukan dengan membaca.	Memenuhi semua kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi < 2 kriteria isi presentasi yang baik.	

3	Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok mendapat tugas melakukan presentasi.	Satu orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	2 orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	Semua anggota kelompok tidak melakukan presentasi.
---	---------------------	---	---	--	--

E. Glossarium

- testimoni: cerita pengalaman dan pendapat orang-orang tentang makanan, barang, atau tempat tertentu

F Daftar Pustaka

Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek

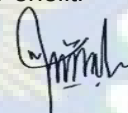
Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek

Mengetahui
Kepala Sekolah,


MURNIA I, S.Pd., M.Pd
NIP. 196905201993072001

Gowa, 10 April 2025

Peneliti


NURJANNAH, S.Pd.
NIP. 199210062019032015

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: NURJANNAH, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri Bontotene
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: C
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Genap)
Bab 7	: Daerahku Kebanggaanku
Topik C	: Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!
Pertemuan	: 4
Alokasi Waktu	: 3 JP
B. Profil Pelajar Pancasila	
• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, • Berkebinekaan global, • Bergotong-royong, • Mandiri, • Bernalar kritis	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal Peserta didik kecepatan belajar tinggi (<i>advanced</i>)
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: 24 peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Digital Game Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, kuis interaktif, demonstrasi, dan penugasan
E. Sarana & Prasarana	
Media	: Komputer/laptop, Handphone, proyektor, pengeras suara, jaringan internet*
Sumber Belajar	: Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar Buku Tematik Kurikulum 2013 Sumber lain yang relevan Lingkungan Sekitar
Alat & Bahan	:
• Perlengkapan peserta didik: 1. Buku tulis; 2. Handphone; 3. kertas HVS;	

4. alat tulis (pensil, penghapus, penggaris); 5. buku tulis; 6. alat mewarnai.					
- Persiapan lokasi: pengaturan tempat duduk berkelompok. - Perlengkapan yang dibutuhkan guru: - Informasi data tempat wisata, produk daerah, dan produk unggulan kota atau kabupaten tempat tinggal. Bisa dicari di situs pemerintahan daerah atau menyempatkan diri pengambilan data ke pemerintahan setempat. - Kemasan produk unggulan. Jika tidak memungkinkan untuk mendapatkannya secara fisik bisa mencari informasinya di internet. - Informasi lengkap tentang produk unggulan. - Peta sebaran produk unggulan daerah.					
KOMPONEN INTI					
A. Capaian Pembelajaran (CP)					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemen</th><th>Capaian Pembelajaran</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</td><td>Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</td></tr> </tbody> </table>	Elemen	Capaian Pembelajaran	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.	
Elemen	Capaian Pembelajaran				
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.				
B. Tujuan Pembelajaran					
1. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.					
C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					
1. Melalui kegiatan games wordwall, Peserta didik dapat mengetahui produk unggulan Indonesia 2. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik dapat merancang cara mengenalkan suatu produk.					
D. Materi Pokok					
Produk Unggulan Indonesia					
E. Pemahaman Bermakna					
Pada topik ini, peserta didik diajak untuk semakin mengenal produk unggulan di Indonesia dan diajak kreatif untuk dapat merancang cara mengenalkan suatu produk. Karakter yang diharapkan muncul dalam pembelajaran ini, yaitu bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan juga berkebhinekaan global.					
F. Pertanyaan Esensial					
4. Apa produk unggulan daerahku? 5. Mengapa produk tersebut menjadi unggulan? 6. Bagaimana cara memperkenalkan sebuah produk?					
G. Asessmen					
1. Asesmen diagnostik: Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan atau nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik					

2. Asessmen formatif: Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : Peserta didik membuat media informasi untuk mempromosikan keunggulan, kekayaan, dan potensi yang dimiliki daerah-daerah yang ada di Indonesia.	
H. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan	
Kegiatan Pendahuluan	o menit)
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari 5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	
Kegiatan Inti	b. Menit)
1. Peserta didik menceritakan kembali produk unggulan dari daerahnya. 2. Peserta didik mencari produk unggulan Indonesia yang ada pada aplikasi <i>wordwall</i> 3. Peserta didik membuat brosur pada kertas HVS tentang produk unggulan sesuai kriteria yang ada pada buku siswa. 4. Peserta didik juga bisa membuat brosur dalam bentuk digital. 5. Selama kegiatan berlangsung, guru mengidentifikasi kesulitan peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. 6. Guru memberikan umpan balik langsung pada peserta didik saat sedang mengerjakan tugasnya. 7. Di akhir kegiatan, guru mengecek brosur hasil masing-masing peserta didik. 8. Peserta didik mengemukakan apa fungsi brosur dihubungkan dengan materi yang sedang mereka pelajari yaitu produk unggulan.	
Kegiatan Penutup	4. menit)
1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.	
I Refleksi Guru dan Peserta Didik	
Refleksi Guru Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang diisi pada lembar refleksi Guru (Terlampir)	
Refleksi Peserta Didik Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi	

peserta didik sebagai bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Diisi melalui lembar Refleksi peserta didik (Terlampir)

LAMPIRAN						
A. Pengayaan dan Remedial						
Pengayaan Peserta didik yang telah mencapai target kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan						
Remedial Peserta didik yang belum mencapai target ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan bimbingan dalam kegiatan remedial						
B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)						
C. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)						
D. Rubrik Penilaian						
	No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
	1	Etika presentasi: 5. Mengucapkan salam di awal dan diakhir presentasi. 6. Memperkenalkan diri dan anggota kelompok. 7. Menyampaikan tujuan presentasi. 8. Menatap audiens	Memenuhi semua kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria etika presentasi yang baik.	Memenuhi ≤ 1 kriteria estetika presentasi yang baik.
	2	Isi presentasi: 5. Sesuai dengan materi presentasi. 6. Menyampaikan semua poin yang harus dipresentasikan. 7. Disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. 8. Menguasai materi sehingga presentasi tidak dilakukan	Memenuhi semua kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 3 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi 2 kriteria isi presentasi yang baik.	Memenuhi <2 kriteria isi presentasi yang baik.

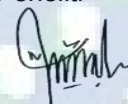
		dengan membaca.				
	3	Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok mendapat tugas melakukan presentasi.	Satu orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	2 orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	Semua anggota kelompok tidak melakukan presentasi.
E. Glossarium						
• brosur: salah satu media yang digunakan sebagai alat promosi suatu barang atau jasa						
F Daftar Pustaka						
Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek						

Mengetahui
Kepala Sekolah,


MURNIATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 196905201993072 001

Gowa, 12 April 2025

Peneliti


NURJANNAH, S.Pd.
NIP. 199210062019032015

Lampiran 2

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Tema: Jenis Warisan Budaya

Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai jenis warisan budaya.
- Peserta didik memahami sejarah warisan budaya.

Alat dan Bahan:

- Wordwall (akun guru dan siswa)
- Perangkat komputer/laptop/tablet/HP
- Koneksi internet

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pelaksanaan:

- o Peserta didik mengakses aktivitas Wordwall melalui perangkat masing-masing dengan mengklik tautan berikut :
<https://wordwall.net/id/resource/86224524>



- o Peserta didik memasang gambar warisan budaya dengan jenisnya yang tepat (misalnya: gambar Candi Prambanan dipasangkan dengan "Warisan Budaya Benda").
- 2. Diskusi:**
- o Setelah menyelesaikan aktivitas Wordwall, guru dan peserta didik berdiskusi tentang jawaban yang benar dan salah.
 - o Guru memberikan penjelasan tambahan tentang jenis-jenis warisan budaya yang belum dipahami oleh peserta didik.
 - o Peserta didik mencari di internet dan berbagi pengalaman tentang sejarah salah satu warisan budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Sejarah Warisan Budaya

Benteng Fort Rotterdam merupakan peninggalan sejarah dari kerajaan gowa - tallo yg terletak di pinggir pantai sebelah barat kota Makassar Sulawesi selatan.

Benteng ini dibangun pada th 1579-1585 oleh raja gowa

ke 6-10 yang bernama 1 monigdu daeng bontokaraeng
lakuang dengan gelar karaeng tumipalongga Uluweng.

pada awalnya benteng ini di bangun dengan material berupa
tanah liat. kemudian pada th 1634, ketika periode pemerintahan
Sultan alauddin, konstruksi benteng ini diganti menjadi batu padar
yang bersumber dari pegunungan karst di daerah maros.

Benteng ujung pandang mengalami kerusakan fatal akibat serangan
VOC dikauib pimpinan Cornelis J. Speelman antara tahun 1685-1686.

Kala itu kerajaan gowa - kallo yang diperintah oleh Sultan Hasan
Muddin, terpaksa menyerahkan Benteng Ujung Pandang kepada Belanda.

Penyerahan ini adalah bagian dari perjanjian Bongaya yg
terpaks di landa bangani Sultan Hasanuddin setelah kala
dalam perang Makassar.

Setelah jatuh ke tangan Belanda, Benteng Ujung Pandang
kemudian diganti namanya menjadi benteng Fort Rotterdam,
sesuai nama kelahiran Speelman.

Speelman kemudian membangun kembali benteng yang sebagian
bangunannya telah hancur dengan gaya arsitektur Belanda.
Benteng Fort Rotterdam menjadi pusat kekuasaan kolonial Be
landa di Sulawesi.

KELOMPOH 4

No.	Jenis Aktivitas Ekonomi (bidang pekerjaan)	✓	Keterangan (isi dengan jumlah atau keterangan banyak/ sedikit)
1.	Pertanian	✓	banyak
2.	Perkebunan	✓	Sedikit
3.	Peternakan	✓	Sedikit
4.	perikanan	✓	Sedikit
5.	Perdagangan	✓	banyak
6.	Perindustrian	✓	banyak
7.	Pertambangan	✓	Sedikit
8.	Jasa	✓	banyak



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Kelompok : 3

Nama Anggota Kelompok :

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| 1. Misyah raihana djufri | 4. nur aila |
| 2. Ratika nawa ningrum | 5. Anggi satri |
| 3. nur aila bahar | 6. Wafiah rawadani putri nurmansyah |

Tema: Aktivitas Ekonomi Masyarakat

Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu mengidentifikasi produk-produk unggulan yang berasal dari daerahnya.
- Peserta didik memahami karakteristik dan keunggulan dari setiap produk

Alat dan Bahan:

- Wordwall (akun guru dan siswa)
- Perangkat komputer/laptop/tablet/HP
- Koneksi internet

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pelaksanaan:

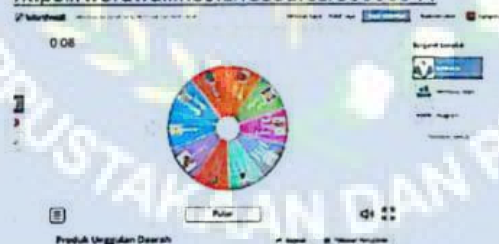
- o Peserta didik mengakses aktivitas Wordwall melalui perangkat masing-masing dengan mengklik tautan berikut :

<https://wordwall.net/id/resource/86668944>



- o Peserta didik mencari kata-kata yang tersembunyi yang berkaitan dengan produk unggulan daerahnya.
- o Peserta didik memilih produk unggulan melalui roda acak

<https://wordwall.net/id/resource/86668944>



3. Diskusi:

- o Peserta didik mencari informasi tentang produk unggulan yang dipilih. Informasi berupa :
 - Sejarah atau cerita tentang produk unggulan
 - Bahan baku.

- Proses pembuatan (jika berupa makanan atau barang).
- Wilayah tempat pembuatan makanan atau barang.
- Lokasi tempat (jika berupa bangunan atau tempat wisata).
- Hal-hal yang membuat makanan/barang/tempat itu menjadi unggul

Lenteng (malino)

sejarah = ↓

- lenteng malino adalah makanan khas bugis - makassar yang berasal dari kota malino, Gowa, Sulawesi selatan

bahan baku = ↓

- makanan ini adalah : - gula merah
- dan kacang tanah

sehingga sering disebut Bage canggoreng

aslinya bentuk kemasan makanan ini dari kulit jagung tapi seiring perkembangan kemasannya diganti menjadi plastik

Proses Pembuatan ↓

- pembuatan makanan ini dimulai dari mencairkan gula merah pada wajan atau panci sampai mengental lalu dicampurkan ke kacang tanah diaduk hingga mulai mendingin dan dicetak sesuai ukuran dan dimasak dengan plastik

hal-hal yang membuat makanan jadi unggul = ↓

- Rasa
- murah
- halal
- Kualitas bahan terjamin sehat
- Kemasan unik/bagus

selesai ~ ~

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. Alsyah Raitiana Djuari

2. Syahri Ramadani

3. Raliko hawa Ningrum

4. Anggi Sutikri

5. Lufia Ramadani

6. Nur Alela Bakar

Tema: Produk Unggulan Indonesia

Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu Peserta didik dapat mengetahui produk unggulan Indonesia.
- Peserta didik dapat merancang cara mengenalkan suatu produk.

Alat dan Bahan:

- Wordwall (akun guru dan siswa)
- Perangkat komputer/laptop/tablet/HP
- Koneksi internet

Langkah-Langkah Kegiatan:

- o Peserta didik mengakses aktivitas Wordwall melalui perangkat masing-masing dengan mengklik tautan atau scan barcode berikut :
<https://wordwall.net/id/resource/86674071>



- o Peserta didik membuka kotak yang berisi tentang produk Indonesia yang mendunia.
- o Peserta didik memilih produk unggulan melalui roda acak lalu membuat brosur.



- o Di dalam brosur harus terdapat:
 - gambar produk;
 - sejarah singkat produk;
 - informasi singkat bahan baku utama (jika berupa makanan atau barang);
 - informasi lokasi (jika berupa bangunan atau tempat wisata);
 - keunggulan produk;
 - Testimoni.

Kelapa Sawit
 Apa artinya aku tanpa mu?
 Every Part
 is usefull



Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN *WORDWALL*

Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bontotene

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Peneliti : Nurjannah

Observer : Maria Muis, S.Pd.

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

Pertemuan :

Hari/ tanggal :

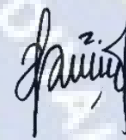
No	Deskripsi aktivitas siswa	Keterlaksanaan		Penilaian			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
A	Pra Pembelajaran						
	1. Pengaturan tempat duduk masing-masing siswa	✓					✓
	2. Pengkondisian kesiapan pelaksanaan pembelajaran	✓					✓

B.	Kegiatan Membuka Pelajaran						
	1. Mengajukan pertanyaan/apersepsi	✓					✓
	2. Memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓					✓
C.	Kegiatan Inti Pembelajaran						
	1. Memberikan penjelasan materi pelajaran.	✓					✓
	2. Mengajukan pertanyaan saat proses penjelasan materi	✓					✓
	3. Memfasilitasi adanya interaksi antar siswa	✓					✓
	4. Memfasilitasi interaksi antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	✓					✓
	5. Membentuk kelompok	✓					✓
	6. Memberi lembar kerja pada setiap kelompok	✓					✓
	7. Memberikan waktu untuk menyelesaikan LKPD kuis <i>wordwall</i> dengan menggunakan perangkat digital	✓					✓
	8. Membimbing siswa mengerjakan LKPD yang diberikan	✓					✓
	9. Mengumpulkan LKPD	✓					✓
	10. Melakukan penilaian	✓				✓	
	11. Melakukan apresiasi dan rekognisi	✓				✓	
	12. Memfasilitasi adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran	✓					✓

	13. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital berbantuan <i>wordwall</i> .	✓					✓
D.	Kegiatan penutup						
	Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut	✓				✓	
	Jumlah					9	60
	Rata-rata					3,8	

Gowa, 12 Maret 2025

Observer


Maria Muis, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN *WORDWALL*

Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bontotene

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Peneliti : Nurjannah

Observer : Maria Muis, S.Pd.

Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

Skala penilaian

1 = tidak sesuai

3 = sesuai

2 = cukup sesuai

4 = sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/ tanggal :

No	Deskripsi aktivitas siswa	Keterlaksanaan		Penilaian			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
A	Pra Pembelajaran						
	1. Tempat duduk masing-masing siswa	✓					✓
	2. Kesiapan menerima pembelajaran	✓				✓	
B.	Kegiatan Membuka Pelajaran						

	1. Menjawab pertanyaan guru	✓				✓	
	2. Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai	✓					✓
C.	Kegiatan Inti Pembelajaran						
	1. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	✓					✓
	2. Bertanya saat proses penjelasan materi	✓				✓	
	3. Interaksi antar siswa	✓					✓
	4. Interaksi antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	✓					✓
	5. Bergabung dengan kelompok	✓					✓
	6. Siswa dapat menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> secara mandiri dengan sedikit bantuan dari guru.	✓				✓	
	7. Berusaha menyelesaikan kuis secara berkelompok	✓					✓
	8. Mengumpulkan LKPD	✓					✓
	9. Mendapatkan apresiasi dan rekognisi dari guru	✓					✓
	10. Interaksi antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan guru	✓					✓
	11. Tertarik pada materi yang disajikan dengan Media pembelajaran berbasis digital berbantuan <i>wordwall</i>	✓					✓

	12. Siswa tampak fokus dan senang saat menggunakan media <i>wordwall</i>	✓					✓
D.	Kegiatan penutup						
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/Kesimpulan	✓					✓
	Jumlah					12	52
	Rata-rata					3,7	

Gowa, 12 Maret 2025

Observer


Maria Muis, S.Pd.

Lampiran 4

KUESIONER MINAT BELAJAR IPS KELAS EKSPERIMEN

SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Hur Asyifa & albi

Kelas : 5 (Lima)

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda. Gunakan skala Likert berikut:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Kurang Setuju (KS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Perasaan Senang						
1	Saya selalu hadir dan belajar IPS tanpa paksaan			✓		
2	Saya mudah memahami Pelajaran IPS		✓			
3	Saya merasa pelajaran IPS sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.		✓			
4	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan perasaan senang.		✓			
5	Saya bersemangat belajar IPS karena guru mengajar dengan menyenangkan.		✓			
6	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPS.		✓			

Ketertarikan					
7	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang materi IPS yang kurang saya pahami.	✓	✓		
8	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru.	✓	✓		
9	Saya sering membaca buku atau referensi tambahan tentang IPS.		✓		
10	Saya berusaha mendapatkan nilai atau hasil yang baik dalam pembelajaran IPS		✓		
Perhatian					
11	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.		✓		
12	Saya mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.				✓
13	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan			✓	
14	Saya duduk dengan tenang dan fokus belajar IPS.		✓		
15	Saya tidak berbicara sendiri atau melakukan kegiatan lain yang mengganggu				✓
16	Saya menanggapi pertanyaan guru dengan cepat dan tepat.		✓		
Keterlibatan					
17	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.		✓		
18	Saya berani dan percaya diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas		✓		
19	Saya belajar bersama teman mengerjakan PR/tugas kelompok di rumah		✓		
20	Saya belajar IPS pada malam hari sebelum belajar IPS esok hari			✓	

KUESIONER MINAT BELAJAR IPS KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nur Asyifa Galbi

Kelas : 5 (Lima)

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda. Gunakan skala Likert berikut:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Kurang Setuju (KS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Perasaan Senang						
1	Saya selalu hadir dan belajar IPS tanpa paksaan		✓			
2	Saya mudah memahami Pelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis digital	✓				
3	Saya merasa pelajaran IPS sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.		✓			
4	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan perasaan senang.	✓				
5	Saya bersemangat belajar IPS karena guru mengajar dengan menyenangkan menggunakan aplikasi wordwall.		✓			

6	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPS menggunakan kuis <i>wordwall</i>	✓				
Ketertarikan						
7	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang materi IPS yang kurang saya pahami.		✓			
8	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru.	✓				
9	Saya sering membaca buku atau referensi tambahan tentang IPS.		✓			
10	Saya berusaha mendapatkan nilai atau hasil yang baik dalam pembelajaran IPS	✓				
Perhatian						
11	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.		✓			
12	Saya mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.	✓				
13	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan melalui aplikasi <i>wordwall</i>					
14	Saya duduk dengan tenang dan fokus belajar IPS.		✓			
15	Saya tidak berbicara sendiri atau melakukan kegiatan lain yang mengganggu	✓				
16	Saya menanggapi pertanyaan guru dengan cepat dan tepat.		✓			
Keterlibatan						
17	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.	✓				
18	Saya berani dan percaya diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas		✓			
19	Saya belajar bersama teman mengerjakan PR/tugas kelompok di rumah	✓				
20	Saya belajar IPS pada malam hari sebelum belajar IPS esok hari		✓			

7	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang materi IPS yang kurang saya pahami.			✓		
8	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru.			✓		
9	Saya sering membaca buku atau referensi tambahan tentang IPS.				✓	
10	Saya berusaha mendapatkan nilai atau hasil yang baik dalam pembelajaran IPS		✓			
Perhatian						
11	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.			✓		
12	Saya mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.				✓	
13	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan		✓			
14	Saya duduk dengan tenang dan fokus belajar IPS.				✓	
15	Saya tidak berbicara sendiri atau melakukan kegiatan lain yang mengganggu			✓		
16	Saya menanggapi pertanyaan guru dengan cepat dan tepat.			✓		
Keterlibatan						
17	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.			✓		
18	Saya berani dan percaya diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas				✓	
19	Saya belajar bersama teman mengerjakan PR/tugas kelompok di rumah				✓	
20	Saya belajar IPS pada malam hari sebelum belajar IPS esok hari				✓	

KUESIONER MINAT BELAJAR IPS KELAS KONTROL

Nama : SITI, KHODIJAH

Kelas : 5/B

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda. Gunakan skala Likert berikut:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Kurang Setuju (KS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Perasaan Senang						
1	Saya selalu hadir dan belajar IPS tanpa paksaan	✓				
2	Saya mudah memahami Pelajaran IPS			✓		
3	Saya merasa pelajaran IPS sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.	✓				
4	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan perasaan senang.	✓				
5	Saya bersemangat belajar IPS karena guru mengajar dengan menyenangkan.	✓				

6	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPS.	✓				
Ketertarikan						
7	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang materi IPS yang kurang saya pahami.		✓			
8	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru.	✓				
9	Saya sering membaca buku atau referensi tambahan tentang IPS.		✓			
10	Saya berusaha mendapatkan nilai atau hasil yang baik dalam pembelajaran IPS		✓			
Perhatian						
11	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.	✓				
12	Saya mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.		✓			
13	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan			✓		
14	Saya duduk dengan tenang dan fokus belajar IPS.		✓			
15	Saya tidak berbicara sendiri atau melakukan kegiatan lain yang mengganggu		✓			

16	Saya menanggapi pertanyaan guru dengan cepat dan tepat.			✓		
Keterlibatan						
17	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.	✓				
18	Saya berani dan percaya diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas			✓		
19	Saya belajar bersama teman mengerjakan PR/tugas kelompok di rumah	✓				
20	Saya belajar IPS pada malam hari sebelum belajar IPS esok hari	✓				

Lampiran 5

LEMBAR INSTRUMEN PRETES
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI BAB 7 DAERAH KU-KEBANGGANKU

Nama: Nur Asyifa aalbi

Kelas: 5

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

1. Warisan budaya yang dapat kita lihat dan raba adalah
 - ☒ a. Warisan budaya benda
 - b. Warisan budaya tak benda
 - c. Warisan budaya campuran
 - d. Warisan budaya nenek moyang
2. Berikut ini yang merupakan contoh warisan budaya benda adalah...
 - a. Tari Saman
 - ☒ b. Candi Borobudur
 - c. Tradisi Sekaten
 - d. Pantun
3. Warisan budaya tak benda mencakup unsur-unsur berikut, kecuali...
 - a. Adat istiadat
 - b. Lagu daerah
 - ☒ c. Kerajinan tangan
 - d. Seni pertunjukan
4. Berikut ini adalah contoh warisan budaya tak benda yang diakui oleh UNESCO, yaitu...
 - a. Batik
 - b. Keris
 - c. Angklung
 - ☒ d. Wayang kulit

5. Jenis warisan budaya yang berkaitan dengan keahlian membuat suatu produk atau kerajinan disebut...
- ☒ a. Warisan budaya benda
 - b. Warisan budaya tak benda
 - c. Warisan budaya alam
 - d. Warisan budaya campuran
6. Hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan seni pertunjukan tradisional adalah dengan
- a. Mengabaikannya
 - ☒ b. Mengadakan pertunjukan secara rutin
 - c. Menghentikannya
 - d. Mengubah semua aliran ke seni modern
7. Salah satu cara menjaga kerajinan tangan tradisional adalah
- a. Meningkatkan industri massal
 - ☒ b. Memberikan pelatihan kepada Masyarakat
 - c. Membeli produk luar negeri
 - d. Mengabaikan teknik tradisional
8. Kegiatan yang dapat membantu mempromosikan warisan budaya daerah adalah
- ☒ a. Festival budaya
 - b. Acara olahraga
 - c. Perayaan tahun baru
 - d. Kontes kecantikan
9. Akulturasi budaya adalah...
- a. Proses penghapusan budaya asli
 - ☒ b. Proses percampuran budaya yang menghasilkan budaya baru
 - c. Proses penolakan terhadap budaya asing
 - d. Proses pengasingan budaya
10. Contoh akulturasi budaya di Indonesia adalah...
- a. Tradisi mudik saat Hari Raya Idul Fitri
 - ☒ b. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional

- c. Arsitektur masjid yang dipengaruhi oleh gaya Timur Tengah
 - d. Kesenian wayang kulit yang berasal dari Jawa
11. Dampak positif dari akulturasi budaya adalah...
- a. Hilangnya identitas budaya asli
 - b. Munculnya budaya baru yang lebih kaya dan beragam
 - ☒ c. Terjadinya konflik antar budaya
 - d. Masyarakat menjadi lebih konsumtif
12. Akulturasi budaya dapat terjadi melalui
- a. Perdagangan, perkawinan, dan pendidikan
 - b. Peperangan, penjajahan, dan bencana alam
 - ☒ c. Isolasi geografis, perbedaan tingkat peradaban, dan ketertutupan masyarakat
 - d. Komunikasi, keterbukaan masyarakat, dan penolakan budaya asing
13. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan adalah
- a. Bertani
 - ☒ b. Beternak
 - c. Menangkap ikan
 - ☒ d. Jasa perbankan
14. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan adalah
- a. Industri manufaktur
 - b. Perdagangan ekspor-impor
 - ☒ c. Bertani
 - d. Jasa konsultan
15. Perbedaan utama kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan dan pedesaan adalah....
- ☒ a. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor jasa, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor pertanian.

- b. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor pertanian, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor jasa.
- c. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor industri, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor perdagangan.
- d. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan dan pedesaan.
16. Pembangunan infrastruktur seperti jalan raya, jembatan, dan pelabuhan dapat mendukung kondisi perekonomian daerah karena...
- a. Mempermudah aksesibilitas dan distribusi barang dan jasa
- ☒ b. Meningkatkan jumlah penduduk di daerah tersebut
- c. Menurunkan tingkat kemiskinan di daerah tersebut
- d. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di daerah tersebut
17. Salah satu produk unggulan Kabupaten Gowa yang terkenal dan telah diekspor ke berbagai negara adalah...
- ☒ a. Beras
- b. Getah Pinus
- c. Minyak kelapa sawit
- d. Garam
18. Kabupaten Gowa juga memiliki potensi besar di sektor perkebunan. Berikut ini yang bukan merupakan komoditas perkebunan unggulan Kabupaten Gowa adalah
- a. Kakao
- b. Cengkeh
- ☒ c. Gandum
- d. Kopi
19. Berikut ini yang bukan makanan khas daerah Malino Kabupaten Gowa adalah
- a. Tenteng
- ☒ b. Cendol
- c. Dodol
- d. Pisang Epek
20. Produk Indonesia yang telah mendunia adalah
- a. Suling
- ☒ b. Batik
- c. Biola
- ☒ d. Baju bodo

LEMBAR INSTRUMEN POST TES
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI BAB 7 DAERAH KU KEBANGGANKU

Nama: Nur Asyifa Qaibi

Kelas: 5 (lima)

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

1. Warisan budaya yang dapat kita lihat dan raba adalah
 - ☒ a. Warisan budaya benda
 - b. Warisan budaya tak benda
 - c. Warisan budaya campuran
 - d. Warisan budaya nenek moyang
2. Berikut ini yang merupakan contoh warisan budaya benda adalah...
 - a. Tari Saman
 - ☒ b. Candi Borobudur
 - c. Tradisi Sekaten
 - d. Pantun
3. Warisan budaya tak benda mencakup unsur-unsur berikut, kecuali...
 - a. Adat istiadat
 - b. Lagu daerah
 - ☒ c. Kerajinan tangan
 - d. Seni pertunjukan
4. Berikut ini adalah contoh warisan budaya tak benda yang diakui oleh UNESCO, yaitu...
 - a. Batik
 - b. Keris
 - ☒ c. Angklung
 - d. Wayang kulit

5. Jenis warisan budaya yang berkaitan dengan keahlian membuat suatu produk atau kerajinan disebut...
- A. ☒ Warisan budaya benda
 - ☒ Warisan budaya tak benda
 - c. Warisan budaya alam
 - d. ☒ Warisan budaya campuran
6. Hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan seni pertunjukan tradisional adalah dengan
- a. Mengabaikannya
 - ☒ Mengadakan pertunjukan secara rutin
 - c. Menghentikannya
 - d. Mengubah semua aliran ke seni modern
7. Salah satu cara menjaga kerajinan tangan tradisional adalah
- a. Meningkatkan industri massal
 - ☒ Memberikan pelatihan kepada Masyarakat
 - c. ☒ Membeli produk luar negeri
 - d. Mengabaikan teknik tradisional
8. Kegiatan yang dapat membantu mempromosikan warisan budaya daerah adalah
- ☒ Festival budaya
 - b. Acara olahraga
 - c. Perayaan tahun baru
 - d. Kontes kecantikan
9. Akulturasi budaya adalah...
- a. Proses penghapusan budaya asli
 - ☒ Proses percampuran budaya yang menghasilkan budaya baru
 - c. Proses penolakan terhadap budaya asing
 - d. Proses pengasingan budaya
10. Contoh akulturasi budaya di Indonesia adalah...
- a. Tradisi mudik saat Hari Raya Idul Fitri
 - b. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional

- ☒ Arsitektur masjid yang dipengaruhi oleh gaya Timur Tengah
- d. Kesenian wayang kulit yang berasal dari Jawa
11. Dampak positif dari akulturasi budaya adalah...
- a. Hilangnya identitas budaya asli
- ☒ Munculnya budaya baru yang lebih kaya dan beragam
- c. Terjadinya konflik antar budaya
- d. Masyarakat menjadi lebih konsumtif
12. Akulturasi budaya dapat terjadi melalui
- ☒ Perdagangan, perkawinan, dan pendidikan
- b. Peperangan, penjajahan, dan bencana alam
- c. Isolasi geografis, perbedaan tingkat peradaban, dan ketertutupan masyarakat
- d. Komunikasi, keterbukaan masyarakat, dan penolakan budaya asing
13. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan adalah
- a. Bertani
- b. Beternak
- c. Menangkap ikan
- ☒ Jasa perbankan
14. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan adalah
- a. Industri manufaktur
- b. Perdagangan ekspor-impor
- ☒ Bertani
- d. Jasa konsultan
15. Perbedaan utama kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan dan pedesaan adalah....
- ☒ Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor jasa, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor pertanian.

- b. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor pertanian, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor jasa.
- c. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor industri, sedangkan masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor perdagangan.
- d. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan dan pedesaan.
16. Pembangunan infrastruktur seperti jalan raya, jembatan, dan pelabuhan dapat mendukung kondisi perekonomian daerah karena...
- ☒ a. Mempermudah aksesibilitas dan distribusi barang dan jasa
- b. Meningkatkan jumlah penduduk di daerah tersebut
- c. Menurunkan tingkat kemiskinan di daerah tersebut
- ☒ d. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di daerah tersebut
17. Salah satu produk unggulan Kabupaten Gowa yang terkenal dan telah diekspor ke berbagai negara adalah...
- a. Beras
- ☒ b. Getah Pinus
- ☒ c. Minyak kelapa sawit
- d. Garam
18. Kabupaten Gowa juga memiliki potensi besar di sektor perkebunan. Berikut ini yang bukan merupakan komoditas perkebunan unggulan Kabupaten Gowa adalah
- a. Kakao
- ☒ b. Cengkeh
- ☒ c. Gandum
- d. Kopi
19. Berikut ini yang bukan makanan khas daerah Malino Kabupaten Gowa adalah
- a. Tenteng
- ☒ b. Cendol
- c. Dodol
- ☒ d. Pisang Epek
20. Produk Indonesia yang telah mendunia adalah
- a. Suling
- ☒ b. Batik
- c. Biola
- d. Baju bodo

KUNCI JAWABAN INSTRUMEN *PRETEST* DAN *POSTTEST*
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI BAB 7 DAERAH KU KEBANGGANKU

1. a. waisan budaya benda
2. b. Candi Borobudur
3. c. Kerajinan tangan
4. c. Angklung
5. b. Warisan budaya tak benda
6. b. Mengadakan pertunjukan secara rutin
7. b. Memberikan pelatihan kepada masyarakat
8. a. Festival budaya
9. b. Proses pencampuran budaya yang menghasilkan budaya baru
10. c. Arsitektur masjid yang dipengaruhi oleh gaya Timur Tengah
11. b. Munculnya budaya baru yang lebih kaya dan beragam
12. a. Perdagangan, perkawinan, dan pendidikan
13. d. Jasa perbankan
14. c. Bertani
15. a. Masyarakat perkotaan lebih banyak bekerja di sektor jasa, sedangkan Masyarakat pedesaan lebih banyak bekerja di sektor pertanian.
16. a. Mempermudah aksesibilitas dan distribusi barang dan jasa
17. b. Getah pinus
18. c. Gandum
19. d. Pisang epek
20. b. Batik

Lampiran 6

Rekap Hasil Pretest Minat dan Posttest Minat

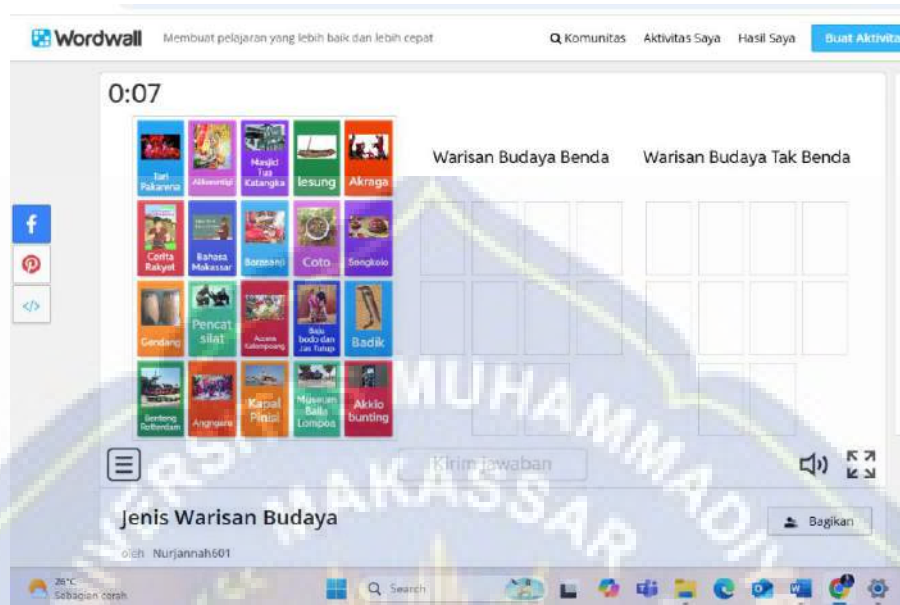
Kelas Ekperimen				Kelas Kontrol			
No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AW	50	94	1	AN	68	80
2	ARJ	90	95	2	MW	66	83
3	AS	69	81	3	N	58	75
4	ANR	76	82	4	NDH	64	82
5	HSN	71	84	5	NA	64	81
6	LVPN	84	89	6	NA	65	85
7	MSS	82	89	7	NAN	62	78
8	MAP	71	84	8	NA	63	64
9	MDA	56	87	9	NF	72	75
10	MFA	72	95	10	NJ	71	80
11	MN	72	91	11	NN	73	81
12	MSS	76	95	12	NR	66	75
13	MAAM	56	95	13	NSRP	67	82
14	NAM	74	89	14	NWH	60	72
15	NA	56	89	15	QJ	65	87
16	NAB	72	84	16	RAN	65	80
17	NAQ	72	90	17	RA	72	73
18	N	81	90	18	S	70	75
19	QNA	72	97	19	SB	59	77
20	RH	67	89	20	SA	50	63
21	RAD	71	81	21	S	64	85
22	RAI	72	97	22	SK	51	65
23	SLM	68	94	23	ZA	70	84
24	ZFA	56	98	24	ZJ	53	62
25	SRM	50	90	25	UDN	55	70
Rata-Rata		69.44	89.96	Rata-Rata		63.72	76.56

Rekap Hasil Pretest Hasil Belajar dan Posttest Hasil Belajar

No	Nama	Kelas Eksperimen		No	Nama	Kelas Kontrol	
		Nilai Pretest	Niai Posttest			Nilai Pretest	Niai Posttest
1	AW	40	90	1	AN	65	95
2	ARJ	55	85	2	MW	35	90
3	AS	30	60	3	N	30	45
4	ANR	35	90	4	NDH	45	75
5	HSN	40	75	5	NA	35	75
6	LRPN	25	70	6	NA	30	65
7	MSS	25	95	7	NAN	40	50
8	MAP	45	85	8	NA	20	45
9	MDA	30	80	9	NF	25	90
10	MFA	45	90	10	NJ	20	75
11	MN	35	90	11	NN	30	75
12	MSS	45	95	12	NR	35	60
13	MAAM	45	80	13	NSRP	45	75
14	NAM	45	85	14	NWH	25	80
15	NA	45	75	15	QJ	40	65
16	NAB	30	65	16	RAN	50	75
17	NAQ	55	100	17	RA	15	60
18	N	40	70	18	S	35	45
19	QNA	35	90	19	SB	35	60
20	RH	30	70	20	SA	30	55
21	RAD	25	65	21	S	30	65
22	RAI	40	80	22	SK	35	55
23	SLM	45	95	23	ZA	55	65
24	ZFA	45	80	24	ZJ	10	45
25	SRM	35	80	25	UDN	15	30
Rata-Rata		38.6	81.6	Rata-Rata		33.2	64.6

Lampiran 7

Pertemuan 1



Pertemuan 2



Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Komunitas Aktivitas Saya Hasil Saya Buat Aktivitas

0:11 Memilih kata ✓ 0

Aktivitas Ekonomi Masyarakat

Bagikan

Pertemuan 3

Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Komunitas Aktivitas Saya Hasil Saya Buat Aktivitas Naikkan Level nurjannah60

0:19 ✓ 16

Teng Teng

1 dari 10

Produk Unggulan Daerah

Bagikan

<https://wordwall.net/id/resource/36668944/produk-unggulan-daerah>

Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Beranda Fitur Paket harga Komunitas

0:04

Putar

Produk Unggulan Daerah

oleh: Nurjannahpd407

Edit Konten Cetak Tambah

Pertemuan 4

Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Komunitas Aktivitas Saya Hasil Saya **Buat Aktivitas** Naikkan Level n n

0:30 Ketuk satu untuk membuka

Berganti templat

- Kartu acak
- Roda acak
- Membuka kotak
- Tampilkan semua

7 8 9 10 11 12 6

Produk Indonesia yang Mendunia

Bagikan

Wordwall Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Komunitas Aktivitas Saya Hasil Saya **Buat Aktivitas** Naikkan Level n n

0:08

Berganti templat

- Kartu acak
- Roda acak
- Membuka kotak
- Tampilkan semua

Putar

Produk Indonesia yang Mendunia

Bagikan

Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866072 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail: lpjmunismuh@plama.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 1599/05/C.4-VIII/II/1446/2025

20 Sya'ban 1446 H.

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

19 Februari 2025 M.

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel
di Makassar

أَلْحَقُّ بِكَ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رَحْمَتِهِ

Berdasarkan Surat dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 0391/A.2-II/II/1446/2025 tanggal 17 Februari 2025 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NURJANNAH

No. Stambuk : 105061102823

Fakultas : Pascasarjana

Jurusan : S2 Pendidikan Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa S2

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

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SIWA KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Februari 2025 s/d 21 April 2025

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

أَلْحَقُّ بِكَ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رَحْمَتِهِ

Ketua LP3M,


Dr. Muht. Arief Muhsin., M.Pd
NBM 1127761



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

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

Nomor : 4011/S.01/PTSP/2025 Kepada Yth.
 Lampiran : - Bupati Gowa
 Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1599/05/C.4-VIII/II/1446/2025 tanggal 19 Februari 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURJANNAH
 Nomor Pokok : 105061102823
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S2)
 Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

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

" PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **21 Februari s/d 21 April 2025**

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

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 21 Februari 2025

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



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

Tembusan Yth

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



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl Hos Cokrominoto No 1 Gedung Mal Pelayanan Publik Lt. 3 Sungguminasa Kab Gowa 92111,
 Website dpmptsp.gowakab.go.id

Nomor : 503/246/DPM-PTSP/PENELITIAN/II/2025
 Lampiran : 1 (satu) lembar
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Kepada Yth,
 SD.NEGERI BONTOTENE
 SD.INPRES SONGKOLO
 di –
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
 Nomor : 4011/S.01/PTSP/2025 tanggal 21 Februari 2025 tentang Izin Penelitian.
 Dengan ini disampaikan kepada saudara/I bahwa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **NURJANNAH**
 Tempat/ Tanggal Lahir : Songkolo / 6 Oktober 1992
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nomor Pokok : 105061102823
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S2)
 Alamat : Songkolo Ling Cambaya

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

"PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS 1 KECAMATAN BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA"

Selama : 21 Februari 2025 s/d 21 April 2025

Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Surat Keterangan akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan disungguminasa, pada tanggal : 25 Februari 2025



a.n. BUPATI GOWA
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN
 TERPADU SATU PINTU KABUPATEN GOWA



TT ELEKTRONIK

H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
 Nip. 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama

2. NIDN

3. Asal Program Studi:

Dr. Jamaluddin Arifin .M.Pd
0919088301
Pen. Sosiologi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital berbantuan Wordwall Terhadap
Minat dan Hasil belajar IPS siswa Kelas V sd Gugus I Kecamatan Benteng
rannu Kabupaten Gowa.*

dari mahasiswa:

Nama : Nurjannah

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

NIM : 105061102823

(sudah siap/~~belum siap~~) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *merevisi beberapa instrument yang telah*
2. *dikoreksi:-*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar *06-09* 2025

Validator,

Jamaluddin Arifin

*) coret yang tidak perlu



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Anas Sugianti, M.Pd
2. NIDN : 0078056002
3. Asal Program Studi : PPKn

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh pembelajaran berbasis Digital berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontomatene Kabupaten Gowa.
dari mahasiswa:

Nama : Nurjannah
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
NIM : 105061102823

(sudah siap/~~belum siap~~) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kasih perlu & happy ketika ajar
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 08-03-2025

Validator,

Dr. Anas Sugianti, M.Pd.

*) coret yang tidak perlu





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI BONTOTENE
KECAMATAN BONTOMARANNU**

Alamat : Pattiro Kel. Borongloe Kec. Bontomarannu Kab. Gowa KP. 92172

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : **050**/UPT/SDN-BTT/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SD Negeri Bontotene Kelurahan Borongloe Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama : **MURNIATI, S.Pd., M.Pd.**
NIP : 19690520 199307 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Bontotene

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NURJANNAH**
NIM : 105061102823
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Magister Pendidikan Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Bontotene terhitung mulai tanggal 21 Februari 2025 s/d 21 April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital berbantuan Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pattiro, 28 April 2025

Kepala UPT SDN Bontotene,



MURNIATI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19690520 199307 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
UPT SEKOLAH DASAR INPRES SONGKOLO
KECAMATAN BONTOMARANNU**

Alamat : Jl. Bontotene Kel. Bontomanai Kec. Bontomarannu Kode Pos 92172

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : **017**/SDI-SKL/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SD Inpres Songkolo Kelurahan Bontomanai Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama : **BAKRI, S.Pd.**
NIP : 19791215 200604 1 010
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Inpres Songkolo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NURJANNAH**
NIM : 105061102823
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Magister Pendidikan Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Inpres Songkolo terhitung mulai tanggal 21 Februari 2025 s/d 21 April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul **"Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital berbantuan Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bontotene, 28 April 2025

Kepala UPT SDI Songkolo,





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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Nurjannah
Nim : 105061102823
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4%	10 %
2	Bab 2	8%	25 %
3	Bab 3	9%	15 %
4	Bab 4	2%	10 %
5	Bab 5	0%	5 %

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

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

Makassar, 17 Juli 2025

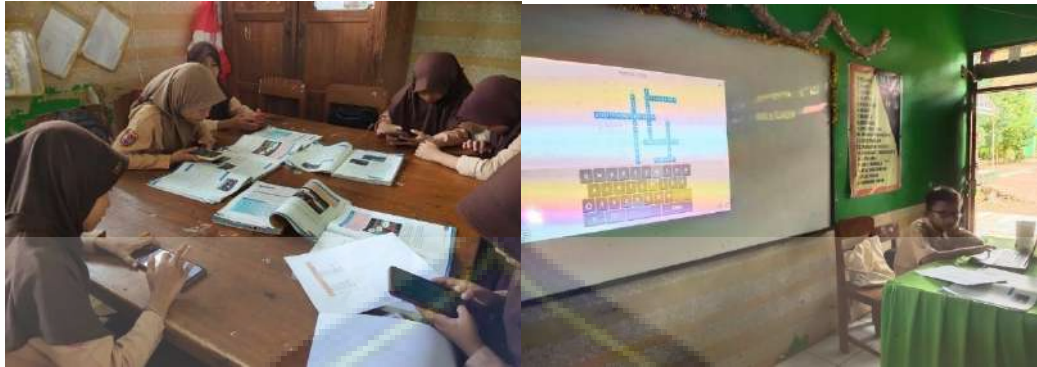
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



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

Lampiran 9**PRETEST KELAS EKSPERIMEN (10 MARET 2025)****PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN (12 MARET 2025)**

PERTEMUAN 2 KELAS EKSPERIMEN (15 MARET 2025)**PERTEMUAN 3 KELAS EKSPERIMEN (10 APRIL 2025)**

PERTEMUAN 4 KELAS EKSPERIMEN (12 APRIL 2025)**POSTTEST KELAS EKPERIMEN (14 APRIL 2025)**

PRETEST KELAS KONTROL (12 MARET 2025)



PERTEMUAN 1 KELAS KONTROL (12 MARET 2025)



PERTEMUAN 2 KELAS KONTROL (15 MARET 2025)



PERTEMUAN 3 KELAS KONTROL (12 APRIL 2025)**PERTEMUAN 4 KELAS KONTROL (17 APRIL 2025)****POSTTEST KELAS KONTROL (19 APRIL 2025)**

Bab I Nurjannah 105061102823

by Tahap Tutup

Submission date: 14-Jul-2025 10:31AM (UTC+0700)

Submission ID: 2714616428

File name: BAB_I_NURJANNAH.docx (71.42K)

Word count: 1865

Character count: 12624



ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.stitradenwijaya.ac.id
Internet Source

2%

2

Aris Munandar. "Manajemen Strategik dan Mutu Pendidikan Islam", NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan, 2020
Publication

1%

3

ejournal.unesa.ac.id
Internet Source

1%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 1%

Bab II Nurjannah 105061102823

by Tahap Tutup

Submission date: 14-Jul-2025 10:35AM (UTC+0700)
Submission ID: 2714621034
File name: BAB_II_NURJANNAH.docx (465.86K)
Word count: 6968
Character count: 47891

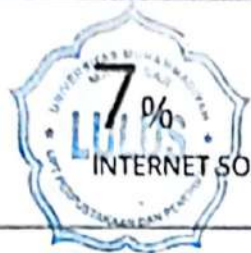


Bab II Nurjannah 105061102823

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uinmataram.ac.id

Internet Source

4%

2

pustaka.ut.ac.id

Internet Source

1%

3

Submitted to Universitas Tadulako

Student Paper

1%

4

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

1%

5

Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On

Bab III Nurjannah 105061102823

by Tahap Tutup

Submission date: 14-Jul-2025 10:53AM (UTC+0700)

Submission ID: 2714640706

File name: BAB_III_NURJANNAH.docx (135.83K)

Word count: 1947

Character count: 13204



9%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Fitria Dewi Puspita Anggraini, Aprianti
Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, Agnes
Angelia Hartanto. "Pembelajaran Statistika
Menggunakan Software SPSS untuk Uji
Validitas dan Reliabilitas", Jurnal Basicedu,
2022
Publication

2%

2

docplayer.info
Internet Source

1%

3

repository.ar-raniry.ac.id
Internet Source

1%

4

digilib.unimus.ac.id
Internet Source

1%

5

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia
Student Paper

1%

6

Ahmad Rifa'i, Muhammad Nasir. "EFEKTIVITAS
METODE UMMI TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR MEMBACA ALQURAN
SISWA TPA DESA PUGAAN KECAMATAN
PUGAAN", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan
dan Kemasyarakatan, 2018
Publication

1%

7

repository.unisma.ac.id
Internet Source

1%

8

repository.usd.ac.id

Internet Source

1 %

9

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

10

ojs.unik-kediri.ac.id

Internet Source

<1 %

11

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

12

repository.uncp.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



Bab IV Nurjannah 105061102823

by Tahap Tutup

Submission date: 14-Jul-2025 10:53AM (UTC+0700)

Submission ID: 2714641810

File name: BAB_IV_NURJANNAH.docx (341.05K)

Word count: 4109

Character count: 27811



Bab IV Nurjannah 105061102823

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repo.uinsatu.ac.id
Internet Source

1%

2

Salsabila Rohma Anisa, Aris Rudi Purnomo.
"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
INKUIRI TERBIMBING DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES
SAINS PESERTA DIDIK", BIOCHEPHY: Journal of
Science Education, 2024
Publication

1%

3

core.ac.uk
Internet Source

1%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 1%

Bab V Nurjannah

105061102823

by Tahap Tutup

Submission date: 14-Jul-2025 10:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 2714642471

File name: BAB_V_NURJANNAH.docx (14.64K)

Word count: 397

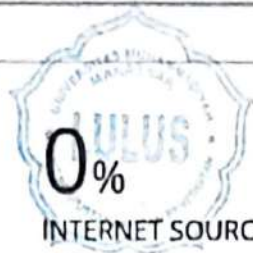
Character count: 2772

Bab V Nurjannah 105061102823

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



RIWAYAT PENULIS



Nurjannah. Lahir di Gowa, pada tanggal 6 Oktober 1992. Anak bungsu dari empat bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Baso dan Hajrah. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di Sekolah Dasar (SD) Inpres Borongkaluku mulai tahun 1998 sampai tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Balang-Balang dan tamat pada tahun 2007.

Kemudian pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bontomarannu dan tamat tahun 2010. Kemudian pada tahun 2010 penulis berhasil lulus masuk pada jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (S1), dan menyelesaikan studi pada tahun 2014 dengan gelar sarjana pendidikan. Selanjutnya pada tahun 2015 mengabdikan pada satuan pendidikan di SD Inpres Borongrappo sebagai guru kelas berstatus honorer. Kemudian pada tahun 2018 mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan bersubsidi di Universitas Negeri Makassar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan menyelesaikan studi pada tahun yang sama dan mendapatkan gelar Gr. Selanjutnya, sejak tahun 2019 penulis mengabdikan pada satuan pendidikan di SD Negeri Bontotene sampai sekarang sebagai guru kelas dan berstatus PNS. Aktivitas sehari-hari memfokuskan diri untuk melaksanakan pendidikan, mengikuti pelatihan dan berbagai kegiatan pada bidang pendidikan. Kemudian pada tahun 2023, melanjutkan pendidikan pada Universitas Muhammadiyah Makassar, fakultas Pascasarjana, program studi Magister Pendidikan Dasar. Pada tahun 2024 mengikuti Pendidikan Calon Guru Penggerak angkatan 10 Kabupaten Gowa selama kurang lebih 7 bulan, mulai dari bulan Maret sampai Oktober dan lulus dalam pendidikan dengan predikat "Amat Baik". Selanjutnya, di tahun 2025 fokus menyelesaikan studi pada semester akhir Magister Pendidikan Dasar.